

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**

**“BENEDICTO XVI”**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA**



**VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES  
DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE  
ZORRITOS, TUMBES, 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

**AUTORA**

Br. Romero Oyola, Aneldy Janelly

<https://orcid.org/0009-0000-7301-8509>

**ASESORA**

Dra. Rojas Amaya, Mayra Yameli

<https://orcid.org/0000-0003-4997-3885>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Salud y bienestar psicosocial

**TRUJILLO – PERÚ**

**2025**

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señora Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud:

Yo, Dra. Rojas Amaya, Mayra Yameli, con DNI N° 48015321 como asesora del trabajo de investigación titulado “VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE ZORRITOS, TUMBES, 2023”, desarrollado por la egresada Romero Oyola, Aneldy Janelly con DNI 71423536 del Programa de Psicología; considero que dicho trabajo reúne las condiciones técnicas y científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Estudiantes y de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad de Ciencias de la Salud. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



---

**Dra. Rojas Amaya, Mayra Yameli**

**DNI N° 48015321**

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

**EXCMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, SJ**

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

**DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO**

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

**DRA. ROMY ANGÉLICA DÍAZ FERNÁNDEZ**

Vicerrectora académica

**DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA**

Vicerrectora de Investigación

**DRA. ANITA JEANETTE CAMPOS MÁRQUEZ**

Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud

**DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN**

Secretaria General

## **DEDICATORIA**

La presente investigación se dedica, en primer lugar, a Dios, por el don de la vida y por haberme permitido llegar a este momento trascendental en mi formación profesional. Su presencia ha sido una guía constante, brindándome fortaleza y bendiciones para perseverar en mis propósitos. Asimismo, dedico este trabajo a mi madre, pilar fundamental en mi vida, por su amor y apoyo incondicional; a mi abuela, por acompañarme siempre, y a mis hermanas, quienes representan la motivación que me impulsa a seguir adelante.

## **AGRADECIMIENTO**

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento a Dios, cuya bendición ilumina mi vida, así como a toda mi familia, por su presencia constante y por brindarme la oportunidad de formarme en esta distinguida universidad, siendo un apoyo invaluable durante todo este proceso. De manera especial, extiendo mi gratitud a mi tutora de tesis, quien no solo me acompañó en la realización de este trabajo de investigación, sino también a lo largo de mi trayectoria universitaria, orientándome y ofreciéndome el respaldo necesario para mi desarrollo profesional y la consolidación de mis valores.

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Aneldy Janelly Romero Oyola con DNI N°71423536, egresada del programa de estudios de Psicología de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Ciencias de la Salud, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE ZORRITOS, TUMBES, 2023”, el cual consta de un total de 65 páginas, en las que se incluye 7 tablas, más un total de 14 páginas en anexos

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro, bajo juramento y en cumplimiento de los principios éticos, que el contenido del documento es de mi exclusiva autoría en cuanto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están debidamente sustentados en fuentes bibliográficas, asumiendo la responsabilidad de cualquier omisión involuntaria en la citación de autores.

En este sentido, declaro que el uso de herramientas de inteligencia artificial en el presente trabajo se ha limitado exclusivamente a la mejora de la redacción y corrección de errores gramaticales y sintácticos, sin que ello haya influido en la generación del contenido, análisis o interpretación de los resultados de la investigación.

Del mismo modo, reconozco que cualquier vulneración a los derechos de autor derivada del presente trabajo será de mi exclusiva responsabilidad, asumiendo las consecuencias académicas y legales que pudieran derivarse conforme a la normativa vigente.



*La autora*

---

**Br. Aneldy Janelly Romero Oyola**  
**DNI: 71423536**

## ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD .....	2
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	3
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTO .....	5
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	6
ÍNDICE.....	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	8
RESUMEN .....	9
ABSTRACT .....	10
I. INTRODUCCIÓN.....	11
II. METODOLOGÍA .....	26
2.1. Enfoque, tipo .....	26
2.2. Diseño de investigación.....	26
2.3. Población, muestra y muestreo .....	26
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	27
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	29
2.6. Aspectos éticos en investigación .....	29
III. RESULTADOS .....	30
IV. DISCUSIÓN.....	36
V. CONCLUSIONES.....	41
VI. RECOMENDACIONES .....	42
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	43
ANEXOS .....	50
Anexo 1: Matriz de consistencia .....	50
Anexo 2: Operacionalización de variables .....	52
Anexo 3: Instrumento de recolección de información.....	54
Anexo 4: Ficha técnica .....	57
Anexo 5: Declaración jurada .....	59
Anexo 6: Reporte Turnitin.....	61
Anexo 7: Reporte de Inteligencia Artificial .....	634

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Correlación de las variables video juegos y violencia escolar en estudiantes de una institución educativa del distrito de zorrillos en Tumbes, 2023.....</i>	30
<b>Tabla 2</b> <i>Nivel de frecuencia del uso de video juegos en estudiantes de una institución educativa del distrito de zorrillos en Tumbes, 2023.....</i>	31
<b>Tabla 3</b> <i>Nivel violencia escolar en estudiantes de una institución educativa del distrito de zorrillos en Tumbes, 2023.....</i>	32
<b>Tabla 4</b> <i>Relación entre videojuegos y violencia física en estudiantes de una institución educativa del distrito de zorrillos en Tumbes, 2023.....</i>	33
<b>Tabla 5</b> <i>Relación entre videojuego y violencia verbal en estudiantes de una institución educativa del distrito de zorrillos en Tumbes, 2023.....</i>	34
<b>Tabla 6</b> <i>Relación entre videojuego y violencia psicológica en estudiantes de una institución educativa del distrito de zorrillos en Tumbes, 2023.....</i>	35

## RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue establecer la relación existente entre los videojuegos y la violencia escolar en los estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes en el 2023, asumida con enfoque cuantitativo, diseño descriptivo-correlacional no experimental de corte transversal, la población de 319 estudiantes y la muestra de 113 estudiantes, quienes fueron sometidos a dos cuestionarios con adecuadas propiedades psicométricas; obteniendo que de la correlación de las variables obtiene un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de .807, denotando que existe una relación positiva entre los videojuegos y la violencia escolar, con un valor altamente significativo ( $< 0,05$ ); el factor de correlación entre videojuegos y violencia física obtuvo un  $= .873$ , denotando que existe relación positiva fuerte entre videojuegos y violencia física, con un valor altamente significativo ( $< 0,05$ ); en lo que respecta a la correlación de los videojuegos y la dimensión violencia verbal obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman, de .926, indicando que existe relación positiva fuerte entre ambos, tratándose de ser este valor altamente significativo ( $p < 0.05$ ). Y la correlación de los videojuegos y la dimensión violencia psicológica obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman, de .934, en donde indica que existe relación positiva fuerte entre ambos siendo este valor altamente significativo ( $p < 0.05$ ); por lo que, es posible concluir que los videojuegos se relacionan significativamente con la violencia escolar en estudiantes tumbesinos.

**Palabras clave:** Videojuegos, violencia escolar, violencia física, verbal y psicológica.

## ABSTRACT

The objective of the present research was to establish the relationship between video games and school violence among students of an educational institution in the district of Zorritos, Tumbes, in 2023. The study followed a quantitative approach with a non-experimental, descriptive-correlational, cross-sectional design. The population consisted of 319 students, and the sample included 113 students, who were assessed through two questionnaires with adequate psychometric properties. The results showed that the correlation between the variables yielded a Spearman's Rho correlation coefficient of .807, indicating a positive relationship between video games and school violence, with a highly significant value ( $p < 0.05$ ). The correlation factor between video games and physical violence obtained a coefficient of .873, denoting a strong positive relationship between video games and physical violence, also with a highly significant value ( $p < 0.05$ ). Regarding the correlation between video games and the dimension of verbal violence, the Spearman's Rho correlation coefficient was .926, indicating a strong positive relationship between both variables, with a highly significant value ( $p < 0.05$ ). Finally, the correlation between video games and the dimension of psychological violence reached a Spearman's Rho coefficient of .934, also indicating a strong positive relationship, with a highly significant value ( $p < 0.05$ ). Therefore, it can be concluded that video games are significantly related to school violence among students in Tumbes.

**Keywords:** Videogames, school violence, physical, verbal and psychological violence.

## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los videojuegos han constituido una de las principales formas de entretenimiento para los jóvenes, a raíz de lo cual existe un debate social sobre los efectos que tienen en su conducta. Esta inquietud se pone de manifiesto más aún en los contextos escolares, donde se manifiesta un incremento de episodios de violencia entre iguales; el posible vínculo entre el uso excesivo de videojuegos y la irrupción de conductas agresivas en los contextos educativos se presenta como una cuestión de sumo interés que impacta por sí misma en el análisis y la atención sistemática.

Existen diferentes estudios recientes que evidencian que el consumo de videojuegos donde la violencia tiene un alto contenido parece incrementar la tolerancia hacia la agresión, e incluso facilitar la adopción de comportamientos disruptivos entre adolescentes (Martínez y Herrera, 2022). Sin embargo, investigaciones más recientes también muestran que la relación entre los videojuegos y la conducta no es lineal, ya que existen factores como pueden ser: el contexto familiar, el seguimiento parental y las habilidades socioemocionales del alumnado, los cuales pueden servir de mediadores que pueden disminuir o incrementar su efecto (Gómez et al., 2023). Por lo tanto, urge abordar el fenómeno desde una concepción global que contemple tanto los riesgos que se describen como las potencialidades pedagógicas que pueden ofrecer los videojuegos, y por tanto sólo si el uso es del que hace producirse responsablemente.

En este sentido, Gómez et al. (2021) definen los videojuegos como aplicaciones interactivas que están pensadas para el ocio y que, mediante controles concretos, permiten volver a vivir experiencias en las pantallas de diferentes dispositivos electrónicos. Como añadido, se encuentra la definición de violencia escolar que ofrece Ayala en 2023, quien establece que la violencia escolar es cualquier tipo de agresión, acoso, que se puede ver, experimentar o perpetrar dentro del espacio educativo, ya sea entre estudiantes, entre estudiantes y profesores o desde las relaciones entre éstos y otros agentes de la comunidad escolar.

En el ámbito internacional, los datos que facilita Statista en 2023 confirman la envergadura de esta realidad en los términos del consumo. En 2022, el país donde había más jugadores era, concretamente, China con un 56%, Corea del Sur llegaba al 48% y Japón al 45%. En América Latina, -fuentes consultadas del sector nos indican que, en el continente, el país que mayor porcentaje de personas aficionadas a los videojuegos

presenta es México, con un 35% de su población- y le siguen Argentina (34%), Chile (31%) y Brasil (30%). Esto nos evidencia que el fenómeno del gaming está muy arraigado en América Latina.

Las cifras iniciales muestran el incremento en la afición con considerable crecimiento en todos los países del mundo, especialmente en los países asiáticos, con una creciente participación en América Latina. Esta realidad también ha suscitado cuestionamientos sobre su posible repercusión sobre la salud y el comportamiento de los adolescentes que invierten un gran número de horas en esta práctica. Sobre la violencia en los espacios educativos, la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023) dio a conocer que más de un tercio de los estudiantes encuestados (36%) ha sufrido agresiones físicas por parte de compañeros y compañeras e hizo saber también que uno de cada tres escolares había tenido que aguantar al menos un episodio de maltrato físico durante el último año académico. La Organización Internacional Bullying Sin Fronteras (2023), en un mismo sentido, nos indica que en España un 70% de los niños ha padecido algún tipo de agresión, lo que nos viene a evidenciar hasta qué punto puede ser un problema en este contexto.

