



UNIVERSIDAD PRIVADA DE TELESUP

FACULTAD DE SALUD Y NUTRICIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

TESIS

“USO DE VIDEOJUEGOS Y BULLYING EN ESTUDIANTES

DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

MARÍA MAFALDA LAMA – TUMBES, 2022”

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

AUTOR:

Bach. ESPINOZA MARCHAN, YESSSENIA ANILU

DNI. 42448990

LIMA – PERÚ

2022

ASESOR DE TESIS

Dra. ROSA ESTHER CHIRINOS SUSANO.
DNI 08217185 <https://orcid.org/0000-0001-9093-4955>

JURADO EXAMINADOR

Dra. MARCELA ROSALINA BARRETO MUNIVE
DNI 09753980 <https://orcid.org/0000-0002-6324-7671>
Presidente

Dra. NANCY MERCEDES CAPACYACHI OTÁROLA
DNI 07744273 <https://orcid.org/0000-0003-4462-1557>
Secretario

Mg. GUTIERREZ SUAREZ DIEGO ALEJANDRO
CE 003319075 <https://orcid.org/0000-0003-1388-6448>
Vocal

DEDICATORIA

A Dios, por la salud y por la paciencia para superar las dificultades.

A mi familia, porque es la gran motivación y parte fundamental para el desarrollo de la investigación, por el apoyo en los momentos de debilidad y el amor incondicional de confianza para lograr este sueño alcanzado.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Privada TELESUP, por haberme permitido ser parte de ello, al recibir conocimientos de los docentes para ser un buen profesional.

A mi familia, quienes llegan a ser la razón de continua lucha y superación, muchas gracias por su comprensión en estos largos años y el abrir las puertas, también, a los años de ausencia, donde se llegó a dividir nuestros tiempos en la familia, en el trabajo y en los estudios.

RESUMEN

El presente trabajo investigativo tuvo como objetivo: identificar la relación del uso de videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022. Se encuentra dentro de la metodología de tipo de investigación básica, nivel correlacional, diseño no experimental. Llegaron a conformar 165 estudiantes como población y al realizar el muestreo probabilístico se obtuvo 116 estudiantes quienes representan a la muestra final. La recolección de datos se consiguió mediante el Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV), de Beranuy, et al. (2009). Los resultados indican que el 9.5%, pertenecen a Problemas potenciales; el 90.5%, pertenecen a Problemas severos en el uso de videojuegos; la Dimensión Dependencia y evasión al uso de videojuegos, el 4.3%, pertenecen a Problemas potenciales; el 95.7%, pertenecen a Problemas severos; la Dimensión Consecuencias negativas, en el uso de videojuegos, el 10.3%, pertenecen a Problemas potenciales; el 89.7%, pertenecen a Problemas severos. Respecto a la Variable Bullying, el 0.9%, pertenecen a Moderado; el 99.1%, pertenecen a Grave. Se concluye que se logró identificar la relación moderada baja (0.334) del uso de videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.

Palabras clave: uso excesivo de videojuegos, bullying, estudiantes, secundaria.

ABSTRACT

The objective of this research work was to: Identify the relationship between the use of video games and bullying in high school students of the María Mafalda Lama Educational Institution - Tumbes, 2022. It is within the methodology of basic research type, correlational level, design not experimental. They came to make up 165 students as a population and when carrying out the probabilistic sampling, 116 students were obtained who represent the final sample. Data collection was achieved through the Questionnaire of Experiences Related to Video Games (CERV), by Beranuy, et al. (2009). The results indicate that 9.5% belong to potential problems; 90.5% belong to severe problems in the use of video games; the Dependency and avoidance dimension to the use of video games, 4.3%, belong to potential problems; 95.7% belong to severe problems; the Negative Consequences Dimension, in the use of video games, 10.3%, belong to Potential Problems; 89.7% belong to severe problems. Regarding the Bullying Variable, 0.9% belong to Moderate; 99.1% belong to Grave. It is concluded that it was possible to identify the low moderate relationship (0.334) of the use of video games and bullying in high school students of the María Mafalda Lama Educational Institution - Tumbes, 2022.

Keywords: excessive use of video games, bullying, students, high school.

INDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA.....	i
ASESOR DE TESIS	ii
JURADO EXAMINADOR.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT	vii
INDICE DE CONTENIDO.....	viii
ÍNDICES DE TABLAS.....	xi
ÍNDICES DE FIGURAS.....	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	16
1.1. Planteamiento del problema	16
1.2. Formulación del problema	18
1.2.1. Problema general.....	18
1.2.2. Problemas específicos	18
1.3. Justificación del estudio.....	18
1.4. Objetivos de la investigación	19
1.4.1. Objetivo general	19
1.4.2. Objetivos específicos	19
II. MARCO TEÓRICO.....	20
2.1. Antecedentes de la investigación	20
2.1.1. Antecedentes nacionales	20
2.1.2. Antecedentes internacionales	22
2.2. Bases teóricas	24
2.2.1. Variable 1: uso de Videojuegos.....	24
2.2.2. Variable 2: Bullying	30
2.3. Definición de términos básicos	36
III. MÉTODOS Y MATERIALES.....	38
3.1. Hipótesis de la investigación.....	38
3.1.1. Hipótesis general	38

3.2.	Variables de estudio	38
3.2.1.	Definición conceptual	38
3.2.2.	Operacionalización de las variables	39
3.3.	Tipo y nivel de la investigación	40
3.3.1.	Tipo de investigación	40
3.3.2.	Nivel de investigación	40
3.4.	Diseño de investigación	40
3.5.	Población, muestra y muestreo	41
3.5.1.	Población	41
3.5.2.	Muestra	41
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	42
3.6.1.	Técnica de recolección de datos	42
3.6.2.	Instrumento de recolección de datos	42
3.7.	Análisis de datos.....	43
3.8.	Aspectos éticos.....	43
IV.	RESULTADOS	44
4.1.	Análisis descriptivo	44
4.2.	Análisis inferencial	51
4.2.1.	Confiabilidad del instrumento	51
4.3.	Presentación de resultados	53
4.4.	Pruebas de normalidad	55
4.4.1.	Contrastación de hipótesis.	56
V.	DISCUSIÓN	61
VI.	CONCLUSIONES.....	64
VII.	RECOMENDACIONES:	65
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	66
	ANEXOS.....	71
	Anexo 1. Matriz de consistencia	72
	Anexo 2:Matriz de Operacionalización	73
	Anexo 3. Instrumentos	74
	Anexo 4. Validación de Instrumentos	78
	Anexo 5. Matriz de datos	82
	Anexo 6. Propuesta de valor.	92

Anexo 7. Reporte antiplagio menor a 30%	93
Anexo 8. Autorización del depósito de tesis al repositorio	94

ÍNDICES DE TABLAS

Tabla 1.	Operacionalización de la variable 1.....	39
Tabla 2.	Operacionalización de la variable 2.....	39
Tabla 3.	Edad, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.....	44
Tabla 5.	Sexo, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.....	45
Tabla 6.	Grado, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.....	45
Tabla 7.	Variable 01 Videojuegos, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.....	46
Tabla 8.	Dimensión 01: Dependencia y evasión, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.....	47
Tabla 9.	Dimensión 02: Consecuencias negativas, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.....	47
Tabla 10.	Variable 02: Bullying, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.....	48
Tabla 11.	Dimensión 01: Bullying físico, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.....	49
Tabla 12.	Dimensión 02: Bullying verbal, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.....	49
Tabla 13.	Dimensión 03: Bullying social, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.....	50
Tabla 14.	Estadísticos Descriptivos, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.....	51
Tabla 15.	Valores de Alfa Cronbach.....	51
Tabla 16.	Resumen de procesamiento de casos.....	52
Tabla 17.	Estadísticas de Fiabilidad con Escala: Alfa de Cronbach – Videojuegos.....	52
Tabla 18.	Estadísticas de Fiabilidad con Escala: Alfa de Cronbach – Bullying.....	52

Tabla 19. Test de Normalidad (Kolgomorov-Smirnov y Shapiro-Wilk)	55
Tabla 20. Niveles de correlación	56
Tabla 21. Correlaciones. Variables: Videojuegos y Bullying.....	56
Tabla 22. Correlaciones. Dimensión: Dependencia y evasión y Variable: Bullying.....	58
Tabla 23. Correlaciones. Dimensión: Despersonalización y Variable: Bullying	59

ÍNDICES DE FIGURAS

Figura 1. Modelo Gameplay	29
Figura 2. Edad, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022	44
Figura 3. Sexo, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022	45
Figura 4. Grado, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022	46
Figura 5. Variable 01 Videojuegos, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022	46
Figura 6. Dimensión 01: Dependencia y evasión, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022	47
Figura 7. Dimensión 02: Consecuencias negativas, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022	48
Figura 8. Variable 02: Bullying, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022	48
Figura 9. Dimensión 01: Bullying físico, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022	49
Figura 10. Dimensión 02: Bullying verbal, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022	50
Figura 11. Dimensión 03: Bullying social, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022	50

INTRODUCCIÓN

El uso de los videojuegos se ha convertido en una actividad presente en la sociedad actual, y las consecuencias pueden llegar a ser muy considerables en los estudiantes, como en el campo académico presentar deficiencias en el aprendizaje, dejar de realizar sus actividades en la casa, frecuentar a los sitios de internet con excusas, etc. Entonces, los videojuegos es una acción capaz de alterar una variedad de comportamientos y habilidades, que se establecen cambios en diferentes aspectos sobre todo en atención visual a los videojuegos.