Por otro lado, la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2023) advirtió sobre el incremento de conductas agresivas en los adolescentes de la región. Para la CEPAL, Argentina se establecía como el primer país en el índice de agresividad verbal en el entorno escolar; Perú, Uruguay y Costa Rica el 30% de los alumnos indicó haber sufrido insultos u otros ataques verbales por parte de un compañero. De ese modo, se puede dimensionar la gravedad del fenómeno, en este caso el contexto educativo, en América Latina.

Con respecto al uso de videojuegos, Perú ocupó el quinto lugar en la región en tanto que el 26% de su población hacía uso de esa práctica de entretenimiento digital. El porcentaje es menor al de otros países Latinoamericanos, pero representa un indicador del potencial crecimiento que puede alcanzar esta industria en el país (Statista, 2023). En este contexto implica que, aunque no esté en primer lugar en cuanto a personas que juegan, el mercado peruano tiene una buena base de jugadores que podría ayudar al desarrollo y crecimiento del sector en años futuros.

En 2022, según un estudio elaborado por la empresa de estudios de mercado GFK, se expone que el 16% de peruanos se sentían reconocidos como usuarios de videojuegos (Mena, 2023). Este resultado demuestra el significativo aumento que presenta la utilización de videojuegos en los años anteriores. La popularidad cada vez más arraigada que presenta este tipo de entretenimiento en el país y, en concreto, entre aquellos más jóvenes se puede ver claramente con este dato.

Otro de los organismos a tener en cuenta es el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP, 2022), de enero a abril de 2022 se recogieron 17,247 casos de violencia hacia menores, 70.1% mujeres y 29.9% hombres. En el año 2021 se denunciaron 52.104 casos de violencia en este grupo: 29,9% violencia física, 39,6% violencia psicológica, 29,9% violencia sexual y 0,6% violencia económica. En el año anterior, se denunciaron 35.661 casos de violencia contra niños y adolescentes, manifestándose en 29% violencia física, 43% violencia psicológica y 27% violencia sexual (MIMP, 2021).

Por último, es importante mencionar el papel que tiene el MINEDU (2024) desde septiembre de 2013 hasta abril de 2024 se denunciaron 75.435 casos de violencia escolar, de los cuales más del 60% corresponderían a violencia de estudiantes entre sí, manifestada en agresiones físicas y psicológicas. Estas cifras muestran la urgente necesidad de reducir la violencia en la educación, en especial entre los adolescentes. Las instituciones educativas del distrito de Zorritos en el ámbito local no escapan a la problemática de la violencia, ya sea en el contexto del interior de estas o en el contexto del exterior.

Resulta sumamente preocupante la exteriorización de conducciones agresivas entre los educandos en el contexto de las aulas y otros espacios escolares, que pudieran estar condicionadas al uso de los videojuegos, a los que tienen acceso a través de cabinas de internet, computadoras personales, tablets, teléfonos inteligentes, etc. Los dispositivos tecnológicos permiten a través de la totalidad de los dispositivos de todas las edades tener acceso a los videojuegos, eludiendo la posibilidad de tener en consideración las posibles consecuencias que pudieran tener una y otra vez, sean estas positivas o negativas, en su conducta.

La relación entre los videojuegos y la violencia escolar se constituye en un tema que ha despertado gran interés dentro de la academia, dado que se articula por múltiples causas y múltiples consecuencias que no pueden ser analizadas separadamente. La

exposición a contenido violento, a la duración del juego, el escaso control parental, la presión social por poner clase y las características individuales de los alumnos se cuelean entre los factores implicados en este asunto (Anderson y Bushman, 2018). Esta combinación de condiciones es propicia para la aparición de la conducta disruptiva, poniendo en cuestión la convivencia en la institución.

Las consecuencias del incremento de la conducta agresiva no solo conllevan el aumento de agresividad, sino que también van a provocar conductas de fracaso escolar, problemas de amistad, y resto de conflictos que aparecen en el contexto escolar e incluso desórdenes asociables a la salud mental (Ferguson, 2020). En este sentido, cobra especial relevancia promover una participación activa de la familia, de los docentes y de la comunidad educativa para guiar un uso ávido de los videojuegos y, al mismo tiempo, ayudar a afrontar los factores de riesgo que incitan a la violencia escolar.

Estudios recientes indican que la exposición continua a videojuegos de contenido violento puede producir una merma de la empatía y puede llegar a normalizar la agresión entre los adolescentes, lo que repercute directamente en su relación con los compañeros (Gentile et al., 2022). Es más, el impacto no es parejo dado que las variables de protección que aparecen (el acompañamiento familiar, la educación emocional, la supervisión adulta, etc.) ayudan a mitigar los impactos negativos (Prescott et al., 2019). De hecho, hay algunos estudios que indican que determinados videojuegos, sobre todo aquellos que fueron diseñados con finalidades educativas o cooperativas, pueden desarrollar competencias cognitivas y sociales, favoreciendo la resolución de problemas y el trabajo en grupo en el ámbito escolar (Granic et al., 2020).

Por eso, el debate en el mundo académico no tiene que girar en torno a la demonización de los videojuegos, sino que ha de abordar los contenidos, el contexto de uso o el acompañamiento que reciben los alumnos. Consideramos que fomentar políticas educativas, donde se intercalen la alfabetización digital, el desarrollo socioemocional y la mediación familiar resulta clave a la hora de prevenir la violencia en la escuela y, al mismo tiempo, aprovechar las posibilidades de aprendizaje que presentan los entornos digitales.

El estudio de la relación entre los videojuegos y la violencia escolar es de gran importancia en la sociedad actual debido a su potencial impacto en la seguridad escolar,

el bienestar de los estudiantes, el rendimiento académico y el desarrollo de políticas. Comprender mejor esta relación puede ayudar a prevenir y abordar la violencia en las escuelas, promover un uso saludable de los videojuegos y brindar apoyo a los estudiantes en riesgo. En este contexto, el presente estudio buscó responder a la siguiente pregunta: ¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y la violencia escolar en una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023?

Esta investigación se justifica teóricamente al aportar al conocimiento sobre la relación entre videojuegos y violencia escolar en contextos educativos, basándose en teorías y estudios previos. Desde un enfoque metodológico, sirve de base para futuras investigaciones al ofrecer herramientas de recolección de datos válidas y confiables sobre el uso de videojuegos y la violencia escolar en estudiantes.

Además, sus resultados ayudan a educadores y administradores a desarrollar estrategias para prevenir la violencia en las escuelas. Es relevante socialmente porque la violencia escolar afecta el bienestar de estudiantes globalmente, ayudando a entender mejor sus causas y soluciones..

En ese sentido, se formuló como objetivo general, determinar la relación entre el uso de videojuegos y la violencia escolar en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023. Y de forma específica se plantearon: (i) identificar el nivel del uso de videojuegos; (ii) describir el nivel de violencia escolar; (iii) determinar la relación entre el uso de videojuegos y violencia física; (iv) determinar la relación entre el uso de videojuegos y violencia verbal y (iv) determinar la relación entre el uso de videojuegos y violencia psicológica.

Por otra parte, se estableció como hipótesis general: existe relación significativa entre el uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023. Asimismo, se formularon las hipótesis específicas: H<sub>1</sub>: existe incidencia en el nivel alto en el uso de videojuegos; H<sub>2</sub>: existe un nivel medio de violencia escolar; H<sub>3</sub>: existe relación significativa entre el uso de videojuegos y violencia física; H<sub>4</sub>: existe relación significativa entre el uso de videojuegos y violencia verbal y H<sub>5</sub>: existe relación significativa entre el uso de videojuegos y violencia psicológica.

Coca (2023) realizó un estudio en Ecuador en el que indagó la conexión existente entre la adicción a los videojuegos y el comportamiento agresivo de los jóvenes de la población escolar de la Unidad Educativa Atenas, para lo cual aplicó un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental, descriptivo-correlacional. El análisis de los datos arrojó que el 53.6% de la muestra presentaba un alto nivel de dependencia de los videojuegos, mientras que el 45.8% presentó conductas agresivas. La categoría de conducta agresiva más frecuente fue la agresividad física (58.2%), así como la relación entre videojuegos y agresión fue, en general, muy baja ( $r = .110$ ;  $p > .05$ ), pero la relación entre videojuegos y agresión física mostró valores relativamente altos ( $r = .272$ ;  $p < .01$ ). Los resultados de la investigación sugieren que existen vínculos entre los videojuegos y la conducta violenta en la adolescencia.

Aleissa et al. (2022), se llevó a cabo un estudio en Arabia Saudí, cuyo propósito fue estimar la prevalencia del uso de videojuegos en la población adolescente y comprobar aquellas conductas consideradas como agresivas asociadas a los 860 adolescentes de 15 a 18 años de edad que asistían a colegios públicos y privados. Para este estudio se realizó una encuesta de 29 ítems referidos a la agresión física, la ira, la hostilidad o, incluso, agresión verbal. Fue de destacar que un 45,7% de los entrevistados indicaron que jugaban bastante a videojuegos y que un 65,5% indicaron que tenían conductas de este tipo. Se obtuvieron correlaciones significativas entre el uso de los videojuegos y la agresividad ( $r = .30$ ;  $p < .01$ ) y también con la hostilidad ( $r = .25$ ;  $p < .01$ ), lo que significa que cuando hay un elevado uso de los videojuegos esto se relaciona con la agresividad.

Un estudio realizado en Ecuador por Beljarano y Alcívar (2021) se enfocó en conocer la relación que existe entre la utilización de los videojuegos y la impulsividad. El enfoque que se utilizó fue cuantitativo y correlacional, el tipo de estudio es no experimental, siendo la modalidad transversal, la muestra estuvo compuesta por 72 sujetos seleccionados de un determinado sector del país el cual fue sometido a un proceso de selección por criterios de inclusión. Al observar los resultados se encontró que el 46% se encontraba en bajo uso problemático de videojuegos, el 28% nulo, 21% medio y un 6% alto. Al realizar el análisis se concluyó con una baja relación positiva entre la adicción a videojuegos e impulsividad ( $r = .033$ ;  $p < .01$ ). De acuerdo a los resultados, jugar videojuegos de manera continua puede causar que los adolescentes sean más impulsivos y agresivos.

A nivel nacional también tenemos el estudio de Núñez (2023) donde estudia la relación entre la adicción a videojuegos y la agresión en adolescentes de las escuelas de la ciudad de Arequipa. La finalidad de la investigación fue poder identificar la asociación entre las agresiones físicas y verbales. Se realizó un estudio con enfoque cuantitativo, no experimental y descriptivo, logrando alcanzar una muestra de 299 alumnos. El 34.1% de los participantes jugaban de dos a cuatro horas al día y el 37.5% jugaba diariamente. Un 54.5% de los encuestados llegó a considerar tener un nivel de agresividad muy alto. Con el análisis de Spearman, se encontró una correlación positiva entre la agresividad y la adicción a videojuegos ( $r=.362$ ;  $p<.01$ ), así como una correlación significativa baja respecto a la agresión física ( $r=.220$ ;  $p<.01$ ) y verbal ( $Rho=.279$ ;  $p<.01$ ). Por lo que el alto consumo de videojuegos se relaciona con los comportamientos agresivos de adolescentes en Arequipa.

Huaripoma (2023) estudió la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en niños y niñas escolarizados de Lima. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo descriptivo-correlacional y un diseño no experimental transeccional. Se eligieron 197 escolares de 1025 escolares. Se administró un cuestionario sobre dependencia a videojuegos y agresividad. Implicamos que el 11% del estudiantado presentaba alta dependencia y el 40% del alumnado presentaba agresividad de niveles medio y alto. Se determinó la presencia de correlación de .318 ( $p < .01$ ). La agresión física tuvo un Rho de .251 ( $p < .01$ ) y, la agresión verbal, un Rho de .330 ( $p < .05$ ). Dentro del marco de la investigación nos encontramos con un consumo excesivo de videojuegos relacionado con una serie de comportamientos de agresión en la adolescencia.