Entonces, muchos padres y algún profesional, han comentado que les preocupaba que sus hijos fueran "adictos" a videojuegos, una verdadera adicción, incluso una adicción conductual, tiene que significar mucho más que eso alguien hace algo mucho, según la psiquiatría y expertos psicológicos, tiene que dañar múltiples niveles de funcionamiento, como familiar, social, escolar, ocupacional y funcionamiento psicológico, para predecir estos comportamientos adictivos (Gentile, 2009).

El bullying o acoso escolar también se hace presente en estos tiempos y, es una conducta que es connotada a partir de un abuso de poder desarrollando una relación interpersonal, la cual es motivo de estudio en esta investigación.

Por lo tanto, el presente trabajo investigativo está constituida de la siguiente manera: En el capítulo I: se puntualiza el planteamiento de problema, donde se describe la situación problemática de los sucesos a nivel mundial, nacional y local, seguida, por la formulación de problema general y los específicos, posteriormente, se logró abordar la justificación que dentro de ello, se detalla la relevancia teórica, práctico, metodológica y social, finalmente, se planteó el objetivo general y los específicos.

En el capítulo II: se llega a detallar el marco teórico, en la que se describen los antecedentes nacionales e internacionales, seguida por las bases teóricas, donde se describieron las teorías relacionadas a la variable en estudio y los términos básicos.

En el capítulo III: se describe acerca de los métodos y materiales, realizada

la conceptualización de la variable de investigación, se procedió con la operacionalización de la variable, la metodología en la que se menciona tipo, nivel y diseño, seguidamente se llegó a identificar la población, muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos para la recolección de datos, análisis de datos y finalmente los aspectos éticos.

En el capítulo IV: se llegó a especificar sobre los resultados del estudio, el análisis de datos sociodemográficos, análisis datos descriptivos según a los objetivos y el análisis inferencial para la comprobación de hipótesis-

En el capítulo V: se considera la discusión de los resultados.

En el capítulo VI: se concluye el estudio según a los objetivos y las recomendaciones de acuerdo a las conclusiones alcanzados. Finalmente, se consideraron las referencias bibliográficas y anexos.

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

El presente trabajo investigativo sobre uso de videojuegos llega a ser uno de los temas significativos en el ámbito académico para el desarrollo de una vida a futuro, ya sea a nivel familiar, personal, laboral y social lo que permitirá lograr ajustar a la necesidad e interés de cada ser humano a futuro.

Por lo tanto, la Organización Mundial de la Salud (OMS) llegó a añadir en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) el uso continuo y persistente de videojuegos, como un trastorno, que conlleva a las apariciones de consecuencias negativas en el día a día, de las personas que la dan el mal uso de los juegos digitales (Salas, 2017). Asimismo, el uso de video juego llega a ser una problemática a nivel mundial, en Asia, el 90% entre niños y adolescentes llegan a practicar el uso de video juegos dos horas al día, de las cuales presentan adicción en: Hong Kong 15%, China 10,3%, Singapur 9% y en Taiwán 7.5%, así también, en Norteamérica el 50% llegan a practicar dos horas al día y en Canadá el 15% presentan adicción practicando al día tres horas, estas realidades encontradas evidencian tendencias cada vez más crecientes (Buiza, et al., 2017). Cuando los videojuegos se llegan a convertir en una de las adicciones, la función cognitiva comienza alterarse, generando deficiencias en las funciones cognitivas a nivel de toma de decisiones, lo cual, implica carencias en el rendimiento social (Marengo, et al., 2015).

Perú no está ajeno a esta realidad, como lo indica el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018) el 93.0% de los hogares en nuestro país tiene al menos dos aparatos tecnológicos de información como: celular, computadora o laptop, internet, entre otros, lo cual, conlleva al entretenimiento con los videojuegos y llegar a visualizarlas. Asimismo, en el diario (Perú 21, 2019) afirma, el 76% de peruanos de género masculino y en 22% en el género femenino llegan a jugar videojuegos. A esto se suma la región de Huancayo, más de 13 000 menores de edad están atrapados por los videojuegos en red, estos juegos traen consecuencias negativas en el escolar, como bajo rendimiento académico, introversión, apatía y agresión verbal sumado a que provienen de familias disfuncionales, desencadenan en problemas de salud mental, informó Paola Gálvez Palomino, coordinadora del

programa Psicólogos por Colegio (Correo, 2019).

Estas evidencias mostradas logran ser alarmantes, sobre todo para un país que está en desarrollo, la causa fundamental llega a ser que muchas familias están dedicadas al trabajo o priorizan el factor económico, dejando de lado, el cuidado de los hijos, lo cual, genera que estén en los videojuegos ya sea mediante el internet, celular o cualquier otro medio de videojuego que genere atención. Una de las causas de llegar a estar pendiente del videojuego, llegan a ser los dispositivos móviles o la internet, porque se llega observar en las Instituciones Educativas que los estudiantes en su gran mayoría tienen un dispositivo móvil, lo cual, conlleva a intercambiar juegos y buscar videojuegos por diferentes aplicativos a través del internet. Además, Es-salud advierte, a los padres que el uso desmedido de los videojuegos, puede generar a futuro conductas adictivas no solo de tendencias ludópatas, si no también, pueden caer en el alcohol, drogas y llegar inclusive a conductas delincuenciales, porque, son un grupo muy sensible y peor aún si los padres prestan poca atención a sus menores hijos, por tal motivo, la doctora Ana Yactayo Psiquiatra del Departamento de Salud Mental del Hospital Rebagliati, recomendó a los padres, no dejar que sus hijos permanezcan por más de 2 horas frente a los videojuegos (Correo, 2015).

El bullying o acoso escolar es una conducta que no tiene justificación, la cual se produce a partir de un abuso de poder. El más fuerte domina o intenta dominar al más débil desarrollando una relación interpersonal caracterizada por el desequilibrio de fuerzas, cosa que se repite una y otra vez con el objetivo de hacer daño. El acoso escolar ha existido desde que existe la escuela, pero se comenzó a investigar con rigor a principios de la década de los setenta del siglo pasado. El psicólogo Dan Olweus y otros autores que hablan del bullying señalan que la agresividad intimidatoria entre escolares es un fenómeno muy antiguo, solo que hasta hace poco tiempo se hizo mayor esfuerzo para su estudio sistemático. Él se encuentra entre uno de los pioneros en identificar esta forma de violencia repetitiva entre pares.

También podemos considerar la opinión socio pedagógica, de los autores que hablan del bullying, que se centra en los factores sociales vinculados a esas relaciones, como la pobreza, características de la juventud y los fenómenos migratorios y considerando la opinión de la criminología, que maneja un discurso tradicionalmente psicopatológico y tiende a aproximarse a la escuela como factor

etiológico de la criminalidad juvenil.

De lo descrito se ha llegado a formular los siguientes interrogantes:

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

PG ¿Cuáles es la relación del uso de videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

PE 1 ¿Cuál es el nivel del uso de videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022?

PE 2 ¿Cuál es el nivel de consecuencias negativas por los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022?

PE 3 ¿Cuál es la relación entre la dependencia y evasión por los videojuegos y el bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022?

PE 4 ¿Cuál es la relación entre las consecuencias negativas por los videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022?

1.3. Justificación del estudio

Es conveniente desarrollar el presente trabajo investigativo por las siguientes razones:

A nivel teórico; en la actualidad existe toda una evidencia de literatura respecto al crecimiento de las tecnologías que son herramientas que facilitan a estar contacto con los videojuegos creando diferentes problemas a nivel académico, interacción social, entre otras. Además, enfocaremos la conceptualización reciente y teorías sobre el uso de videojuegos y el Bullying que generará conciencia sobre los videojuegos y el bullying en la etapa escolar, que está creciendo progresivamente en los últimos años, asimismo, contribuirá a brindar informaciones a las demás personas que desean

conocer sobre las variables en estudio.

Posee relevancia práctica, porque se llegará a conocer el nivel de la problemática que atraviesan los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama en Tumbes, 2022, será un aporte a la comunidad educativa como a la sociedad, sobre todo en las Instituciones Educativas de nivel Secundario. Asimismo, los videojuegos se encuentran en la vida cotidiana creando a un más, a que los adolescentes lleguen a estar propensos a los videojuegos, creando dificultades en la socialización, vida académica, entre otros factores.

Desde el aspecto metodológico, los resultados obtenidos servirán para las futuras investigaciones, los instrumentos a emplearse serán fiables y válidos, porque estarán sujetas a un juicio de expertos y a través de una prueba piloto para la confiabilidad de los instrumentos, logrando así la relevancia del estudio.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

OG Identificar la relación del uso de videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

OE 1 Identificar el nivel del uso de videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

OE 2 Identificar es el nivel de bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

OE 3 Identificar la relación entre la dependencia y evasión por los videojuegos y el bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.

OE 4 Identificar la relación entre las consecuencias negativas por los videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes nacionales

Malca (2021), investigación cuyo objetivo fue determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, con un enfoque cuantitativo, tipo básica, diseño no experimental- transversal y nivel explicativo. Se utilizó la encuesta sobre el uso de videojuegos de Calle y Gutiérrez, (2006), luego modificada por Pérez y Prado, (2015) y la escala de agresividad EGA de Morales y Navarro, (2013). Muestra censal de 85 escolares de ambos sexos, en edades que oscilan entre 8 a 12 años. Los resultados fueron que existe una influencia significativa del uso de los videojuegos en la conducta agresiva, ($p < 0.01$) y explicada por el 32.2% de la variabilidad de la conducta agresiva por el uso de video juegos. Además, se evidencia relación significativa entre las dimensiones de uso de videojuegos duración, frecuencia y tipo de videojuegos, ($p < 0.01$) y el 38,4% de variabilidad de conducta agresiva en los escolares, lo que permite concluir a más exposición y uso de videojuegos existirá más agresividad en los niños usuarios.