Malca (2021) estudió la relación que existe entre los videojuegos y la agresividad en los alumnos de la ciudad de Chiclayo. La investigación fue de tipo cuantitativo, descriptivo y transversal realizado con una muestra aleatoria de 70 escolares de la educación primaria. En la investigación se aplicó un análisis de regresión lineal del uso excesivo de videojuegos, de tal forma que explicaba el 32.2% de la variabilidad de la agresividad ( $R^2=.322$ ;  $p<.05$ ), encontrándose un efecto significativo tanto en la agresión física (19.7%) de la verbal (33.6%) así como de la psicológica (32.4%). La evidencia encontrada constituye un indicio de que jugar videojuegos frecuentemente tiene un efecto en las conductas de la agresividad en los escolares de la primaria.

González (2021) estudió la relación existente entre los videojuegos y las conductas de la violencia escolar en Chiclayo. La investigación fue de tipo cuantitativo, descriptivo-correlacional y no experimental. Seleccionaron aleatoriamente 227 estudiantes y les asignaron el muestreo probabilístico por racimos, luego aplicaron un cuestionario de encuesta sobre dependencia a video juegos. El 24.3% de estudiantes apuntaron dependencia a los videojuegos de intensidad media que mostraron conductas de violencia. El análisis evidenció ( $r = .78$ ;  $p > .05$ ) en cuanto a que no habría correlación significativa positiva entre las variables. La investigación concluyó que la dependencia a videojuegos puede predisponer a conductas de violencia en la escuela.

En función de la perspectiva de los videojuegos, esto apoya con la teoría de la autodeterminación, que expresa que la motivación a partir de la autodeterminación solo puede darse si las teorías cognitivas estudian su fuerza en dirección. Se consideran hipótesis empíricas en la dinámica de la persona con un enfoque de lenguaje orgánico, tomando a las personas como organismos dinámicos, es decir, con potencialidad de avanzar, desenvolverse en su medio social e ir llevando nuevas experiencias a su propia personalidad. En este proceso de crecimiento también se van a incorporar fuerzas lejanas, sentimientos y deseos (Stover et al., 2017).

La teoría de la autodeterminación (Self-Determination Theory, SDT) es un modelo teórico extenso que explica la motivación de las personas desde una perspectiva psicológica y social. La citada teoría señalando que la motivación solo se puede entender si se indaga sobre la fuerza y la dirección del comportamiento; es más, las personas presentan una tendencia innata hacia el crecimiento, la integración y la actividad en la propia adaptación del medio en que vive (Deci y Ryan, 1985).

Aparte de la presencia de factores internos como emociones, deseos, valores, entre otros, estos factores interactúan también con los factores externos como recompensas, normas y presiones sociales. Dicha interacción ayudará a determinar el nivel de autodeterminación que una persona siente con respecto a lo que hace o al tipo de control que una persona siente respecto a sus actos (Stover et al., 2017).

La teoría de la autodeterminación, que se presenta en el ámbito de la motivación, se muestra de especial relevancia en el contexto de los videojuegos ya que permite explicar cómo estos tipos de medios digitales pueden satisfacer o frustrar las necesidades

psicológicas básicas de los jugadores. Varios estudios han puesto de manifiesto que los videojuegos son capaces de aumentar la motivación intrínseca mediante la oferta de autonomía (elección de estrategias, caminos, juegos), competencia (superar retos) y relación (conectar con otros jugadores en los entornos virtuales). Sin embargo, la forma en la que se satisfacen estas necesidades puede desembocar en frustración, desmotivación o incluso otras conductas problemáticas vinculadas con el uso excesivo (Przybylski et al., 2010).

La primera subteoría de la SDT es la teoría de las necesidades psicológicas básicas, y sostiene que todo comportamiento humano está motivado por tres necesidades universales: la de autonomía, la de competencia y la de relación. La necesidad de autonomía se refiere a la necesidad de tomar decisiones y sentirse dueño de las acciones propias; la necesidad de competencia hace referencia a la percepción de eficacia, maestría o dominio sobre las tareas; y la necesidad de relación se refiere al establecimiento de conexiones sociales con los demás (Ryan y Deci, 2000).

La satisfacción de estas necesidades en el contexto de los videojuegos puede incluso ayudar a entender el por qué los jugadores son incentivados a llevar a cabo conductas como pasar niveles de juego, competir contra otros jugadores o cooperar por Internet (Moreno et al., 2008). Desde la óptica de la teoría de la autodeterminación, estas actividades no se reducen, como indicábamos, exclusivamente a jugar, sino que son un espacio simbólico donde los individuos encuentran de forma significativa otras oportunidades para satisfacer las necesidades de competencia, autonomía o relación social (Ryan & Deci, 2017). El hecho de ir avanzando a través de logros, recompensas y retos cada vez más complejos responde a la necesidad de competir, que está estrechamente relacionada con la necesidad de eficacia personal, una vez más, muy ligada al control de unas habilidades.

Del mismo modo, la posibilidad de escoger entre diferentes estrategias, de personalizar los personajes, de adoptar decisiones que inciden en el rumbo de la partida, satisface la necesidad de autonomía, dado que le permite al jugador percibir que su elección tiene importancia y lleva aparejadas consecuencias en la realidad virtual. Por su parte, los modos cooperativos y/o multijugador satisfacen la necesidad de relación, dado que permiten llevar a cabo interacciones sociales que, a pesar de ser mediadas por un espacio

digital y un entorno saboteado, suelen ofrecer vínculos sociales, un sentido de pertenencia y el reconocimiento social (Przybylski et al.,2010).

Las investigaciones recientes han puesto de manifiesto que los videojuegos se convierten en entornos capaces de construir identidades e incluso regular la propia emoción. En esta línea de trabajo, Kaye y Bryce (2012) argumentan que los videojuegos fomentan autoexpresión y procesos de afrontamiento del estrés, dos aspectos que se comprueban como propiciadores del bienestar psicológico. Así mismo, la mentalidad detrás de los diseños de mecánicas que ofrecen un feedback inmediato favorece el compromiso conductual, ya que el jugador encuentra continuamente información sobre el propio comportamiento, que aumenta la motivación intrínseca y reduce la probabilidad de abandono de la tarea (Hamari & Tuunanen, 2014).

La segunda subteoría, la de la orientación causal, postula que las personas desarrollan relaciones estables con el entorno que determinan su forma de motivarse. Es decir, se refiere a cuando uno interpreta el entorno y actúa sobre él a partir de la motivación. Así, existen tres orientaciones generales según Ryan y Deci (1985), la orientación a la autonomía (acciones impulsadas por intereses y valores personales), la orientación al control (acciones reguladas por las presiones externas o recompensas) y la orientación a la impersonalidad o amotivación (sensación de incapacidad para influir sobre los resultados).

En cuanto a los videojuegos, esta teoría explica las diferencias en su modo de atender la experiencia de juego. Mientras que una persona jugadora orientada a la autonomía pretende experimentar satisfacción intrínseca a partir de la búsqueda de conocimiento y control del juego, un usuario se encuentra orientada al control busca experimentar satisfacción a partir de la búsqueda de recompensas externas, como los puntos de experiencia, los logros o el reconocimiento; por su parte, un jugador podría sentir aburrimiento o desconexión hacia el juego (Bruno et al., 2022).

La tercera subteoría es la teoría de la evaluación cognitiva, que se centra en cómo las personas juzgan y evalúan cómo las personas juzgan y valoran los estímulos en contextos emocionales y motivacionales, así Deci y Ryan incorporan esta subteoría al estudio de la motivación, señalando que aquellas recompensas las recompensas externas que son percibidas como controladoras reducen la motivación intrínseca mientras que la

motivación intrínseca pueden tener un efecto contrario si son percibidas como un reconocimiento a la competencia, potencialmente incrementando la motivación intrínseca.

Cuando esto se aplica a los videojuegos significa que tener un diseño de recompensas (en términos de puntos, medallas, logros) tiene un efecto directo sobre la motivación del jugador. Si estas recompensas se tienden a percibir como intervenciones externas entonces los jugadores pueden ver caer el interés intrínseco por la actividad. En cambio, si estas recompensas tienden a hacer crecer la percepción de la competencia y el progreso, contribuyen a aumentar la motivación intrínseca por el juego y el placer por el mismo (Deci et al., 1999).

La cuarta subteoría, conocida como teoría de la integración orgánica, hace referencia al proceso por el que los individuos hacen suyas las regulaciones externas hasta hacerlas parte de su identidad y de su propio sistema de valores. Ryan y Deci (2000) defienden que la motivación extrínseca puede llegar a ser autónoma cuando el individuo considera que las normas, requisitos o responsabilidades externas son compatibles con sus propias metas, intereses y principios; el proceso de internalización conlleva una transformación de seguir las reglas externas de los demás a una regulación consciente y voluntaria por parte del propio individuo.

Los estudios realizados en años recientes han puesto de manifiesto que este tipo de motivación es fundamental para mantener la participación en actividades educativas y laborales, además de crear más compromiso y bienestar (Deci & Ryan, 2017). Así, la integración orgánica no se limita a aceptar las normas, sino que se produce una apropiación activa de las mismas, mediante la cual las exigencias externas son reconstruidas, y cuando se integran junto con para ser parte del proyecto vital de la persona que la integra. Según los autores Vansteenkiste et al. (2020), el grado en que las personas logran integrar estas regulaciones va a depender en gran parte de la cantidad de apoyo a la autonomía que reciban como parte del contexto social en el que se encuentran (educativo, laboral, familiar).

Por otro lado, investigaciones empíricas indican que cuando miembros de un contexto educativo experimentan un ambiente capaz de incentivar tanto la autonomía como el sentido de pertenencia, es más probable que la motivación extrínseca de esos estudiantes

acabe transformándose en la motivación autónoma, cosa que facilitará tanto el rendimiento escolar como el desarrollo de habilidades socioemocionales (Howard, et al., 2021). De este modo, se concluiría que la teoría de la integración orgánica supone un marco explicativo fundamental para comprender cómo las normas externas, además de no ser una barrera, también pueden llegar a ser un motor para el crecimiento de la persona y la autodeterminación si se dan las condiciones adecuadas.

Aplicado a los videojuegos, podemos decir que esto sucede cuando un jugador que comienza motivado a una actividad por medio de recompensas externas acaba integrando dicha práctica en su propia identidad personal. Por ejemplo; un jugador puede empezar una determinada práctica de un videojuego competitivo a partir de una presión social (más bien una presión de grupo), pero con el tiempo efectúa un recorrido de internalización de dicha práctica en forma de aprendizaje, disciplina o autorrealización (Vansteenkiste et al., 2010). Esta subteoría subtítulo qué son los videojuegos, pasando de ser meros goces o entretenimiento, a formar parte de proyectos ya sean personales o profesionales, como, por ejemplo, cuando se trata de los eSports, entre notificaciones sexuales o bien no.

Acerca de los videojuegos, se consideran sistemas complejos, que están constituidos por distintos recursos gráficos, sonoros e interactivos, y ponen en marcha experiencias de forma dinámica. Para Pereira y Alonzo (2017), los videojuegos se agrupan en géneros concretos (estrategia, rol, acción, deportes, etc.), con características que afectan a la motivación del jugador con un escaso peso para el labio superior. En esta línea, Laos y Wong (2020), los frisbees son actividades interactivas y voluntarias, en las que los jugadores deben seguir unas reglas o limitaciones de la acción del propio jugador, con un conflicto artificial que termina con una solución numérica.

El videojuego en relación con la teoría de la autodeterminación, donde los videojuegos brindan escenarios donde poder satisfacer las necesidades de autonomía, competencia y relación de forma significativa. Esto explica la consideración de los videojuegos como un modo de ocio, pero también como un motor de aprendizaje y, además, una forma de espacio en el que se ejercitan competencias cognitivas, sociales y emocionales (Ryan et al., 2006).

En cuanto a la dimensión videojuegos, la subdimensión de tiempo hace referencia a las horas dedicadas a la actividad de ocio digital, refiriéndonos a la duración de la práctica

e incluso a la frecuencia en cuanto a la práctica durante un periodo determinado. Esta subdimensión es neutra puesto que el tiempo de exposición puede tener efectos diferenciales en el rendimiento cognitivo, la conducta social y la salud física del jugador/a (Martins et al., 2022). Por otra parte, algunos estudios con adolescentes muestran que un uso moderado del tiempo de uso de videojuegos puede llevar a efectos neutros o positivos según el tipo de videojuego e incluso la naturaleza de su contenido (Przybylski & Weinstein, 2021).

La complejidad viene dada por el nivel de reto ante el que se enfrenta el jugador, la estructura o configuración de los objetivos del propio videojuego y la carga cognitiva impuesta al jugador. En los videojuegos, la complejidad puede observarse en la variedad de mecánicas de juego; la cantidad de información que hay que procesar y el nivel de planificación, donde los videojuegos más complejos requieren mayores habilidades de resolución de problemas, tomar decisiones en un menor tiempo y dependencia de memoria de trabajo (Harris et al., 2022).

La interactividad, por su parte, se asocia al grado de participación activa del jugador en el entorno virtual y la probabilidad de influenciar la narrativa o los resultados del videojuego. Es decir, involucra la interacción con la inteligencia artificial del videojuego y con otros jugadores en modalidades competitivas y cooperativas (Drachen et al., 2021). La dimensión dispositiva, en cambio, alude a la tecnología de soporte por la que se ejecuta el videojuego, como por ejemplo en consolas (XBox, Playstation, etc.), ordenadores (PC/Mac), teléfonos móviles, tablets o dispositivos para la realidad virtual, donde cada una de ellas incorpora aspectos que modifican la experiencia de jugar, su accesibilidad y, por supuesto, su ergonomía (Ballou et al., 2021).

Desde la teoría de la frustración o la hipótesis amenaza-defensa se argumenta que detrás de la conducta agresiva está la frustración producida por la percepción de que se están ante obstáculos que limitan la obtención de un objetivo o meta; quienes se encuentran escolarizados seguramente se han encontrado en situaciones escolares en las que no pueden llegar a cumplir con la meta que se habían propuesto (Dollard et al., 1939). Estudios recientes muestran que la frustración parece incrementar la ira y el resentimiento en situaciones de competencia, sobre todo si los obstáculos son percibidos como injustos o inesperados, lo que a su vez puede incrementar la intensidad de las conductas disruptivas dentro del aula (Montagud, 2020).

El intento de construir un modelo general para la agresión (GAM) da lugar a un modelo más global al considerar factores tanto psicológicos como sociales en el fenómeno de la violencia. En particular, sostiene que algunas características de la persona (como la impulsividad, el escaso umbral de tolerancia a la frustración o la falta de habilidades sociales) así como factores del contexto donde tiene lugar el encuentro (por ejemplo, aquella persona a la que se le imita u observada como modelo (Miller et al., 2007), las dinámicas de grupo) influyen en el estado de las personas como lo son la investigación de estados internos afectivos, cognitivos y fisiológicos que, a su vez, influyen como también de en la interpretación de los hechos, además aprendo lo determinante que será la respuesta agresiva (Anderson & Bushman, 2002).

Este modelo del ámbito educativo lleva a considerar que una exposición continuada a la violencia de carácter escolar fortalece esquemas cognitivos que tratan la propia agresión como la forma con la que introducir una respuesta en contexto, haciendo que algunos escolares vean la hostilidad como un recurso al que recurrir (Gutiérrez et al., 2017). Así, el modelo teórico del Síndrome de Angustia, Hostilidad y Agresividad (AHA) subraya cómo las emociones negativas vienen a ser una de las explicaciones de la violencia. Según este modelo la respuesta a un estímulo estresante puede llevar primero a la angustia o el miedo, esas emociones evolutivas, que pueden dar paso a la ira y posteriormente a la hostilidad, todo ello sin la adecuada regulación emocional, dando por resultado las conductas agresivas (Carrasco & González, 2006).

En el ámbito escolar, el síndrome AHA permite dar sentido a los modos de presión escolar, de sus conflictos interpersonales, o de sus rechazos hacia los cuales se alimenta una predisposición de la hostilidad. Investigaciones, como la de Estévez et al. (2020), afirman que adolescentes con niveles altos de ira y hostilidad tienen mayor protagonismo en episodios de bullying o violencia física. Desde este punto de vista no sólo se describe la secuencia emocional que acaba en agresión, sino que además se ofrecen bases orientadas en la intervención de regulación emocional o ejercitación de habilidades sociales.

En la opinión de Cedeño (2020), el concepto de violencia escolar es un fenómeno relacional, cultural y multicausal que describe el uso de la fuerza que causa daños a las personas y también al entorno escolar. Se refiere a diferentes manifestaciones como agresividad, violencia física y psicológica, violencia social, daños a la infraestructura

educativa, bullying e incluso cyberbullying. De igual forma, Ayala (2015) la describe como una forma de violencia que se establece entre las personas que integran un contexto educativo y que afecta la estructura social del centro escolar, expresándose en fenómenos como el bullying y la violencia sexual.

La agresión no se presenta por tanto como un fenómeno aislado, ya que se trata de un constructo que incluye diversas variedades de conducta violenta, siendo tipificada en función de una serie de criterios que pueden ser su naturaleza, su motivación, sus consecuencias o su relación interpersonal. En este sentido, Ayala (2015) también señala que la violencia escolar suele manifestarse con más frecuencia en las relaciones profesor, así como también hace referencia a los factores que la provocan, que pueden ser de carácter escolar, individual, familiar o social. En el ámbito escolar tiene que ver con la carencia de unas normas mínimas o de unos vínculos afectivos entre el alumnado, los docentes y los directivos; en lo individual se encuentran las características como el género, las características físicas del alumno, así como las condiciones biológicas o psicológicas del alumnado.

Las dimensiones de la violencia escolar, describen la violencia física como todo tipo de acto con intención de provocar un daño o malestar físico en el contexto escolar, tal como son las agresiones, los empujones, el uso de objetos para agredir (Rosen et al., 2022); la violencia verbal se refiere a las expresiones desagradables, las amenazas, las burlas, las expresiones discriminatorias con el objetivo de humillar o amedrentar a los otros (Falla et al., 2023) la violencia psicológica incluye las conductas más sutiles que sin contacto físico producen su efecto y afectan el bienestar emocional y mental de la víctima, como el aislamiento social, la manipulación, la intimidación sistemática o las amenazas encubiertas, esta tipología es más complicada de detectar por su naturaleza prolongada y poco obvia (Morales et al., 2022).

## II. METODOLOGÍA

### 2.1. Enfoque, tipo

El siguiente texto está contenido dentro de lo que se define como el enfoque cuantitativo, ya que el mismo proviene de la búsqueda del conocimiento científico y está caracterizado por entender la realidad de múltiples situaciones a través de escalas numéricas. Según Babativa (2017), los datos son el producto de las mediciones que se llevan a cabo sobre las variables observadas del objeto que se estudia y se encuentran representados en números o puntuaciones.

Dependiendo de su finalidad, la investigación cuantitativa puede ser pura o básica; de hecho, según lo que señala Gallardo (2017), este tipo de investigación persigue el desarrollo de nuevo conocimiento, el cual puede estar orientado a aumentar los postulados teóricos de una determinada ciencia.

### 2.2. Diseño de investigación

Se escogió un diseño de investigación no experimental y transversal, dado que no existen estímulos o condiciones para las variables, las cuales son evaluadas en su contexto natural sin alteraciones (Arias & Covinos, 2021). La información se obtendrá de la opinión que los estudiantes muestran sobre videojuegos y violencia escolar a partir de preguntas concretas.

Los estudios transversales se caracterizan por aplicar la evaluación en un momento determinado (Cvetković et al., 2021). Los datos se recogerán en un plazo definido en el cronograma.

Este estudio es de tipo descriptivo-correlacional, dado que analiza la relación entre las variables. En las investigaciones por correlación, las variables no tienen prevalencia ni jerarquía (Arias & Covinos, 2021). La idea es relacionar los videojuegos y la violencia escolar en una institución educativa.

### 2.3. Población, muestra y muestreo

La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formarán el referente para la elección de la muestra y que cumple con una serie de criterios

predeterminados (Arias et al., 2016). En este caso estuvo conformada por los 319 estudiantes de educación secundaria tumbesinos, que se encuentren matriculados en el año 2023.

Los criterios de inclusión para este estudio son los siguientes: estudiantes que se encuentren matriculados en educación secundaria en el año 2023, pertenecientes al 1° al 5° año de secundaria, de ambos sexos, que acrediten la autorización de sus padres para participar de la investigación y que asistan el día de aplicación de la encuesta.

Por otro lado, los criterios de exclusión son: estudiantes que no se encuentren matriculados en educación secundaria en el año 2023, que no acrediten la autorización de sus padres para participar de la investigación y que no asistan el día de aplicación de la encuesta, independientemente de su sexo.

La muestra, definida como un subgrupo de la población, definido antes de la aplicación, dependiendo de tamaño de los componente o elementos del objeto bajo estudio, se selecciona cuando la población es demasiado grande o infinita (Babativa, 2017). El tamaño de muestra estuvo conformado por los 113 estudiantes del 1° al 5° año de secundaria, que se encuentren matriculados en el año 2023.

El muestreo es el proceso de seleccionar un grupo representativo para facilitar el estudio de una población. Según Parra (2017), se utilizó muestreo aleatorio simple en este estudio, eligiendo elementos convenientes y cercanos geográficamente, conforme a criterios de inclusión y exclusión.

#### **2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

En el presente estudio, cuyo propósito es analizar la relación entre el uso de videojuegos y la violencia escolar, se empleó el cuestionario como técnica principal de recolección de datos. De acuerdo con Hernández et al. (2014), este procedimiento implica la elaboración estructurada de un conjunto de preguntas o ítems con el fin de obtener información específica y cuantificable sobre una o varias variables de interés.

El primer instrumento aplicado fue el Cuestionario de Videojuegos, elaborado por Campoverde (2022). Este consta de 16 ítems organizados en cuatro dimensiones: *Tiempo*, *Complejidad*, *Interactividad* y *Dispositivo electrónico*. Su finalidad es medir el nivel de involucramiento en los videojuegos según dichas dimensiones, dirigido a estudiantes de

educación primaria y secundaria. La validez del instrumento fue determinada mediante análisis de contenido, alcanzando un coeficiente general de 1.0. En cuanto a la confiabilidad, obtuvo un puntaje global de .737 a través del alfa de Cronbach.

Dado que la evidencia inicial no era suficiente para generalizar los resultados, el presente estudio realizó un análisis adicional de validez con la V de Aiken, logrando nuevamente un coeficiente de 1.0. La confiabilidad fue comprobada mediante consistencia interna, alcanzando un valor de .80, lo que refuerza la pertinencia del instrumento.

Por otro lado, se utilizó el Cuestionario de Violencia Escolar, adaptado al contexto peruano por Gonzales (2021), diseñado para estudiantes de primaria y secundaria. Este cuestionario está conformado por 18 ítems y su evaluación psicométrica se efectuó a través de la validez de contenido, obteniendo un coeficiente V de Aiken de 1.0. En cuanto a la confiabilidad, se reportó un alfa de Cronbach de .86, lo que demuestra una adecuada consistencia interna entre los ítems.

Con la finalidad de actualizar sus propiedades psicométricas en el marco del presente estudio, se llevó a cabo un nuevo análisis de validez mediante contenido, alcanzando una V de Aiken global de .81. Respecto a la confiabilidad, se corroboró un nivel satisfactorio de consistencia interna con un alfa de Cronbach de .86, lo que confirma la solidez del instrumento en el contexto actual.