Ramos (2019) desarrolló un estudio titulado “Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019”. Con el propósito de llegar analizar la relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresión. Se encuentra situada dentro de la metodología de tipo correlacional de diseño no experimental. Donde llegaron a participar 271 estudiantes. Llegó a emplear el cuestionario de experiencias relacionados a los videojuegos (CERV) y la escala de Agresión (ADAS). Sus resultados indican que el 49.4% siendo más propensos a los videojuegos en 3°, 4° y 5° grado con 50% aproximadamente, el género masculino tiende a practicar mayor agresión física de 84.2% sobre todo en 2° y 3° grado enmarcando un puntaje alrededor de 80% en su totalidad, mientras que en el género femenino muestra un puntaje de 79.2% en agresión indirecta siendo inferior a los de sexo masculino. Es fundamental mencionar el presente estudio, porque es similar la variable de nuestro trabajo investigativo e inclusive el instrumento, del

mismo modo, obtuvo resultados descriptivos.

Huahuasoncco (2018) elaboró un estudio de título “Uso de los juegos online en los estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias Públicas, de la ciudad de Juliaca”. El objetivo fue describir el uso de los juegos online en los estudiantes de las Instituciones Públicas, Industrial Perú Birf y Politécnico Regional los Andes de la ciudad de Juliaca. Se encuentra dentro de la metodología de tipo descriptivo. Participaron 305 estudiantes. Sus resultados nos muestran 227 estudiantes dan el uso de los juegos online y su uso es alto, asimismo, el juego Dota 2 y Wolteam son los juegos que frecuentemente acceden a través de plataformas de juego mediante la internet, que la mayoría aprendieron a jugar mediante un amigo, en las cabinas públicas haciendo un gasto mínimo, menor a cinco soles semanalmente.

Lo descrito muestra importancia para el trabajo investigativo desarrollado, porque, la variable es similar a nuestro estudio, como también, la población porque lo llegó a trabajar en un grupo de estudiantes de nivel secundario.

Campos y Terrones, (2017). cuyo objetivo fue determinar la relación entre el bullying y el rendimiento escolar de los estudiantes de la I.E. Apán Alto, Distrito de Bambamarca. Investigación de nivel descriptivo-correlacional, con diseño no experimental y con corte transversal. La muestra comprendió de 74 estudiantes, se utilizó el instrumento el Auto test Cisneros de Acoso Escolar. Resultados, con índice muy alto de acoso escolar en 88.9%, los mismos que tienen un rendimiento escolar bajo, de los estudiantes de acoso escolar alto en 85.7%, tiene un rendimiento escolar bajo, asimismo los estudiantes con índice de acoso escolar casi bajo, en 19% tiene un rendimiento escolar medio. Concluyendo que no existe relación entre el rendimiento y el acoso escolares. Este antecedente es importante para la comparar los índices de acoso escolar en lo estudiantes de una población y otra.

Chiclayo, Farfán y Muñoz (2018) ejecutaron un estudio sobre “Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016”. Tuvo como objetivo determinar si los niveles de dependencia a videojuegos son mayores en una Institución Educativa Privada que en una Institución Educativa Nacional. Se encuentra dentro del tipo descriptivo comparativo. Donde participaron

401 estudiantes. Para lo cual, llegó a emplear el test de dependencia de videojuegos. Concluye que no existen diferencias entre los niveles de dependencia a videojuegos en los estudiantes de ambas Instituciones Educativas; sin embargo, se encontraron según el género, diferencias significativas entre los niveles de dependencia a videojuegos, siendo los varones quienes presentan niveles de dependencia más elevados de 45%, a comparación de las mujeres con tan solo 25%. El antecedente extraído es importante, porque llegó a trabajar con la variable videojuegos, además, muestra similitud con el objetivo, la metodología también fue de nivel descriptivo, la población de estudio estuvo conformado por estudiantes y los resultados obtenidos muestra similitud con nuestros resultados.

2.1.2. Antecedentes internacionales

Gracia, et al. (2017), tuvo como propósito explorar los usos generales y los usos problemáticos que los adolescentes alicantinos hacen de las TICs más populares: Internet, teléfono móvil y videojuegos. Se encuentra dentro del enfoque cuantitativo de diseño descriptivo transversal. En la cual, trabajó con 319 adolescentes entre 12 y 18 años, quienes conformaron la población. Llegaron a administrar los Cuestionarios de Experiencias Relacionadas con Internet, el Móvil y Videojuegos (CERI, CERM y CERV), que valoran los usos problemáticos de estas tecnologías, así como medidas ad-hoc para evaluar la frecuencia de uso y los usos más comunes. Concluyen, 82.9% de los adolescentes afirman jugar los videojuegos, además, se evidenció las diferencias de uso de la plataforma en función al género, en la cual, se detectan patrones de consumo diferentes en ambos sexos, predominando en chicas aquellas plataformas más orientadas al juego ocasional (Wii, Tablet y Smartphone), sin embargo, con la frecuencia que lo realizan con un mayor porcentaje de consumo de corta duración menor a 1 hora en chicas, así como un consumo más intensivo 2 a 4 horas y mayor a 4 horas en chicos, lo que indica que el género masculino predomina en las horas de videojuegos.

El antecedente, descrito muestra importancia para el presente trabajo investigativo, porque es similar con la variable en estudio, la población también está relacionada y la metodología empleada, lo cual, muestra relevante el antecedente extraído.

En España, González, et al. (2017) el propósito del estudio fue determinar analizar el uso problemático de videojuegos en una muestra de adolescentes y determinar si existen diferencias entre jugadores online y offline, además de examinar su correlación con sintomatología ansiosa y depresiva. Se encuentra dentro de la investigación, descriptiva, correlacional comparativo. Llegaron a realizar en una muestra de 380 adolescentes. Los instrumentos que llegaron a emplear fueron la escala Problem Video Game Playing, y la escala PVP es un cuestionario con nueve ítems dicotómicos, basada en criterios del DSM-IV. Concluyen, que la gran mayoría de los participantes había jugado con videojuegos, en el último año 86,1%, sin embargo, el 36,1% como jugadores habituales o a diario llegan a jugar un videojuego, no hubo diferencia entre juegos online y offline por grupos de edad (39,1% de los jugadores online en el rango de 11-13 años, 36,3% en el rango de 14-15 años, y 44,3% en el rango de 16-17 años).

Lo descrito muestra similitud con el presente trabajo investigativo, por la variable el uso problemático de videojuegos, asimismo, los resultados descriptivos que muestra el antecedente expuesto.

Oflu y Yalcin (2019) realizaron un estudio de título “Uso de videojuegos en alumnos de la escuela secundaria y factores asociados”. El objetivo fue determinar la frecuencia y patrones de uso y la adicción a videojuegos (AVJ) en alumnos de secundaria y la relación con factores sociodemográficos, familiares e individuales. El método empleado fue descriptivo transversal. Donde participaron 297 estudiantes. Para la recolección de datos, llegaron a emplear la escala de adicción a los videojuegos. Concluyeron que el 82,5 % de los estudiantes jugaban a videojuegos, en la cual, se clasificó como adictos a los videojuegos a los cuatro alumnos con un puntaje superior a 90. Todos ellos eran varones.

Saltos (2019) Estudio que tuvo como objetivo general comparar el nivel de acoso escolar en estudiantes de la institución educativa privada “La Inmaculada” perteneciente al cantón Ambato con estudiantes de la institución educativa pública “Pedro Fermín Cevallos” en el cantón Cevallos, cuyo instrumento utilizado fue la escala de AVE de acoso y violencia escolar de Iñaki y Piñuel para detectar el nivel de bullying, se realizó con un enfoque cuantitativo diseño comparativo en 160 estudiantes comprendidos en edades de 14 a 16 años de edad que cursaban el

décimo año de Educación Básica. Los resultados de la investigación denotaron la presencia de acoso escolar entre pares en ambas instituciones, sin embargo, es en la institución pública en donde se registraron más de estas conductas.