## **2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información**

Se solicitó permiso a la dirección de la institución para tratar y analizar los datos de la investigación escolar. Con la autorización de dicha dirección, el investigador coordinaría con los tutores el horario para la evaluación con arreglo al calendario académico, cuya programación permitió recolectar datos sin tener que interrumpir la educación.

Una vez realizada la recolección de los datos, los organizamos en una plantilla de Excel para verificar su distribución y llenado y posteriormente se exportaron a SPSS. A partir de esto, se llevó a cabo un análisis descriptivo e inferencial. Este análisis se inició con la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov que mostró que los datos no se distribuyen de manera normal lo que llevó a la utilización de la técnica no paramétrica Rho de Spearman.

## **2.6. Aspectos éticos en investigación**

La investigación tuvo lugar con un respeto estricto por los principios éticos que se pueden encontrar en el reglamento de ética y en las disposiciones que promulgó el comité de ética de la Universidad Católica de Trujillo (UCT, 2021); especial atención se puso en la garantía de la transparencia del proceso y de los derechos de los estudiantes que participaban.

Antes de llevar a cabo la recolección de la información se hizo llegar a los padres, al tutor legal un consentimiento informado donde se exponían de un modo fácil los objetivos, los alcances, la forma en la que se daría la investigación. En el mismo documento se destacaba que la participación era totalmente voluntaria y que en caso de querer retirarse de la investigación la persona participante podía hacerlo sin acarrear consecuencias negativas para el estudiante. Se aseguraba así que las personas responsables legales tuvieran conocimiento pleno de que sus hijos participarían en el proyecto.

También se brindó a los estudiantes la garantía verbal de que su colaboración en la elaboración de la investigación no conllevaría riesgos ni daños materiales o emocionales. Se enfatizaba la noción de que la identidad de los partícipes iba a ser preservada y que los datos recolectados, en caso de ser utilizados, se utilizarían para fines de investigación. Así se reafirmaba el compromiso de la investigación en crecer en el respeto de la integridad, el anonimato, y la privacidad de los participantes; así en cumplimiento, junto con lo establecido por la ética, se exigió a los estudiantes, sobre todo en la fase de la comunicación escrita.

### III. RESULTADOS

**Tabla 1**

*Correlación de las variables video juegos y violencia escolar en estudiantes de una institución educativa del distrito de zorritos en Tumbes, 2023.*

			Violencia escolar
<b>Correlación de Rho de Spearman</b>	Video juegos	Rho	.807**
		Sig.	.000
		N	113

En la tabla 1, se evidencia en la matriz de correlaciones con el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, de 0.807, en donde indica según los autores Hernández et al. (2014) que existe relación positiva fuerte entre uso de videojuegos y violencia escolar, siendo este valor altamente significativo ( $p < 0.05$ ).

**Tabla 2**

*Nivel de frecuencia del uso de video juegos en estudiantes de una institución educativa del distrito de zorritos en Tumbes, 2023.*

	Nivel	n	%
V. Video juegos	Alto	0	0%
	Medio	66	58%
	Bajo	47	42%
D. Tiempo.	Alto	6	5%
	Medio	69	61%
	Bajo	38	34%
D. Complejidad	Alto	7	6%
	Medio	63	56%
	Bajo	43	38%
D. Interactividad	Alto	5	4%
	Medio	63	56%
	Bajo	45	40%
D. Dispositivo electrónico	Alto	9	8%
	Medio	51	45%
	Bajo	53	47%

En la tabla 2 se observa que, el 58% de los estudiantes, frecuentan acceder regularmente al uso de los videos juegos, así mismo el 42% de los estudiantes frecuentan tener acceso a los videos juegos a un nivel bajo, Cabe mencionar que este nivel de acceso a los videos juegos que tienen los estudiantes se debe porque, el 61% de los estudiantes emplean regularmente el tiempo en el acceso a los videos juegos, por otro lado, el 56% de ellos les resulta ser complejo el acceso a los videos de los juegos, así mismo se refleja en la tabla que el 56% de los estudiantes interactúa en el uso de los videos juegos y finalmente casi el 45% de los estudiantes frecuentan hacer uso a través de dispositivo electrónico.

**Tabla 3**

*Nivel violencia escolar en estudiantes de una institución educativa del distrito de zorritos en Tumbes, 2023.*

	Nivel	n	%
V. Violencia escolar	Alto	3	3%
	Medio	76	67%
	Bajo	36	32%
D. Violencia física.	Alto	6	5%
	Medio	62	55%
	Bajo	45	40%
D. Violencia verbal	Alto	4	4%
	Medio	65	58%
	Bajo	44	39%
D. Violencia psicológica	Alto	10	9%
	Medio	61	54%
	Bajo	42	37%

En la tabla 3 se observa que, el 67% de los estudiantes, identifican que existe regularmente violencia escolar, así mismo el 32% de los estudiantes manifiestan percibir bajo nivel de violencia escolar. Cabe mencionar que, esto se debe porque cerca del 55% de los estudiantes manifestaron percibir regularmente violencia física en la institución educativa, por otro lado, el 58% de los estudiantes manifestaron percibir violencia verbal y por último el 54% de ellos manifestaron percibir regularmente violencia psicológica

**Tabla 4**

*Relación entre videojuegos y violencia física en estudiantes de una institución educativa del distrito de zorritos en Tumbes, 2023.*

		Violencia física	
<b>Correlación de Rho de Spearman</b>	Video juegos	Rho	.873**
		p	.000
		N	113

Según los datos presentados en la tabla 4, se evidencia en la matriz de correlaciones con el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, de .873, en donde indica según los autores Hernández et al. (2014) que existe relación positiva fuerte entre video juegos y violencia física, siendo este valor altamente significativo ( $p < .05$ ).

**Tabla 5**

*Relación entre videojuego y violencia verbal en estudiantes de una institución educativa del distrito de zorritos en Tumbes, 2023.*

		Violencia verbal	
<b>Correlación de Rho de Spearman</b>	Video juegos	Rho	.926**
		p	.000
		N	113

En la tabla 5, se evidencia en la matriz de correlaciones con el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, de .926, en donde indica según los autores Hernández et al. (2014) que existe relación positiva fuerte entre video juegos y violencia verbal, siendo este valor altamente significativo ( $p < 0.05$ ).

**Tabla 6**

*Relación entre videojuego y violencia psicológica en estudiantes de una institución educativa del distrito de zorritos en Tumbes, 2023.*

		Violencia psicológica	
<b>Correlación de Rho de Spearman</b>	Video juegos	Rho	.934**
		p	.000
		N	113

En la tabla 6, se evidencia en la matriz de correlaciones con el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, de 0.934, en donde indica según los autores Hernández et al. (2014) que existe relación positiva fuerte entre video juegos y violencia psicológica, siendo este valor altamente significativo ( $p < 0.05$ ).

#### IV. DISCUSIÓN

La presente investigación asume como objetivo determinante de la investigación la relación existente entre el uso de videojuegos y la violencia escolar en estudiantes de una institución educativa de la localidad de Zorritos, Tumbes, 2023. El propio estudio se ha estructurado bajo la metodología tipo básica de diseño no experimental, de nivel correlacional, la muestra se conformó por 113 estudiantes del propio distrito de Zorritos, a quienes se les aplicó el cuestionario de videojuegos e inventario de violencia escolar. Los resultados obtenidos fueron sometidos a la prueba de normalidad mediante la técnica de Kolmogorov-Smirnov, estimando como técnica el desarrollo de la Rho de Spearman.

La evaluación comienza en el sentido teórico, que intenta estipular cuáles son los fundamentos teóricos fundamentales, correspondiendo precisamente aquellos fundamentos a la teoría de la motivación para los videojuegos y a la teoría de angustia-agresión-hostilidad, de este modo poniendo de relieve cómo el modelo esperado tiene lugar en el contexto práctico escogido. A su vez, este inciso se apoya en el sentido práctico, el cual pretende identificar cuáles son los niveles y la afectación del contexto mencionado en la población estudiantil de la institución escogida; y por último se justifica en el sentido metódico, dado que los resultados se expenderán a partir del uso de herramientas y las técnicas válidas y fiables, lo que pone de manifiesto que los encontrados de la información lograda son de un carácter científico y son verídicos.

Este planteamiento entiende que la mayor parte de los comportamientos de los seres humanos se aprenden a partir de observar e imitar modelos significativos, en el caso concreto los personajes virtuales sirven también como modelo de acción (Bandura, 1977), es decir, que los adolescentes expuestos continuamente a videojuegos con un alto contenido violento van a ir interiorizando ante este modelo de conducta como forma válida para resolver conflictos o bien para conseguir metas.

En el espacio escolar esta afirmación se pone de manifiesto en agresiones físicas, verbales o simbólicas hacia los compañeros, dado que los estudiantes siguen los patrones observados en la situación virtual. La repetición intensiva favorecería el reforzamiento de estas conductas, que se convertirían en patrones de interacción social en el aula, lo que explica la incidencia directa de los videojuegos en la dinámica violenta del contexto escolar (Anderson & Bushman, 2002).

Respecto al objetivo general, el cual busca determinar la relación entre el uso de videojuegos y la violencia escolar en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes. El análisis parte de lo expuesto en la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977), que sugiere que las personas pueden adquirir nuevos comportamientos a través de la observación e imitación de modelos, como los personajes violentos en los videojuegos. Tomando en consideración lo que es el sustento teórico propuesto, la investigación presenta como resultado una relación directa de nivel alto de significancia ( $r = .807$ ;  $p < .01$ ), decidiendo por aceptar la hipótesis alterna mediante la interpretación de que existe relación entre la adicción a videojuegos, y niveles altos de violencia en escolares. Los resultados se asemejan a lo que es el estudio generado por Coca (2023) donde se obtiene una relación directa entre la adicción a los videojuegos y la agresión física ( $Rho = 0.272$ ,  $p < 0.01$ ) en adolescentes ecuatorianos, evidenciando los hallazgos. De igual forma, también Núñez (2023) considera otra relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresión ( $Rho = 0.362$ ,  $p < 0.01$ ) en jóvenes de Arequipa, Perú. En contraposición a ello, Lacko et al. (2024) establece un análisis en torno a evaluar la relación entre la exposición a videojuegos y las conductas violentas en el contexto escolar, en estudiantes entre los 13 a 17 años, no existe una relación significativa ( $r = .34$ ;  $p > .05$ ); determinando en este sentido que la violencia escolar, podría establecer su relación con factores externos sea entorno, estímulos o bien factores reguladores emocionales. Se enfatiza la práctica, de videojuegos de forma frecuente y al mismo tiempo prolongada, los cuales pueden incidir en el reaccionar de manera violenta o agresiva en situaciones de estrés o sea de situaciones dañinas en el contexto social y académico.

Respecto al primer objetivo específico, centrado en identificar el nivel de uso de videojuegos en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos. La siguiente argumentación se encuentra sustentada en los hallazgos lo expuesto por Kowert (2022) quien ilustra que los videojuegos pasan a ser parte o espacio de la cultura y el desarrollo social para la juventud, destacándose en este punto como parte de la interacción con los pares, la cual puede influenciar en la construcción de identidad y motivación. Por lo expuesto el presente análisis observó una mayor proporción porcentual del nivel medio (58%) que antecede al nivel bajo (42%), lo que se interpreta como que los estudiantes encuestados, no cuentan con una frecuencia acentuada en el uso de videojuegos. Este resultado se encuentra ligado a lo que se espera contextualmente acerca de la conducción

de videojuegos, como parte del interés social, y que da lugar a un uso frecuente en adolescentes. La cita también se conjuga con lo expuesto por Belijarano y Alcivar (2021) investigación en Ecuador que muestra una incidencia del 46% en base a niveles bajos y un 42% en base al nivel medio del empleo de videojuegos. En cambio, el resultado discrepa con el panorama establecido por Lengersdorff et al. (2023) que muestran a los estudiantes de instituciones educativas públicas, utilizando los videojuegos de forma controlada, que deber ser un pasatiempo normado por parte de los progenitores, lo que da cuenta de que el problema no es considerable en el devenir diario del estudiante. La exposición ilustra que la práctica de videojuegos en estudiantes tiene indicadores asociados a su uso frecuente, prolongado y descontrolado, aspecto que debe ser estudiado para poder regularizar su uso en los estudiantes.

En base al segundo objetivo específico, centrado en describir el nivel de violencia escolar en estudiantes de una institución educativa. La actual situación se propuesto en base a los hallazgos que establece Estévez et al. (2020) donde nos muestran que la violencia en contextos escolares es provocada por la existencia de interacciones inestables, poco controladas en los estudiantes. De igual forma esta situación es planteada así, ya que su no regulación o su no interés por parte de los trabajadores de la institución se ve reflejada en el desarrollo de nuevas conductas violentas. La investigación logró visualizar una media de prevalencia (67%), niveles bajos (32%) trasladándonos a una situación negativa que estimaba elementos asociados a la agresión o respuesta violenta ante aspectos sociales negativos. El resultado obtenido se añade al camino de la investigación obtenida por Nuñez (2023) donde se evidenció un panorama de un 45% de estudiantes con niveles moderados en función del desarrollo de las conductas violentas en el contexto escolar. De igual forma, se pudo captar un nivel bajo que superaba la media con un 33% donde se visualiza la práctica de la violencia como uno de los factores determinantes y notorios entre los estudiantes. En cambio, la investigación de Coca (2023) las conductas violentas fueron planteadas en un contexto de escasa previsibilidad en el desarrollo de conductas violentas. El hallazgo nos permite vislumbrar el panorama académico como un elemento de la convivencia y que al mismo tiempo debe ser medido, analizado y protegido tanto por parte de los equipos directivos y técnicos, como por parte de los trabajadores de la institución, para un control de la violencia entre los estudiantes.

En base al tercer objetivo específico, basado en determinar la relación entre el uso de videojuegos y la violencia física en estudiantes de una institución educativa del distrito

de Zorritos. Este resultado parte de la teoría Desinhibición de Anderson y Bushman (2002), la cual sugiere que la exposición a contenidos violentos, como los presentes en algunos videojuegos, puede disminuir los mecanismos de control inhibitorios y facilitar la expresión de comportamientos agresivos o violentos físicos. Esto podría explicar la fuerte relación observada en el presente contexto, donde la exposición prolongada a videojuegos con contenido violento podría estar contribuyendo a la disminución de los controles inhibitorios y, en consecuencia, al aumento de la violencia física en el entorno escolar. Lo sustentado se respalda con el hallazgo encontrado, donde se evidenció una relación directa de nivel muy significativo ( $r = .87$ ;  $p < .05$ ), estableciendo así la aceptación de la hipótesis alterna, infiriendo que, a mayor frecuencia de videojuegos, mayor será la predisposición de actuar de manera violenta. Este resultado coincide con lo que concluyó la investigación propuesta por Núñez (2023) en Arequipa y Malca (2021) en Chiclayo también corroboraron el impacto significativo del uso de videojuegos en la agresividad física. También con Alvino y Mujica (2022), quienes determinaron respecto de la dimensión agresividad física, un coeficiente de  $.197$  ( $p\text{-valor} = 0,01 < 0,05$ ), hallado significativo. En cambio, el resultado aquí considerado contrasta con el resultado de las investigaciones desarrolladas por Falcione y Weber (2025), donde se llegó a comprobar que el comportamiento de la persona basado en conductas negativas no se relacionaba significativamente con actos o el uso frecuente de videojuegos. Esto permite concluir que, dadas las conclusiones de los anteriores autores, a mayor propensión a desempeñar conductas disruptivas, mayor es el uso que se hace de videojuegos, resultado recurrente o menos controlado.

Respecto al cuarto objetivo específico, centrado en determinar la relación entre el uso de videojuegos y violencia verbal en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes. El análisis se fundamenta en la teoría del síndrome de AHA, que sostiene que la práctica referida a conductas basado en una mala gestión de ira, hostilidad y agresividad, es calificada como un síndrome de afectación emocional y que ese efecto llega a ser derivado de la exposición a elementos que predisponen a una inestabilidad emocional (Estévez et al., 2020). El estudio demostró una relación directa de nivel significativo ( $r = .92$ ;  $p < .05$ ), demostrando que el consumo intensivo de videojuegos es un elemento que se relaciona con la violencia verbal en los estudiantes, hallazgo que es igual al sustentado por Núñez (2023) en donde se llegó a presentar una relación directa entre el consumo de videojuegos y la agresividad verbal. Por el contrario, el hallazgo es

contrapuesto al señalado por Lacko et al. (2024) en donde se evidenció que la práctica de videojuego no se correlaciona con la adquisición de conductas o la realización de un comportamiento violento. De manera que el estudio permite realizar la conclusión que la práctica de los videojuegos predispone en el estudiante a realizar actos muy disruptivos; ante la visualización de conductas similares en el desarrollo de videojuegos.

Finalmente, en base al quinto objetivo específico, centrado en determinar la relación entre el uso de videojuegos y la violencia psicológica en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos. La valoración de este factor se apoya en la propuesta desensibilizadora de Carnagey et al. (2006), donde el comportamiento violento viene explicado como un elemento social que se normaliza o reincide en signos similares hasta quedar esquematizado en conductas manifiestas para los alumnos. Esta conclusión se pone de manifiesto con la existencia de una relación directa y significativa ( $r = .93$ ;  $p < .05$ ), entre el uso desmesurado de videojuegos y la ejecución de la violencia psicológica en los contextos sociales, siendo mayormente presente en el aspecto académico. Este hallazgo es similar al que sostiene Malca (2021) en Chiclayo, que evidencia el uso de videojuegos como un hecho significativo para la agresividad psicológica, con una explicación del 32,4% de la variabilidad. La investigación de Falcione & Weber (2025) nos permite concluir que el comportamiento disruptivo encuentra su base en los factores internos de la inteligencia emocional o la forma de externalizar de forma significativa las emociones, por lo tanto, el hallazgo permite concluir que la práctica de videojuegos afecta y predispone al alumnado a generar actos violentos basados en el insulto, el rechazo o la afección psicológica.

## V. CONCLUSIONES

- Se concluye que existe una relación positiva fuerte de 0,807 y altamente significativa ( $p < 0,05$ ) aceptando la hipótesis alterna, infiriendo así que el uso de videojuegos y la violencia escolar en los estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes.
- En la variable uso de los videojuegos, el 58% de los estudiantes acceden regularmente (nivel medio), el 42% tiene un nivel bajo de acceso; además, el 61% de los estudiantes emplea regularmente su tiempo en el uso de videojuegos, el 56% considera complejo acceder a ellos, el 56% interactúa en el uso de videojuegos y cerca del 45% los utiliza a través de dispositivos electrónicos.
- Se concluye que el 67% de los estudiantes identificó la existencia regular de violencia escolar (nivel medio), mientras que el 32% percibió un bajo nivel de violencia escolar. Específicamente, el 55% percibió violencia física de manera regular, el 58% percibió violencia verbal, y el 54% percibió violencia psicológica de manera regular.
- Se concluye que existe una relación positiva fuerte entre el uso de videojuegos y la violencia física en los estudiantes, con un coeficiente de correlación de rho de Spearman de .873, siendo altamente significativo ( $p < 0,05$ ), aceptando la hipótesis alterna, interpretando que la práctica de videojuegos predispone en el desarrollo de comportamientos violentos.
- Existe una relación positiva fuerte entre el uso de videojuegos y la violencia verbal en los estudiantes, con un coeficiente de correlación de rho de Spearman de .926, siendo altamente significativo ( $p < 0,05$ ), tomando como decisión la aceptación de la hipótesis alterna.
- Existe una relación positiva fuerte entre el uso de videojuegos y la violencia psicológica en los estudiantes, con un coeficiente de correlación de rho de Spearman de 0,934, siendo altamente significativo ( $p < 0,05$ ) estableciendo la aceptación de la hipótesis alterna, interpretando que el empleo de videojuegos influye en la normalización y predisposición de niveles altos de violencia psicológica.

## VI. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la directora de la institución implementar programas de sensibilización y concientización sobre el uso responsable de videojuegos, involucrando a estudiantes, docentes y familias, estos programas deben abordar los efectos negativos del uso excesivo de videojuegos y su relación con la violencia escolar, así como brindar herramientas y estrategias para promover hábitos saludables desde el hogar y en la escuela.
- Se recomienda a la directora Institución Educativa diseñar torneos que promuevan la participación de los estudiantes en actividades extracurriculares, deportivas y recreativas que les permitan canalizar su energía de manera positiva y reducir el tiempo dedicado a los videojuegos.
- Se recomienda a la subdirectora de la institución educativa exponer hacia los auxiliares, nuevas políticas y normas en base al empleo de dispositivos electrónicos dentro de la institución, con el objetivo de crear un entorno de aprendizaje seguro y libre de distracciones.
- Como manera de abordar la incidencia de casos de violencia escolar, se recomienda a los docentes de tutoría y representantes encargados de bienestar educativo, establecer sesiones, juegos y dinámicas en donde se genere una competencia sana, un trabajo integrado y aseguren el desarrollo de conductas sociales positivas.
- Se plantea como recomendación al personal de psicología encargado del bienestar educativo, la estimación se sesiones individuales y espacios autorizados para tratar a los estudiantes que expongan problemas en base al comportamiento agresivo, sirviendo como un factor que busque regular y promover el bienestar integral, asegurando los niveles de salud psicológica.
- Finalmente se recomienda a futuros investigadores, establecer estudios con una metodología mixta, basadas en un análisis descriptivo y en el desarrollo de sesiones, talleres o dinámicas que busquen reducir la incidencia de conductas violentas o actividades centradas en los videojuegos a fin de estimar estrategias significativas para abordar esta problemática.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acurio, E., & García, D. (2022). Acoso escolar y satisfacción familiar en estudiantes de bachillerato. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10054-10068. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4116](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4116)
- Alcivar, T. y Bejarano, A. (2020). *Relación entre impulsividad y niveles de severidad por el uso de videojuegos en adultos jóvenes ecuatorianos* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <https://repositorio.ug.edu.ec/items/9bd02a85-15bd-462d-9201-e8c2085c6e4d>
- Aleissa, M., Alenezi, S., Saleheen, H., Bin, S., Khan, A., Altassan, S. & Alyahya, A. (2022). The Association between Video Game Type and Aggressive Behaviors in Saudi Youth: A Pilot Study. *Behavioral Sciences*, 12(8). <https://doi.org/10.3390/bs12080289>
- Alvino, V., & Mujica, F. (2022). *Adicción a los Videojuegos y Violencia Escolar en estudiantes de 1ero a 5to de Secundaria de una Institución Educativa del Callao* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/92617>
- Anderson, C. y Bushman, B. (2018). Media violence and the general aggression model. *Journal of Social Issues*, 74(2), 386–413. <https://doi.org/10.1111/josi.12275>
- Anderson, C., & Bushman, B. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27-51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Arguís, R., Bolsas Valero, A., Hernández, S. & Salvador, M. (2012). *Programa Aulas Felices. Psicología positiva aplicada a la educación*. McGrawHill. México. <https://pavlov.psyciencia.com/2013/03/Aulas-felices.pdf>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL. México.
- Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia Mexico*, 63(2), 201–206. <https://doi.org/10.18235/0002849>
- Ayala, M. (2015). Violencia escolar: un problema complejo. *Revista Ra Ximhai*, 11(4), 493–509. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46142596036>