Dieris, et al. (2020). tuvo como propósito determinar el nivel de comportamiento de juegos problemáticos y rasgos de personalidad. El estudio lo realizó como un estudio transversal retrospectivo. En la que participaron 217 mujeres y 597 Varones. Para la recolección de datos llegaron a utilizar los cuestionarios estandarizados para evaluar el alcance de los juegos patológicos, los rasgos de personalidad de los cinco grandes, la autoeficacia, los síntomas de depresión y satisfacción general con la vida. Sus resultados demuestran que en comparación con las personas con un comportamiento de juego no problemático, los jugadores con un comportamiento de juego problemático obtuvieron puntuaciones significativamente más altas en neuroticismo, síntomas de depresión y tiempo dedicado jugando; y más bajo para la autoeficacia, la extraversión, la conciencia y la apertura, además, al llegar a considerar el grupo completo de 820 jugadores de video, los altos niveles de síntomas depresivos y neuroticismo, mucho tiempo dedicado al juego, así como bajos niveles de conciencia se identificaron como variables predictores significativos con respecto a los juegos problemáticos, en total, 238 de los 820 vídeos los jugadores (29,0%) demostraron comportamientos de juego problemáticos

Es relevante, todas las investigaciones tomadas a nivel nacional, porque muestra similitud con la variable en estudio, como también la población y los resultados descriptivos que mostraron cada uno de los antecedentes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable 1: uso de Videojuegos

2.2.1.1. Historia

Los video-juegos electrónicos ya estaban presentes desde mediados del siglo pasado y los salones recreativos con máquinas tipo “A” proliferaron a partir de la década de los setenta, la verdadera revolución en la industria de los juegos se produce con la aparición de las videoconsolas domésticas (Atari, Sega) y los

primeros ordenadores personales (Spectrum, Commodore 64 y PC's), los cuales podían utilizar programas específicos para jugar en el hogar y sin tener que gastar dinero por cada jugada que se llevara a cabo. Desde las primeras Atari o Magnavox Odyssey a las actuales Wii, Xbox y PlayStation3 se han sucedido varias generaciones de videoconsolas en las que se ha ido evolucionando progresivamente, tanto en los tipos de juego, como en la estética y funcionamiento de los mismos, el desarrollo tecnológico ha sido espectacular y las posibilidades que brindan los actuales equipos eran impensables hace escasamente dos décadas, al mismo tiempo, los juegos han evolucionado en atractivo y simulación de realidades fantásticas (Chóliz y Marco, 2011)

2.2.1.2. Conceptualización de videojuegos

Para, Pereira y Alonzo (2016) conceptualiza a videojuego como sistemas complejos en conocimientos de gráficos, interacción y narración que pueden ser categorizados en diferentes géneros de acuerdo con su tipo, facilitándole un sentido que cobra valor en la experiencia de juego que proporciona placer e incrementa la participación y permite aprender.

Sin embargo, para Hernández y Cano (2016) el videojuego llega a ser programas de entretenimientos (o juegos) digitales interactivas basados en una historia/narración, ejecutadas en un dispositivo que precisa de una pantalla para su visualización y escucha y en el cual, a partir de unas determinadas reglas y normas, así como mecánicas, diseño y metas, el usuario debe alcanzar uno o varios objetivos.

Las principales propiedades motivacionales de los videojuegos son las siguientes (Chóliz y Marco, 2011):

- Presentan escenarios muy atractivos.
- Suministran feedback de ejecución de las acciones realizadas, lo que convierte a los videojuegos en actividades netamente interactivas.
- Se organizan en fases o niveles de dificultad graduable, lo cual permite que cualquiera sea un jugador potencial, ya que todos tienen un nivel al que pueden aspirar si adquieren la habilidad necesaria, obviamente jugando lo bastante.

- La consecución de fases, niveles u objetivos produce sensaciones de competencia, todo lo cual induce a jugar cada vez más, ya que se trata de una actividad reforzante y motivada intrínsecamente.
- En muchos casos los propios contenidos son fascinantes, lo que unido a sensación de dominio y al hecho de que se trata de una actividad que se lleva a cabo libremente, puede favorecer una sensación de autodeterminación.
- Finalmente, la relación entre habilidad y dificultad, unido al interés de la tarea induce absorción de la realidad y dedicación de mucho tiempo en la actividad implicada en el juego.

Pero además de las propias características de la actividad, jugar activamente puede tener consecuencias reforzantes, las cuales todavía incrementarán en mayor medida la probabilidad de seguir jugando. Dos de las más significativas son las siguientes:

- Incremento en autoestima y sensación de dominio. La ejecución exitosa de videojuegos favorece el propio autoconcepto, ya que permite demostrar a uno mismo y a los demás las habilidades adquiridas, algunas de las cuales son socialmente deseables.
- Algunos juegos, especialmente los de estrategia y de rol, favorecen el que el jugador quede inmerso en un mundo virtual que puede servir para compartir experiencias con otros jugadores, formar parte de un grupo, o incluso formar la identidad. En ocasiones los videojuegos trascienden la esfera personal o la propia actividad, para adquirir connotaciones sociales o incluso favorecer patrones de relación interpersonal (Chóliz y Marco, 2011).

2.2.1.3. Dimensiones del uso de videojuegos

a) Dependencia y evasión

Son medios que causan ciertas deficiencias en los deberes y responsabilidades a realizar durante el transcurso de los días, una que la padece, de problemas de videojuegos, tienen un cierto potencial adictivo, o cuando menos, afectan negativamente a sus usuarios, que permite presentar efectos negativos con

su entorno social, dejando de lado a las amistades como amigos, compañeros de salón, entre otros, e inclusive las tareas asignadas dejan de realizarlas y busca refugiarse en los videojuegos (Chamarro, et al., 2014).

b) Consecuencias negativas

Las personas que presentan esta problemática no llegan a aceptar, optando por una postura de negación, además, llegan a estar en riesgo el aspecto académico, el trabajo o alguna relación importante, porque simplemente el videojuego es lo más importante que otros aspectos de la vida de una persona (Chamarro, et al., 2014).

2.2.1.1. Modelos teóricos relacionados al uso de los videojuegos

Según, Pérez (2012) indica que determinadas investigaciones conocen que el juego en distintas perspectivas y la teoría, antropológica, el cibertexto, la matemática, ludo-logia, etc. Logran ser modelos teóricos que permiten destacarse en cuatro componentes semánticos fundamentales, conformadas por diferentes estructuras acorde a los juegos, las articulaciones de las teorías de videojuegos, se describirán las composiciones que poseen los siguientes aspectos:

a) Sujeto vs entorno

Está centrada en determinadas tensiones internas de los juegos, las tensiones acerca de la libre voluntad del individuo y el llegar a jugar logra buscar la adaptación, al entorno a la cual, desea conformarla de acuerdo con el juego, accediendo a las reglas de los juegos.

Estas tensiones llegan a remitirlas a las dialécticas entre asimilar y llegar a la acomodación, como lo llegó a establecer, Piaget en la psicología del aprendizaje. La tensión es localiza dentro de la voluntad del “yo” y las adaptaciones a los medios externos forman las experiencias psicológicas y sobre todo la socialización con el entorno de las personas que la juegan, las tensiones llegarán a estar presente en las estructuras profundas dentro de los videojuegos (Pérez, 2012).

b) Medio vs experiencia

Llega a ser las cualidades distintas del juego, la relación generativa entre el sistema de juego que llega a ser asociada a la regla de los juegos, y sobre todo

prevalece la experiencia acerca del juego, en donde, se consideran que el juego son distribuciones bien reglamentadas de premiaciones por los logros de avance en el juego, que conforman, un comportamiento relativamente previsible del jugador, en tanto que el jugador logra ser el modelo (Pérez, 2012).

c) Experiencia vs objetivo

Egenfel, et al. (Citado por Pérez, 2012) mencionan que el juego como experiencia diseñada con objetivo de lograr de patrones limitadamente flexibles de experiencias interactivas asociadas a los objetivos determinados.

Durante el proceso o las experiencias adquiridas en los juegos, el que llega a jugar experimenta diferentes comportamientos ya sean adecuadas o inadecuadas para lograr los objetivos que se requiere, trasciende en buscar experiencia y dominio en el juego para así lograr los avances que requiere el tipo de juego a la cual está expuesta el jugador (Pérez, 2012).

d) Orden vs variabilidad

Llegan a ser las experiencias dentro de los juegos, que va más allá de los diferentes juegos, en el inicio del juego tienen determinados grados y ordenes que conllevan a las acciones y sucesos obligatorios que se realizan para sobresalir en el juego y diferentes grados a estar más vulnerables a ellos, porque el jugador llega a elegir con decisión propia de que realizar, ya sean, las variantes o inclusive variar diferentes juegos.

Las experiencias en los juegos manifiestan un gran orden dentro de los juegos, que logra proyectarlas con los valores como predestinación, rigidez, racionalidad, simplicidad, entre otros, todo ello, se dará a través de las coherencias globales diseñados en el juego, asimismo, la experiencia en los juegos que contenga diferentes variabilidades llega aportar diferentes efectos en la libertad, sin embargo, los diferentes valores llegan a decaer al estar constante en el videojuego (Pérez, 2012).

Lo descrito de los cuatro ejes complejos de los videojuegos se llegan a considerar como medios arbitrarios, porque los ejes mencionados son vulnerables a los contextos, en la cual uno llega a interactuar, por lo que se llega a cumplir las reglas para interactuar con el juego. En tal sentido, el modelo gameplay se

esquemática de la siguiente forma:

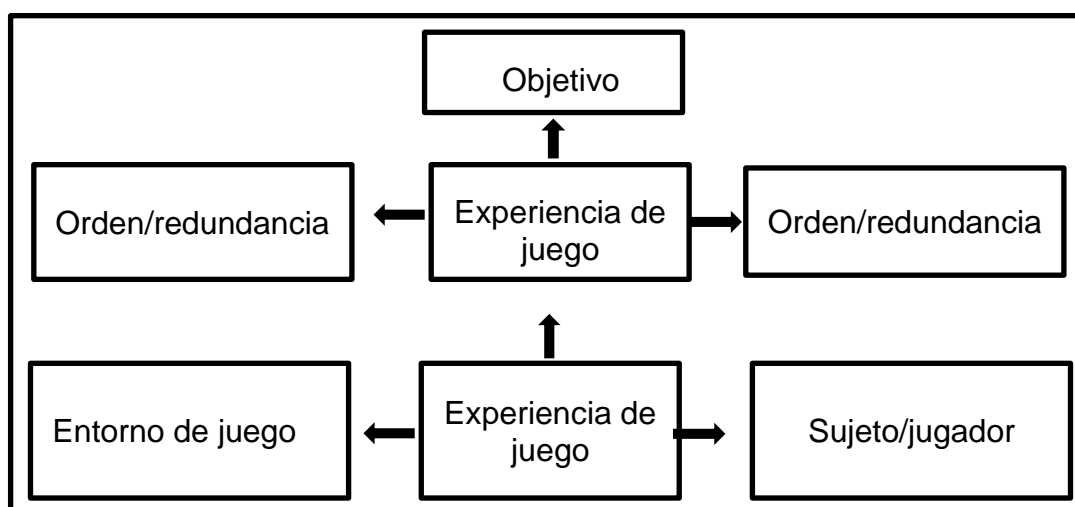


Figura 1. Modelo Gameplay
Fuente: Pérez (2012)

En este esquema, los medios lúdicos representan dimensiones sistemáticas y virtuales en los contextos lúdicos, sin embargo, las experiencias de los juegos remiten a las dimensiones dentro del entorno del juego (gameplay).