- Babativa, C. (2017). *Investigación cuantitativa* (1.<sup>a</sup> ed.). Areandino. España.
- Ballou, N., Léger, P., & Sénécal, S. (2021). Immersion, presence, and the role of technology in video games. *Computers in Human Behavior*, 125, 106-114. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106932>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ. Prentice-Hall.
- Beljarano, A., & Alcivar, J. (2021). Relación entre los niveles de severidad por el uso de videojuegos y la impulsividad en jóvenes ecuatorianos. *Revista Ecuatoriana de Psicología*, 12(2), 45-62.
- Bravo, T., & Valenzuela, S. (2019). *Desarrollo de instrumentos de evaluación: cuestionarios*. Centro de Medición MIDE UC. Educación integral. México. <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A355.pdf>
- Bruno, F., Stover, J. & Fernández, M. (2022). Motivación y autodeterminación: Un análisis desde la teoría de la orientación causal. *Revista de Psicología Contemporánea*, 17(2), 55–70.
- Bruno, F., Tisocco, F., & Stover, J. (2022). Adaptación de la Escala de Orientaciones Generales de Causalidad para estudiantes universitarios. *Psicodebate*, 22(1), 24–37. <https://doi.org/10.18682/pd.v22i1.4560>
- Carnagey, N., Anderson, C. & Bushman, B. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(3), 489-496. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.05.003>
- Carrasco, M., & González, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2). <https://doi.org/10.5944/ap.4.2.478>
- Casas, J., Repullo, J. & Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527–538. [https://doi.org/10.1016/s0212-6567\(03\)70728-8](https://doi.org/10.1016/s0212-6567(03)70728-8)
- Cedeño, W. (2020). La violencia escolar a través de un recorrido teórico por los diversos programas para su prevención a nivel mundial y latinoamericano. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 470–478. [scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000500470](https://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000500470)

- Coca, K. (2023). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizado* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].
- Coca, V. (2023). *Adicción a los videojuegos y comportamiento agresivo en adolescentes de la Unidad Educativa Atenas* [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec>
- Corral, Y. (2009). Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. *Revista Ciencias de La Educación*, 33, 228–247. [servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf](http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf)
- Corral, Y. (2010). Diseño de cuestionarios para recolección de datos. *Revista Ciencias De La Educación*, 20(36), 152–168. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5345418>
- Cvetković, A., Maguiña, J., Soto, A., Lama, J., y Correa, L. (2021). Cross-sectional studies. *Revista de La Facultad de Medicina Humana*, 21(1), 179–185. <https://doi.org/10.25176/rfmh.v21i1.3069>
- Deci, E. & Ryan, R. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Springer.
- Deci, E. y Ryan, R. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. New York, NY: Guilford Press.
- Deci, E., & Ryan, R. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum.
- Deci, E., Koestner, R. & Ryan, R. (1999). A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation. *Psychological Bulletin*, 125(6), 627–668. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.125.6.627>
- Dorantes, G. (2017). Jugar videojuegos violentos no influye en la agresividad vial de adultos jóvenes. *Revista de Psicología y Ciencias Del Comportamiento de La Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales*, 8(2), 51–71. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rpcc/v8n2/2007-1833-rpcc-8-02-51.pdf>
- Drachen, A., Debeauvais, T. & El-Nasr, M. (2021). Player interaction patterns in online multiplayer games. *Entertainment Computing*, 38, 100422. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100422>

- Eljach, S. (2011). *Violencia escolar en América Latina y el Caribe*. Superficie y fondo.
- Falcione, K. & Weber, R. (2025). Psychopathology and gaming disorder in adolescents. *JAMA Network Open*, 8(7), e2528532. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2025.28532> JAMA Network
- Falla, D., Ortega-Ruiz, R. & Del Rey, R. (2023). Verbal aggression in school: Prevalence, risk factors, and prevention. *Journal of School Violence*, 22(1), 1–15. <https://doi.org/10.1080/15388220.2022.2053615>
- Ferguson, C. (2020). Fifteen years of confusion: Clearing up misconceptions about video game effects. *Perspectives on Psychological Science*, 15(6), 1423–1436. <https://doi.org/10.1177/1745691620964177>
- Gagné, M., & Deci, E. L. (2005). Self-determination theory and work motivation. *Journal of Organizational Behavior*, 26(4), 331–362. [https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2005\\_GagneDeci\\_JOB\\_SDTheory.pdf](https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2005_GagneDeci_JOB_SDTheory.pdf)
- Gallardo, E. (2017). Metodología de la investigación. Universidad Continental. Perú. [https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO\\_UC\\_EG\\_MAI\\_UC0584\\_2018.pdf](https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf)
- García, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de La Escuela de Ciencias de La Educación*, 1(13), 149–165. <https://doi.org/10.35305/rece.v1i13.329>
- Gentile, D., Coyne, S. y Walsh, D. (2022). Media violence, physical aggression, and relational aggression in school-age children: A short-term longitudinal study. *Aggressive Behavior*, 48(2), 143–156. <https://doi.org/10.1002/ab.22012>
- González, M. (2021). *Videojuegos y violencia escolar del nivel secundario de la Institución Educativa Rosa Flores de Oliva – Chiclayo* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/57958?locale-attribute=es>
- Granic, I., Lobel, A. y Engels, R. C. (2020). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 75(4), 392–404. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Gutiérrez, M., Cabello, R., & Fernández, P. (2017). Inteligencia emocional, control cognitivo y estatus socioeconómico de los padres como factores protectores de la

- conducta agresiva en la niñez y la adolescencia. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 31(1).  
<https://www.redalyc.org/journal/274/27450136007/html/>
- Harris, D., Wilson, M. & Vine, S. (2022). The influence of task complexity on learning and performance in video games. *Computers y Education*, 178, 104393.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104393>
- Hernández, S., Fernández, P. y Baptista, F. (2014) Metodología de la investigación (6ta edición). McGrawHill: México.
- Howard, J., Bureau, J., Guay, F., Chong, J. y Ryan, R. (2021). Student motivation and associated outcomes: A meta-analysis from self-determination theory. *Perspectives on Psychological Science*, 16(6), 1300–1323.  
<https://doi.org/10.1177/1745691620966789>  
<https://repositorio.puce.edu.ec/items/c4b077ed-c954-4988-b065-07e60466b097>
- Huaripoma, P. (2023). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/33792>
- Lacko, D., Macháčková, H. & Smahel, D. (2024). Does violence in video games impact aggression and empathy? A longitudinal study of Czech adolescents to differentiate within- and between-person effects. *Computers in Human Behavior*, 159, 141 - 158. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108341> [ResearchGate](#)
- Laos, F. & Wong, J. (2020). Videojuegos y dinámicas motivacionales en adolescentes. *Revista Peruana de Investigación Educativa*, 12(3), 88–104.
- Lengersdorff, L., Wagner, I., Hosoya, T., Windischberger, C. & Schurz, M. (2023). Neuroimaging and behavioral evidence that violent video games do not impair empathy. *eLife*, 12, 151 - 168. <https://doi.org/10.7554/eLife.84951>
- Malca, J. (2021). *Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape* [Tesis de Licenciatura, Universidad Señor de Sipán]. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/9892>

- Martins, A., Lopes, F. & Rodrigues, L. (2022). Screen time, video gaming and health outcomes in adolescents: A systematic review. *Journal of Adolescent Health, 70*(5), 761–773. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2021.12.003>
- Morales, F., Herrera, M. & Gálvez, J. (2022). Psychological violence at school: Implications for socioemotional development. *Frontiers in Psychology, 13*, 854102. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.854102>
- Moreno, J., González, D. & Sicilia, Á. (2008). Metas sociales, necesidades psicológicas básicas y motivación intrínseca en la educación física. *Revista de Psicología del Deporte, 17*(2), 211–226.
- Núñez, J. (2023). Adicción a los videojuegos y agresión en jóvenes de escuelas formales de Arequipa [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. (). Arequipa, Perú.
- Pereira, A. & Alonzo, M. (2017). Videojuegos: Perspectivas educativas y motivacionales. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa, 12*(1), 45–59.
- Prescott, A. T., Sargent, J. D., & Hull, J. G. (2019). Meta-analysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Academy of Sciences, 116*(40), 19851–19856. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611617116>
- Przybylski, A. & Weinstein, N. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society Open Science, 8*(2), 202 - 219. <https://doi.org/10.1098/rsos.202049>
- Przybylski, A., Rigby, C. & Ryan, R. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology, 14*(2), 154–166. <https://doi.org/10.1037/a0019440>
- Rosen, N., Decker, S. & Rinehart, J. (2022). Physical aggression in adolescence: School environment and peer dynamics. *Youth y Society, 54*(7), 1271–1293. <https://doi.org/10.1177/0044118X221081828>
- Ryan, R., & Deci, E. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist, 55*(1), 68-78. [https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000\\_RyanDeci\\_SDT.pdf](https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf)

- Ryan, R., & Deci, E. (2002). An overview of self-determination theory: An organismic-dialectical perspective. University of Rochester. Estados Unidos. [Press.psycnet.apa.org/record/2002-01702-001](http://press.psycnet.apa.org/record/2002-01702-001)
- Ryan, R., Rigby, C. & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344–360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Stover, J., Bruno, F. & Uriel, F. (2017). Teoría de la autodeterminación: Una revisión conceptual y aplicada. *Revista de Psicología*, 35(1), 23–40.
- Ttofi, M. & Farrington, D. (2021). Physical violence in childhood and adolescence: Long-term impacts. *Aggression and Violent Behavior*, 58, 101-103. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2020.101603>
- Vallerand, R. & Losier, G. (1999). An integrative analysis of intrinsic and extrinsic motivation in sport. *Journal of Applied Sport Psychology*, 11(1), 142-169. <https://psycnet.apa.org/record/1999-13404-009>
- Vansteenkiste, M., Niemiec, C. & Soenens, B. (2010). The development of the five mini-theories of self-determination theory: An historical overview, emerging trends, and future directions. In T. Urdan & S. Karabenick (Eds.), *The decade ahead: Theoretical perspectives on motivation and achievement* (pp. 105–165). Bingley: Emerald Group Publishing.
- Vansteenkiste, M., Ryan, R. y Soenens, B. (2020). Basic psychological need theory: Advancements, critical themes, and future directions. *Motivation and Emotion*, 44(1), 1–31. <https://doi.org/10.1007/s11031-019-09818-1>

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general:</b></p> <p>¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y la violencia escolar en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023?</p>	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Determinar la relación entre el uso de videojuegos y la violencia escolar en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023.</p> <p><b>Objetivo Específicos:</b></p> <p>Identificar el nivel del uso de videojuegos en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023</p> <p>Describir el nivel de violencia escolar en estudiantes de una institución educativa</p>	<p><math>H_i</math>: Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023</p> <p><math>H_0</math>: No existe relación significativa entre el uso de videojuegos y violencia escolar en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023</p> <p><b>Hipótesis específico:</b></p>	<p>Videojuegos</p> <p>Violencia escolar</p>	<p>Tiempo</p> <p>Complejidad</p> <p>Interactividad</p> <p>Dispositivo</p> <p>Violencia física</p> <p>Violencia verbal</p> <p>Violencia psicológica</p>	<p><b>Tipo:</b> Básica, no experimental.</p> <p><b>Diseño:</b> Descriptivo – Correlacional</p> <p><b>Muestra:</b> 113</p> <p><b>Técnicas e instrumentos:</b> cuestionario</p>

---

<p>del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023</p> <p>Determinar la relación entre el uso de videojuegos y violencia física en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023</p> <p>Determinar la relación entre el uso de videojuegos y violencia verbal en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023</p> <p>Determinar la relación entre el uso de videojuegos y violencia psicológica en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023.</p>	<p>H<sub>1</sub>: Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y violencia física en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023</p> <p>H<sub>2</sub>: Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y violencia verbal en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023</p> <p>H<sub>3</sub>: Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y violencia psicológica en estudiantes de una institución educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023.</p>
---	---