Como se muestra en la figura 1, los medios lúdicos engloban a la figura discursiva del quien llega a jugar y dependerá de su entorno en las condiciones virtuales en la que se encuentre que llega a trascender en las actualizaciones en posibles partidas nuevas en el juego.

Además, los diseños o las reglas establecidas en los diferentes juegos son medios que ayudan a fundamentar a las construcciones semióticas que se da en el individuo, que llega a jugar, estas reglas son medios de competencias de actuaciones o reglamentos que requieren de acción para recibir el efecto vinculadas dentro de las competencias, porque el entorno de los juegos requiere ciertos comportamientos dentro de los videojuegos, según a las aplicaciones que contenga cada juego.

Los tres paradigmas del modelo teórico de videojuegos

a) Componentes metafísicos

Llegan a ser, las fundamentaciones conceptuales que determinan las composiciones, como lo refiere Casetti, esta teoría logra operar en las certidumbres, escogidas por algunas medidas sobre la verdad de los objetivos finales, unas de las preguntas que se remite a este contenido teórico, llega ser ¿Qué son y que

precisa los videojuegos?, las respuestas entorno a la pregunta se muestran de diferentes aproximaciones, sin embargo, la verdad logra apoderarse del medio, porque logra ser un hecho obligatorio para los avances teóricos (Navarrete, et al., 2014).

b) Componente metodológico

Se llega a preocupar por llegar a descubrir las particularidades de los videojuegos, con la finalidad de indagar, observar, conocer e identificar, sobre los videojuegos desde diferentes perspectivas, para poder comprender de diferentes contextos generales acerca de los videojuegos, que dentro de ello esta las aplicaciones de diferentes métodos que resultará beneficioso en los temas a abordar, con el propósito de realizar estudios de diferentes contextos, ya sea a nivel psicológico, comunicacional, entre otros (Navarrete, et al., 2014).

c) Componente de campo

Están centradas, cuando se intenta relacionar el objeto de estudio con una parcela de la realidad de interés para el investigador. Es decir, lo más relevante llega a aparecer en las dimensiones fenomenológicas de los estudios, la interrogante que se realiza dentro de estas investigaciones llega a ser, ¿Qué problema consigue solucionar el videojuego? Cuando esto ocurre, el investigador expone diferentes campos de observaciones y define las preguntas concernientes al tema, además, los componentes exploratorios son fundamentales para estos tipos de trabajos, el buscar proponer teorías dentro del área investigativa, logra ser uno de los aspectos fundamentales para resolver los problemas en los videojuegos (Navarrete, et al., 2014).

2.2.2. Variable 2: Bullying

2.2.2.1. Conceptualización

El término Bullying es anglicismo que refiere al fenómeno de acoso entre compañeros, incluyendo intimidación, acoso, maltrato, matonaje, entre otras formas de hostigamiento. En la literatura puede ser caracterizado como la acción de maltrato deliberada ejercida sobre un compañero de escuela por uno o más agresores, ya sea por medio de mensajes, amenazas, intimidación, entre otras formas verbales y no verbales. La agresión suele desempeñarse por estudiantes

mayores sobre el estudiante víctima. (Musalem y Castro, (2015). pág. 50)

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define la violencia como “El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones “(Informe mundial sobre la violencia y la salud, OMS, 2002). Se entiende que esta definición no sólo aprehende dentro del fenómeno una gran variedad de actos, sino que también alude a las consecuencias nefastas de estos como parte del fenómeno generalizado de la violencia.

Dan Olweus en (1983) conceptualizó el bullying en un contexto escolar como una conducta de persecución psicológica y/o física que realiza uno o varios alumnos en contra de uno o varios compañeros que vienen hacer el papel de víctimas recibiendo constantes ataques. La víctima tiene muy pocas chances de escapar de la situación adversa por sus propios medios lo que a su vez deviene en otros efectos decreméntales para su desarrollo. Entre estos se encuentran: baja autoestima, ansiedad, cuadros de depresión, entre otras dificultades de integración al medio escolar y el aprendizaje.

Los elementos que caracterizan el fenómeno son:

- La reiteración de los actos hostiles.
- La intencionalidad del agresor.
- La indefensión de la víctima frente a su agresor (por ello se comprende como un abuso de poder).
- Las consecuencias del entorno violento.

El bullying puede ser:

- Físico: golpes, empujones y lesiones.
- Verbal: insultos, sobrenombres, amenazas y burlas.
- Exclusión social: alienar a la víctima de su medio social, impedir su participación en actividades de carácter socializador.

Cabe la posibilidad que la agresión verbal y la exclusión social pasen desapercibidos por profesores y compañeros. Esto facilita el abuso sostenido y

propende a producir otros fenómenos accesorios, como lo son sentimientos de inseguridad, culpabilidad y duda sobre la capacidad de percepción al no poder identificar al agresor.

Contrario a las creencias populares, los efectos del bullying no son transitorios y pasajeros. Todo lo contrario, perduran en el tiempo y tienen un profundo impacto, inclusive a largo plazo que se traslada hacia la vida adulta (Barahona Bedoya Dennise, Coello Paredes Allison & Montesdeoca Castelo Libeth, 2018).

Características de los participantes del bullying, del contexto social y las dinámicas individuales y grupales

Olweus (2001), identificó una diversidad de roles en las dinámicas del fenómeno. Esto eran; los agresores; los cómplices de los agresores, quienes podían participar de forma pasiva o activa; los espectadores; las víctimas; los defensores; y los agresores-víctimas, quienes reaccionan de forma impulsiva y beligerante cuando son maltratados, diferenciándose las víctimas de bullying, las cuales suelen ser pasivas, ansiosas inhibida y vulnerables.

El fundamento del bullying se encuentra en las relaciones competitivas e individualistas. En este sentido, se trata de un flagelo social que refleja dinámicas de estatus, posicionamiento jerárquico y poder dentro de un grupo como índices de valoración, preferencia, aceptación o importancia.

Frecuentemente el objetivo de los ofensores es fortalecer su estatus dominante respecto de la víctima dentro del grupo. La pasividad frente a la violencia se presenta como una evidencia de la debilidad y falta de valor social de la víctima. Con esto, el ofensor logra su cometido de reducir el estatus del agredido como así aumentar el estatus propio dentro del círculo, el cuál suele ser de carácter competitivo al regirse por despliegues de superioridad y dominio sobre otros. (Ricardo Musalem & Paulina Castro, 2015)

Impacto del bullying en el desarrollo y salud mental a corto y largo plazo

La literatura ha evidencia que el bullying como flagelo social extiende su alcance nocivo más allá de los involucrados directos, también repercutiendo en los

círculos familiares y la comunidad escolar (Sullivan, 2004). En un nivel inmediato, las víctimas desarrollan miedos profundos, baja autoestima, ausentismo escolar, un declive en su rendimiento académico, desórdenes del sueño, mala alimentación, patrones respiratorios anormales, enuresis, entre otros. Mientras que, a largo plazo, afecta la formación de la identidad y social de las víctimas, produciendo carencias socioafectivas, falta de estabilidad emocional e inseguridad al momento de afrontar adversidades, incluso habiendo abandonado el entorno hostil.

Desde una perspectiva psicológica más rigurosa, los problemas de salud mental se identifican como cuadros depresivos, fobia social, tendencia suicidas y propensión a problemas psicosomáticos. En el mismo orden de ideas, el bullying es un factor de riesgo en el desarrollo de enfermedades psiquiátricas sobre las víctimas, especialmente en pacientes con trastornos de ánimo. (Ricardo Musalem & Paulina Castro, 2015)

2.2.2.2. Modelos de abordaje

Los centros educativos han adoptado una variedad de estrategias para combatir el fenómeno con diferentes niveles de éxito. Sin perjuicio de lo anterior, es indispensable advertir que cualquier programa de prevención y reparación debe considerar aspectos contextuales de cada ambiente escolar en específico, y así sensibilizar a la comunidad escolar de su relevancia.

Para la efectiva erradicación del bullying es indispensable comprender su carácter sistémico, cuyos procesos son habilitados por múltiples sujetos que se comprenden desde el macrosistema de la sociedad hasta el microsistema del victimario con su víctima.

En el contexto escolar, ha de ser evaluada la dinámica de los estudiantes involucrados, pero también los espectadores, como también los profesores y los padres.

Idealmente, el desarrollo social y emocional debería producirse en un ambiente de relaciones positivas, basadas en el fomento del reconocimiento del prójimo, el respeto y una valoración de todos los integrantes de la comunidad escolar. Esta clase de vinculación supone que las escuelas deben seleccionar

profesores no sólo a partir de su proeza académica, sino que también en sus competencias para hacer de la escuela una experiencia socializadora efectiva para los educandos. Tales pueden ser el fomento de la empatía, el compromiso, como así la disposición a intervenir en las relaciones interpersonales de los alumnos de ser necesario. Aquellos profesores con roles proactivos en la formación íntegra de sus alumnos se evidencian en tendencias positivas de los cursos.

Además, el bullying es considerado como hostigamiento, acoso escolar y matonaje escolar. La palabra “BULLY” utilizada para determinar a la persona que acosa a sus pares, mediante su conducta. (Morales & Villalobos, (2017)

Por otro lado, Bearne (2006) señaló que para enfrentar el problema de bullying es imperativo denotar su componente agresivo: Hay que asumir que las conductas son en definitiva agresivas, y su impacto no puede ser atenuado a través de comparaciones con otras prácticas o comportamientos que no comparten este rasgo propio típico del bullying.

2.2.2.3. Clasificación del bullying

Investigaciones realizadas como la de Sanmartín (2006), Rojas (2005), citado por Convivencia Escolar, así también Oñederra (2008), Cerezo (2004) citado por el Ministerio de Educación Pública, así mismo Narváez y Salazar (2012), Cobo y Tello (2013) y por último, Castro y Reta (2013) coinciden al concluir que los tipos de bullying y sus manifestaciones son la que a continuación se presentan:

2.2.2.3.1. Bullying físico

Este puede manifestarse de forma directa como indirecta. Es el más fácil de detectar al dejar señales visibles en las víctimas. Se manifiesta por medio de golpes, patadas, zancadillas, empujo, arrinconamientos, escupos, producir heridas con objetos, arañar, morder, pellizcar como así impedir la libertad ambulatoria de la víctima.

2.2.2.3.2. Bullying verbal

Es la forma de violencia más concurrida entre mujeres de diferentes edades, aunque no por esto significa que sea de uso exclusivo por este género (Harris y Petrie, consultados por Cobo y Tello, 2013, p.23).

Se manifiesta por actos violentos a través de la palabra, insultos, sobrenombres despectivos, humillaciones, burlas crueles y denigrantes, actos donde ridiculizan a las víctimas, exponer los problemas físicos, diferencias sociales, amenazas, sarcasmo, calumnias, injurias, esparcir rumores falsos sobre alguien. Muchos de los actos mencionados se han realizado por medio de las redes sociales haciendo uso de los medios tecnológicos y que van dañando la autoestima de las personas y la reputación de cada ser humano.

Se manifiestan en expresiones verbales ofensivas, como insultos, ridiculización, humillación, burlas crueles, comentarios denigrantes, remarcar problemas físicos, remarcar diferencias socioeconómicas, amenazas, uso de sarcasmo, injurias como así esparcir rumores. La abundancia de medios tecnológicos como así su mayor relevo en la vida cotidiana de las más recientes generaciones facilita su propagación y acrecienta sus efectos nocivos.

2.2.2.3.3. Bullying Social

Se manifiesta en los intentos de alienar la víctima del resto del grupo, impidiendo que socialice. Este es posible en la medida de que la víctima, por su actitud pasiva y permisiva, acate a las prohibiciones que le son impuestas. También, se puede ocasionar por el esparcimiento de rumores que generen aversión por parte de los otros miembros del círculo, incentivándoles a evitar las interacciones con la víctima. Además, puede manifestarse en otras formas de impedir la participación de actividades sociales y educativas.

2.2.2.3.4. Bullying Gesticular

En palabras de Cobo y Tello (2013 es la más difícil de detectar, puesto que consiste en mofas discretas y rápidas hacia la víctima, usualmente ocurre en presencia de una persona adulta que no está observando la situación.

2.2.2.3.5. Bullying Sexual

Consiste en denigrar a la víctima a través de comentarios de naturaleza sexual, especialmente sobre su propio cuerpo, como así en comentarios que se vuelven sugestivos fuera de contexto. También puede consistir en tocamientos de naturaleza sexual, los que a veces se hacen de forma rápida y discreta por el victimario para inmediatamente negarlos. En casos más extremos, consiste en cohesionar a la víctima para que realice actos de índole sexual en contra de su voluntad (Castro y Reta, 2013).

2.2.2.3.6. Bullying Racista

El contenido de este bullying consiste en comentarios, bromas o difusión de rumores denigrantes y humillantes sobre la víctima fundamentados en su origen étnico.

2.2.2.3.7. Bullying Económico o Patrimonial

Consiste en cohesionar a la víctima para que haga entrega de su dinero u otros objetos de valor. También puede manifestarse en el hurto, robo, extravío, maltrato de pertenencias, o intercambios forzados.

2.3. Definición de términos básicos

Aprendizaje. Logran ser los procesos y procedimientos automáticos, que no llega a participar con totalidad la voluntad, sin embargo, la voluntariedad es un componente fundamental para que el aprendizaje adquiera más relevancia como el llegar a razonar a nivel verbal y numéricamente, en leer, en general pensamientos más abstractos (Schmidt, 2006).

Adicción. Los videojuegos son el consumo frecuente y hace referencia a su supuesto potencial adictivo, que les dedican una parte importante de su tiempo y que centran sus relaciones sociales en torno a los videojuegos (Tejeiro, et al., 2009).

Género. Son los comportamientos de los varones y las mujeres donde manifiestan diferentes preferencias y grados de adicción a los videojuegos, pero también hay que tener en cuenta que los videojuegos juegan un papel importante en el

tratamiento diferenciado que le dan a los roles masculinos y femeninos (Etxeberria y Xabier, 1998).

Jugar un videojuego. Es la acción virtualmente puede eliminar esta diferencia de género en el espacio atención (Feng, 2007).

Habilidades. Son atributos cognitivos, referida a las operaciones mentales utilizadas para aprender en una situación dada (Schmidt, 2006).

Violento. Son muy frecuentes en los videojuegos, sean en forma fantástica con monstruos, extraterrestres, alienígenas y otros tipos de animales, o en forma humana, basados en guerra, peleas callejeras y otros tipos de combates (Etxeberria y Xabier, 1998).

La capacidad. Es un componente importante de la cognición visual, los jugadores de los videojuegos desarrollan una mayor capacidad de atención espacial como resultado de juegos de acción de disparos en primera persona también obtenga beneficios en la cognición espacial de nivel superior (Feng, 2007).

Los juegos de computadora. Es el aspecto de juego de la persona que trae una interacción social debido a sus atractivos y divertidos procedimientos de retos, entonces las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han hecho productos de entretenimiento, como juegos, disponibles en nuestras yemas de los dedos y transformó nuestra experiencia de consumidor (Wong, et al., 2007).

Motivación a través de los videojuegos. Estos individuos de alta motivación tratan de adquirir o buscar la satisfacción sensorial al perseguir cambios y cosas nuevas, de acuerdo con la intensidad de su búsqueda de altas y bajas sensaciones de acuerdo a los juegos (Chiu, et al., 2004).

Apatía. Logran ser uno de los problemas conductuales que afecta al deterioro cognitivo funcional, que está relacionado con un alto impacto negativo en el estado de ánimo, bienestar y deficiencias en la calidad de vida (Aguilar, et al., 2014).

Agresión. Es una respuesta hostil frente a un conflicto latente de emociones cambiantes de acuerdo con el juego desarrollado (Díaz, et al., 2008)

III. MÉTODOS Y MATERIALES

3.1. Hipótesis de la investigación

3.1.1. Hipótesis general

HG Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.

3.1.1. Hipótesis específicas

HE 1 Existe relación significativa entre la dependencia y evasión por los videojuegos y el bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.

HE 2 Existe relación significativa entre las consecuencias negativas por los videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.

3.2. Variables de estudio

3.2.1. Definición conceptual

Videojuegos. Son un conjunto de dispositivos electrónicos de sistemas complejos en conocimientos de gráficos, interacción y narración que pueden ser categorizados en diferentes géneros de acuerdo con su tipo, facilitándole un sentido que cobra valor en la experiencia de juego que proporciona placer e incrementa la participación y permite aprender. (Pereira y Alonzo, 2016).

Bullying. El Bullying se ejecuta con acciones tales como la agresión, intimidación y amenazas estas acciones son ejecutadas por el agresor en forma personal, publica, ambientes cerrados, pasadizos, aulas y en otras ocasiones estas acciones se ejecutan en forma masiva como por ejemplo los adolescentes esperan a la hora de salida a sus compañeros para agredirlos e intimidarlos. (OMS, Salud y Violencia en el Mundo, 2002)

Tabla 1.
Operacionalización de la variable 1

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Categoría de respuesta
El uso problemático de Videojuegos	Dependencia y evasión	- Efectos negativos	1,2,3,8,	(1) Nunca/casi nunca
		- Deseo de jugar	10, 11,	(2) Algunas veces
		- Preocupación	15,16	(3) Bastantes veces
	Consecuencias negativas	- Negación	4,5,6,7,	(4) Casi siempre
		- Dejar de realizar actividades	9,	
		- Efectos negativos	12,13,1	
		- Pérdida de control	4, 17	

3.2.2. Operacionalización de las variables

Definición conceptual:

Pereira y Alonzo (2016) conceptualiza a videojuego como sistemas complejos en conocimientos de gráficos, interacción y narración que pueden ser categorizados en diferentes géneros de acuerdo con su tipo, facilitándole un sentido que cobra valor en la experiencia de juego que proporciona placer e incrementa la participación y permite aprender.

Definición operacional:

Se llegó a sumir las puntuaciones del “Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos” (CERV) de Beranuy, et al. (2009), que conforma dos dimensiones: Dependencia y/o evasión y las consecuencias negativas, haciendo un total de 17 ítems.