---

**Anexo 2: Operacionalización de variables**

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Escala de medición</b>
Videojuegos	Un juego es una actividad interactiva voluntaria, en la que uno o más jugadores, siguen reglas que limitan su comportamiento, permitiendo un conflicto artificial que abada en un resultado cuantificable (Laos y Wong, 2020)	La medida de los videojuegos se estimará evaluando el tiempo con frecuencia y horas semanales y diarias; la complejidad de los mismos, la interactividad y el dispositivo electrónico empleado con una escala Likert de cinco puntos con 24 ítems.	Tiempo	1,2,3,4	Cuestionario de videojuegos	Likert de cinco puntos	Videojuegos
			Complejidad	5,6,7,8			
			Interactividad	9,10,11,12			
			Dispositivo	13,14,15,16			

---

Violencia escolar	la violencia escolar es un tipo de violencia entre individuos que se produce en el entorno común del centro y que afecta a la estructura social que da origen a las actividades educativas (Ayala 2015).	La violencia escolar será medida de la percepción de los estudiantes tratando las dimensiones violencia física, verbal y psicológica con una escala Likert de cinco puntos con 18 ítems.	Violencia física	1,2,3,4,5,6	Violencia verbal	7,8,9,10,11,12	Violencia psicológica	13,14,15,16,17,18	Violencia escolar	Likert de cinco puntos	Violencia escolar
-------------------	--	--	------------------	-------------	------------------	----------------	-----------------------	-------------------	-------------------	------------------------	-------------------

---

### Anexo 3: Instrumento de recolección de información

#### Instrumento de videojuego

(Campoverde, 2022)

A continuación, se presenta una serie de situación en las que debes responder de la forma que más se asemeje a tu realidad.

**RECUERDA:** No hay respuestas buenas o malas. La información que se obtenga será de uso confidencial.

Muchas gracias por su gentil colaboración.

	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre				
	1	2	3	4				
N°	Ítem				Escala			
					N	AV	CS	S
	1	2	3	4				
<b>D1: Tiempo</b>								
<b>I1: Horas</b>								
1.	Pasas entre 1 a 3 horas a la semana jugando videojuegos.							
2.	Quitás importancia al tiempo que has estado jugado en los videojuegos.							
<b>I2: Frecuencia</b>								
3.	¿Piensas en jugar videojuegos durante todo el día?							
4.	¿Pasas mucho de tu tiempo libre jugando videojuegos?							
<b>D2: Complejidad</b>								
<b>I3: Estructura</b>								
5	Los videojuegos tienen una estructura lógica de sus resultados positivos o negativos.							
6	Los videos juegos poseen reglas y normas que se debe seguir para lograr la meta.							
<b>I4: Niveles</b>								
7	Los videojuegos son difíciles de pasar de un nivel al máximo nivel.							
8	En los videojuegos, alcanzar un nivel de progreso, me estimula por las recompensas o premios.							
<b>D3: Interactividad</b>								

<b>I5: Movilidad del avatar</b>					
9	Los videojuegos incrementan la habilidad de intervención en el desarrollo de las posibilidades.				
10	El movimiento del avatar lo dirijo para evitar la situación de peligro.				
<b>I6: Accionar mecanismos</b>					
11	En los videojuegos son interesantes porque tienen mecanismos educativos.				
12	En los videojuegos se accionan mecanismo para activar armas o reacciones del avatar.				
<b>D4: Dispositivo</b>					
<b>I7: De escritorio</b>					
13	Los videojuegos permiten la interacción con otros jugadores en línea.				
14	Participas de los videojuegos desde la computadora de tu casa.				
<b>I8: Móviles</b>					
15	Participas de los videojuegos en la table, es más difícil.				
16	Participas de los videojuegos en el smartphome, es más fácil.				

## ESCALA DE VIOLENCA ESCOLAR

González (2021).

**Instrucciones:** A continuación, encontrarás una lista de afirmaciones que hace referencia a la violencia en sus tres más importantes manifestaciones. Piensa el grado de satisfacción que te proporciona cada situación o forma de relación que se plantea, y marca con una “X” la opción que mejor puede aplicarse a cada afirmación. Recuerda que no hay respuesta correcta o incorrecta, sólo se requiere que seas sincero al hacerlo.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

Nº	PROPOSICIONES	N	AV	CS	S
	<b>D1: Violencia física</b>				
	<b>I1: Indirecta</b>				
01	Algunos estudiantes esconden pertenencias de otros compañeros para fastidiar.				
02	Ciertos estudiantes dañan los materiales de sus compañeros.				
	<b>I2: Directa</b>				
03	Algunos compañeros bromean dando golpes.				
04	Sus compañeros poseen intención de hacer daño empujando para que caigan.				
	<b>I3: Intimidación</b>				
05	La conducta de algunos estudiantes genera miedo o temor.				
06	Los gestos de algunos compañeros provocan temor en los demás estudiantes.				
	<b>D2: Violencia verbal</b>				
	<b>I4: Adjetivos o apodos</b>				
07	Algunos estudiantes tienden a poner apodos a sus compañeros.				
08	Los estudiantes utilizan sus nombres o apellidos para comunicarse entre ellos.				
	<b>I5: Insultos</b>				
09	Los estudiantes continuamente propalan insultos a sus compañeros.				
10	Ciertos estudiantes utilizan un lenguaje inapropiado para saludar a sus compañeros.				
	<b>I6: Falta de respeto</b>				
11	Los estudiantes ofenden verbalmente a sus profesores.				
12	Los estudiantes no muestran respecto a sus profesores en el aula				
	<b>D3: Violencia psicológica</b>				
	<b>I7: Afecto</b>				
13	Los estudiantes tienen un grupo pequeño de amigos en la institución educativa.				

14	Los estudiantes muestran sus emociones en el aula de clase.				
	<b>I8: Exclusión social</b>				
15	Algunos estudiantes no se reúnen con otros por sus bajas o altas notas.				
16	Los estudiantes en el aula forman grupo diferenciados por alguna característica específica.				
	<b>I9: En las TIC's</b>				
17	Los estudiantes publican en internet fotos o videos para ofender a sus compañeros.				
18	En las redes sociales publican "memes" con referencia a sus compañeros.				

#### Anexo 4: Ficha técnica

<b>Nombre del Instrumento:</b>	Cuestionario de videojuegos
<b>Autor, año y lugar:</b>	Diseñado por Campoverde (2022). Adaptado por Romero (2019)
<b>Objetivo del Instrumento:</b>	Medir el nivel de videojuegos en función de las dimensiones tiempo, complejidad, interactividad y dispositivo.
<b>Población objetivo:</b>	A partir de 12 años
<b>Administración:</b>	Individual o colectiva.
<b>Validez y Confiabilidad</b>	<p>Validez: Validez de contenido, mediante el proceso de criterio de jueces, siendo tres especialistas de los cuales se obtuvo como resultado un instrumento aplicable. (Campoverde, 2013).</p> <p>Validez: Juicio de tres expertos donde fueron aprobados, logrando un alto valor de validez gracias a los criterios de índice de V AIKEN (.80) (Romero, 2023).</p>
<b>Confiabilidad</b>	<p>Confiabilidad: Se aplicó el coeficiente Alpha de Cron Bach de .737. (Campoverde, 2013).</p> <p>Confiabilidad: Se obtuvo un coeficiente de Alpha de Cronbach de .85 (Romero,2023).</p>

<b>Nombre del Instrumento:</b>	Cuestionario de violencia escolar
<b>Autor, año y lugar:</b>	Diseñado por Gonzáles (2021). Validado por Romero (2023) en Perú.
<b>Objetivo del Instrumento:</b>	Evaluar el nivel de satisfacción que se tiene con la vida.
<b>Población objetivo:</b>	Adolescentes y adultos a partir de los 12 años de edad.
<b>Administración:</b>	Individual o colectiva.
<b>Validez y Confiabilidad:</b>	Respecto a su validez de contenido se concluyó que el instrumento de violencia escolar es apto para su aplicación debido a su alto valor de validez gracias a los criterios de índice de V aiken ( 0.81). (Romero, 2023)

## Anexo 5: Declaración jurada

### DECLARACIÓN JURADA

La abajo firmante, autora del trabajo de investigación titulado: Videojuegos y violencia escolar en estudiantes de una Institución Educativa del distrito de Zorritos, Tumbes, 2023 de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, declaramos bajo juramento lo siguiente:

Que, conforme a los lineamientos éticos y metodológicos establecidos por la Universidad, y en cumplimiento de las disposiciones establecidas para la presentación de trabajos de investigación, manifestamos que en el presente estudio no se consigna en el título el nombre específico de la institución, empresa u organización en la que se ha desarrollado el estudio de caso o recojo de información.

Por tal motivo, no resulta necesario adjuntar el modelo de consentimiento/asentimiento informado porque el hacerlo público o el presentarlo con los nombres y datos de los participantes delataría la institución/empresa donde se realizó la institución. Sin embargo, declaro que se contó con el consentimiento o asentimiento de todos los participantes, y de esta manera respetamos así el principio de confidencialidad y anonimato de las instituciones o participantes involucrados indirectamente.

Nos comprometemos a mantener la reserva de la información obtenida, utilizándola únicamente con fines académicos y de acuerdo con los principios éticos de la investigación científica establecidos por la UCT.

En constancia de lo declarado, firmo/firmamos la presente en la ciudad de Trujillo, a los 10 del mes de septiembre del 2025.

Autora: Aneldy Janelly, Romero

Oyola

DNI N.º 71423536



Firma:

## Anexo 6: Reporte Turnitin

**Mayra Yameli ROJAS AMAYA**

**Romero Oyola, Aneldy Janelly**

 REVISIÓN - PARA SUSTENTACIÓN

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:502436005

Fecha de entrega

23 sept 2025, 9:41 GMT-5

Fecha de descarga

23 sept 2025, 9:44 GMT-5

Nombre del archivo

TESIS - Romero Oyola, Aneldy Janelly 22-09.docx

Tamaño del archivo

305.9 KB

65 páginas

15.094 palabras

85.932 caracteres




## 20% 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

- 17%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 16%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

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

### Fuentes principales

- 17% Fuentes de Internet
- 4% Publicaciones
- 16% 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.

<b>1</b>	Internet	repositorio.uct.edu.pe	4%
<b>2</b>	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	2%
<b>3</b>	Internet	hdl.handle.net	2%
<b>4</b>	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-09-17	2%
<b>5</b>	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica de Trujillo on 2025-04-23	2%
<b>6</b>	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2025-09-04	1%
<b>7</b>	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica de Trujillo on 2025-06-13	<1%
<b>8</b>	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica de Trujillo on 2025-07-18	<1%
<b>9</b>	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-09	<1%
<b>10</b>	Internet	repositorio.uss.edu.pe	<1%
<b>11</b>	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica de Trujillo on 2025-07-18	<1%

## Anexo 7: Reporte de escritura de Inteligencia Artificial

**Mayra Yameli ROJAS AMAYA**

**Romero Oyola, Aneldy Janelly**

 REVISIÓN - PARA SUSTENTACIÓN

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::3117:502436005

Fecha de entrega

23 sept 2025, 9:41 GMT-5

Fecha de descarga

23 sept 2025, 9:46 GMT-5

Nombre del archivo

TESIS - Romero Oyola, Aneldy Janelly 22-09.docx

Tamaño del archivo

305.9 KB

65 páginas

15.094 palabras

85.932 caracteres



## \*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de que haya falsos positivos. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral del 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

### Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

## Preguntas frecuentes

### ¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resaltado y se indican con un asterisco en el reporte (\*%).

El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usarlo para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

### ¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo sólo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltarán en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.