Tabla 2.
Operacionalización de la variable 2

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Categoría de respuesta	
Bullying	Bullying Físico	Golpes	1,2,3,4,	1. Nunca 2. A veces 3. Siempre	
		Patadas	5		
		Empujones	6		
	Bullying Verbal	Insultos	7.		
		Humillaciones	8,9,10,11		
		Sobrenombres	12.		
	Bullying Social	Amenazas	13,14.		
		Aislamiento	15,16,17,18		
		Intimidación	19,20		
		Manipulación	21,22		
		Exclusión	23,24,25		

3.3. Tipo y nivel de la investigación

3.3.1. Tipo de investigación

Se encuentra situada dentro del tipo básica, porque se alcanzaron nuevos conocimientos que fundamentan los fenómenos o hechos observables con la finalidad de llegar a entender y no se tiene como intención fines prácticos o solucionar un problema identificado (Valderrama, 2015).

3.3.2. Nivel de investigación

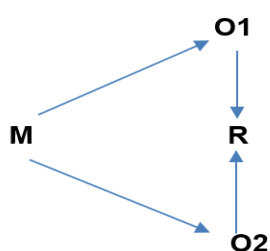
Tomando como referencia a Hernández, et al. (2014) se le considera, el presente estudio de nivel descriptivo porque “tiene como finalidad especificar propiedades y características de conceptos, fenómenos variables o hechos de un contexto determinado” (p. 108).

3.4. Diseño de investigación

Diseño no experimental, porque “son estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos” (Hernández, et al., 2014, p.152).

De corte transversal, porque el presente trabajo investigativo que se “recopilan datos en un momento único” (Hernández, et al, 2014, p.154).

Esquema del diseño: no experimental de corte transversal:



Dónde:

M: es la muestra de estudio

O1: variable Uso de videojuegos

O2: variable Bulling

R: es la relación entre las variables de estudio

3.5. Población, muestra y muestreo

3.5.1. Población

También, conocida como universo, que es “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Hernández, et al., 2018, p.199).

Por lo descrito, el universo poblacional, está conformada por 165 estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

3.5.2. Muestra

La muestra “es un subconjunto de los elementos que pertenecen a ese conjunto definido de acuerdo con sus características de la población” (Hernández, et al, 2014, p.175). Por lo tanto, para la determinación del tamaño de la muestra, se llegó a emplear el método probabilístico, por consiguiente, se ha elegido el total de la población:

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{d^2 \cdot N + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Donde:

N = Población = 165

n = Muestra

d = Margen de Error = 5% = 0.05

Z = Nivel de Confianza = 95% \Rightarrow 1.96

p = Probabilidad de Éxito = 50% = 0.5

q = Probabilidad de Fracaso = 50% = 0.5

Reemplazando a la fórmula:

$$n = \frac{(1.96)^2(0.5)(0.5)(234)}{(0.05)^2(234) + (1.96)^2(0.5)(0.5)}$$

$$n = 115.63$$

La muestra representativa es de 116 estudiantes de nivel Secundario de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Muestreo

Se llegó a emplear el método probabilístico, porque, es el “Subgrupo de la población en el que todos los elementos tienen la misma probabilidad de ser elegido” (Hernández, et al, 2014, p.175).

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnica de recolección de datos

Se empleó la técnica de la encuesta que es un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir y predecir o explicar una serie de características (Casas, et al., 2003).

3.6.2. Instrumento de recolección de datos

El instrumento utilizado para la variable el uso de videojuego, fue el “Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos” (CERV), se tiene como autor a Beranuy, et al. (2009) la adaptación española lo llegó a realizar (Chamarro, et al.,2014). Que consta de dos subescalas: Dependencia y/o evasión y las consecuencias negativas, conforman un total de 17 ítems, en la cual, se llega a conocer la preocupación, negación efectos negativos, disminución de tolerancia, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo de jugar. La edad de aplicación llega a ser de 12 a 20 años de forma individual o colectivo.

Para, Chamarro, et al. (2014) la confiabilidad, lo realizó entre las edades de 12 a 20 años, donde llegaron a participar 4347 estudiantes como prueba piloto, obteniendo mediante la prueba de coeficiente de alfa de Cronbach, para la variable Videojuegos global ($\alpha = .091$), en las dimensiones dependencia y/o Evasión ($\alpha = .869$) y en las consecuencias negativas ($\alpha = .861$), estos valores indican confiabilidad alta.

De igual modo para la ejecución de esta investigación se procedió a la respectiva validación por juicio de experto (anexo 4) y fiabilidad (p.46-47 confiabilidad de instrumento).

3.7. Análisis de datos

Los resultados obtenidos fueron ordenados en el programa Microsoft Office Excel, para poder llegar a calcular los puntajes obtenidos por cada dimensión y así expresarlos en las categorías establecidas por variable en estudio. Seguidamente, se procedieron a ordenarlas en el programa SPSS versión 25.0, para llegar a obtener las tablas Sociodemográficas de la población en estudio y las tablas descriptivas por variable y dimensión.

3.8. Aspectos éticos

En el desarrollo del presente estudio, se tomó en cuenta los diferentes lineamientos dispuestos por el Colegio de Psicólogos del Perú (2017) quien refiere que la ética es un aspecto que regula para no llegar a perjudicar a quienes llegaron a ser partícipes de la investigación, en la que se ha llegado a considerar el uso correcto de las citas y las referencias que corresponden a los autores que se tomaron en cuenta, asimismo, se contó con el consentimiento informado de su representante legal y la aceptación del estudiante, por ende, la participación fue voluntaria y se guardó la integridad de cada participante y el anonimato.

De igual forma, se tomaron los lineamientos establecidos por la Universidad Privada TELESUP, en la dirección de investigación e innovación tecnológica, se menciona los siguientes artículos:

Art. 52: la dirección de investigación es el ente encargado de planificar, organizar, dirigir, ejecutar, evaluar y mejorar las líneas de investigación. Art. 57: los estudiantes logran a intervenir en el desarrollo de la investigación, principalmente, en trabajos programados dentro de la carrera profesional en la investigación formativa. Art. 58: la dirección de Investigación trabaja de manera conjunta con las facultades para la docencia y para la realización de los trabajos de investigación. Art. 59: la Universidad ofrecerá todo el apoyo para la publicación del resultado de las investigaciones y en aparatos de difusión nacional e internacional. Art. 60: se llegará a publicar anualmente el resumen de las investigaciones y el informe del avance de los proyectos en avance. Art. 61: se considera el derecho del autor de los investigadores de acuerdo con el contrato suscrito y al reglamento de propiedad intelectual, además, la Universidad podrá conceder facilidades para registrar o patentar los resultados de los trabajos de investigación.

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

Tabla 3.

Edad, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Edad			
	Edad	Frecuencia	Porcentaje
Válido	12 años	25	21.6
	13 años	30	25.9
	14 años	20	17.2
	15 años	21	18.1
	16 años	20	17.2
	Total	116	100.0

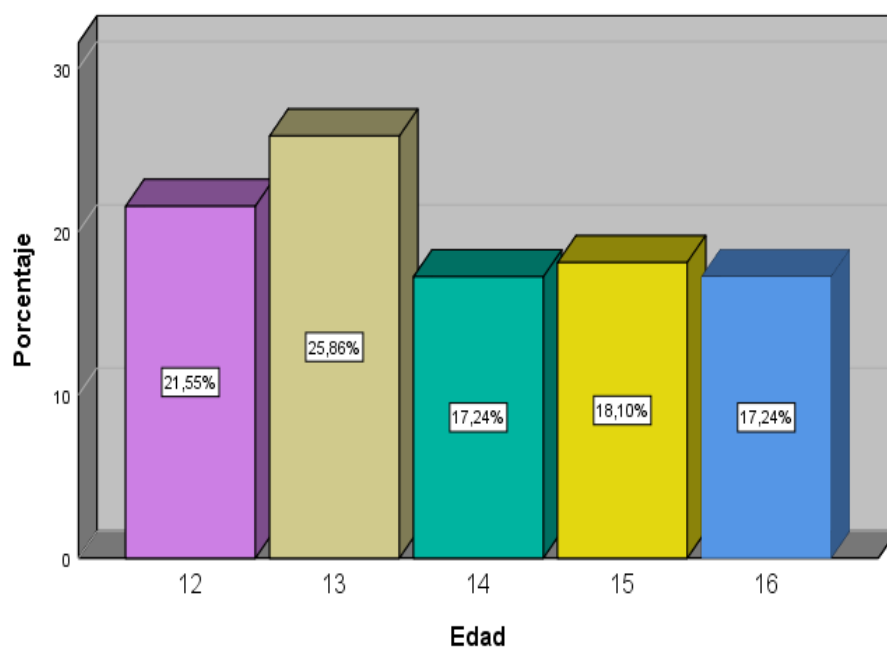


Figura 2. Edad, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Tabla 4.

Sexo, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Sexo			
	Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Masculino	65	56.0
	Femenino	51	44.0
	Total	116	100.0

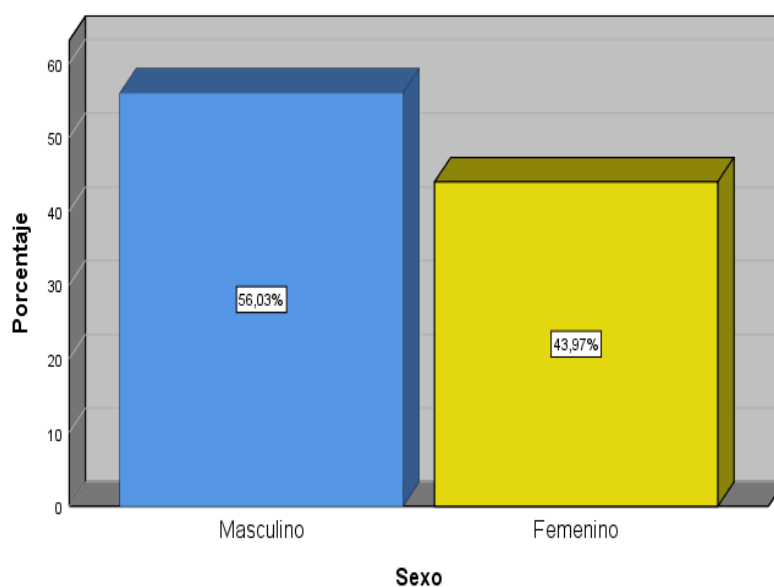


Figura 3. Sexo, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Tabla 5.

Grado, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Grado			
	Grado	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Primero de secundaria	36	31.0
	Segundo de secundaria	20	17.2
	Tercero de secundaria	22	19.0
	Cuarto de secundaria	18	15.5
	Quinto de secundaria	20	17.2
	Total	116	100.0

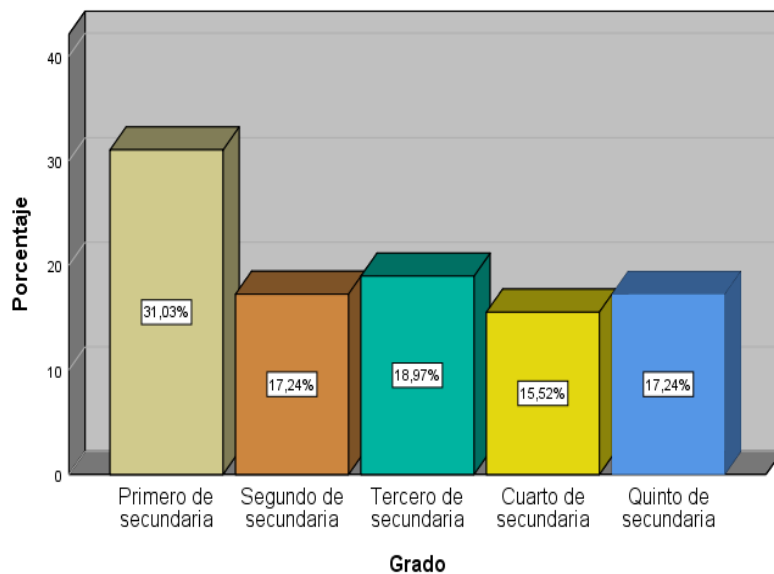


Figura 4. Grado, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Tabla 6.

Variable 01 Videojuegos, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

V1: Videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Problemas potenciales	11	9.5
	Problemas severos	105	90.5
Total		116	100.0

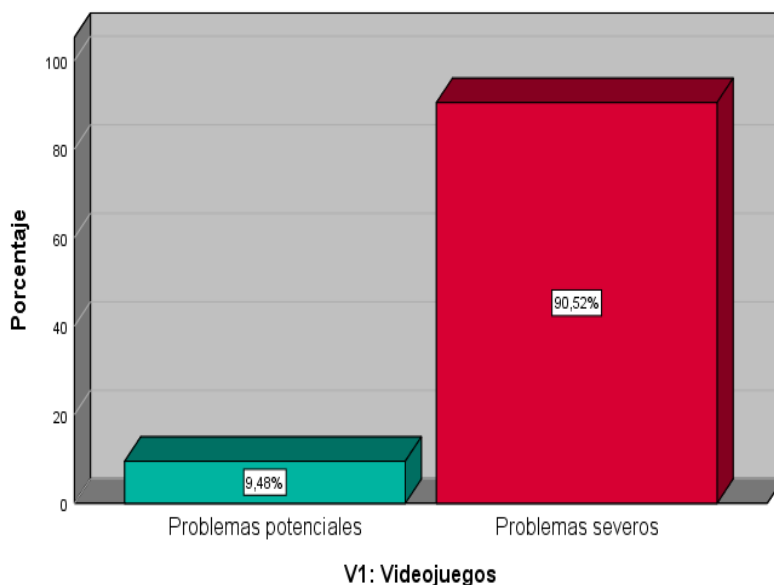


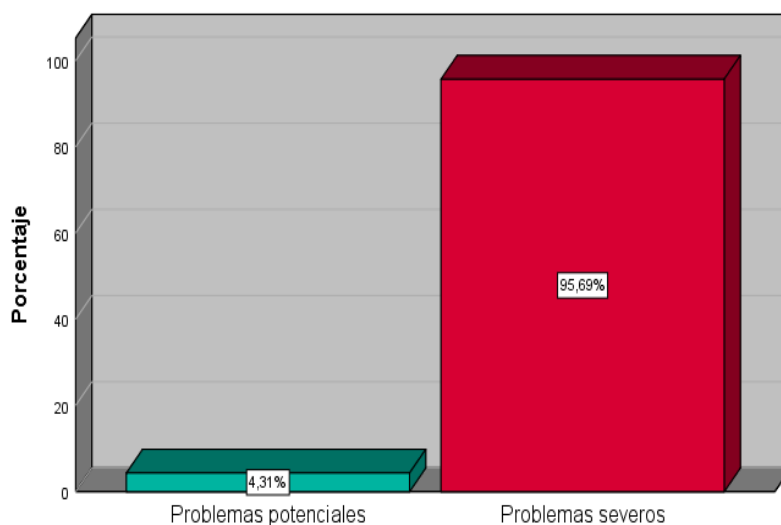
Figura 5. Variable 01 Videojuegos, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Tabla 7.

Dimensión 01: Dependencia y evasión, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

V1D1: Dependencia y evasión

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Problemas potenciales	5	4.3
	Problemas severos	111	95.7
	Total	116	100.0



V1D1: Dependencia y evasión

Figura 6. Dimensión 01: Dependencia y evasión, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Tabla 8.

Dimensión 02: Consecuencias negativas, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

V1D2: Consecuencias negativas

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Problemas potenciales	12	10.3
	Problemas severos	104	89.7
	Total	116	100.0

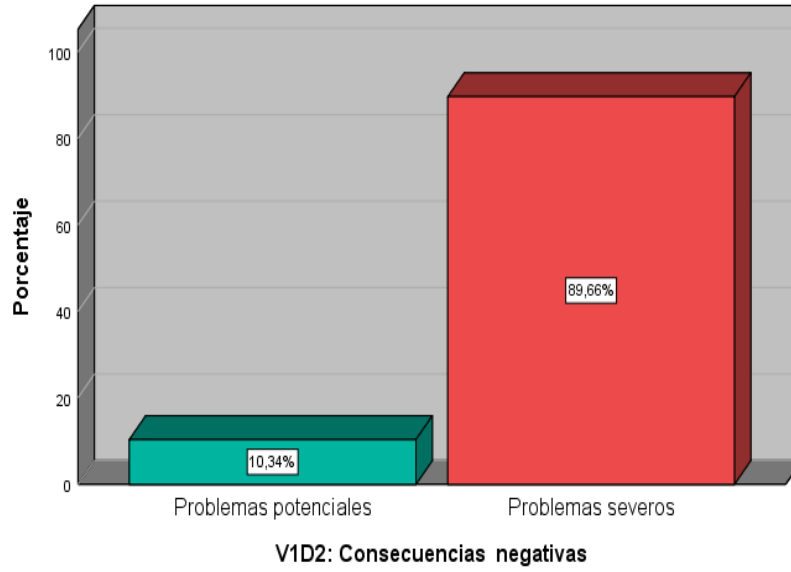


Figura 7. Dimensión 02: Consecuencias negativas, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Tabla 9.

Variable 02: Bullying, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

V2: Bullying

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Moderado	1	0.9
	Grave	115	99.1
	Total	116	100.0

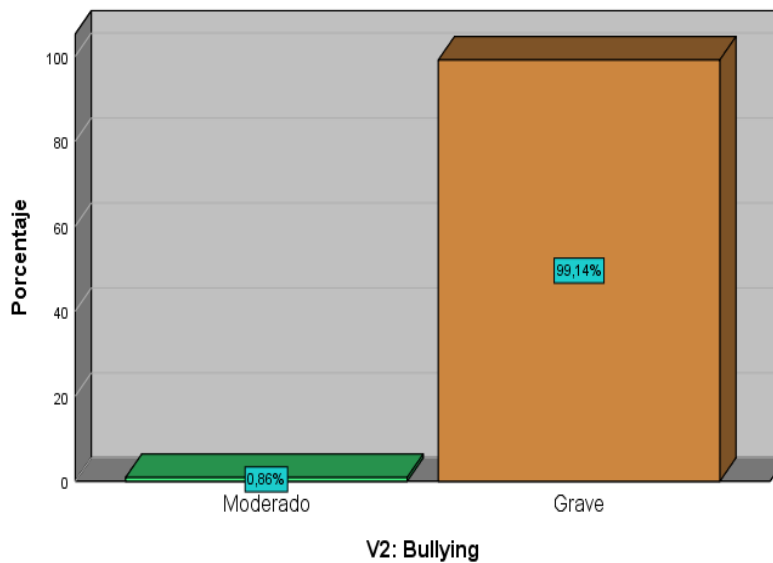


Figura 8. Variable 02: Bullying, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Tabla 10.

Dimensión 01: Bullying físico, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

V2D1: Bullying físico

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Moderado	4	3.4
	Grave	112	96.6
	Total	116	99.1

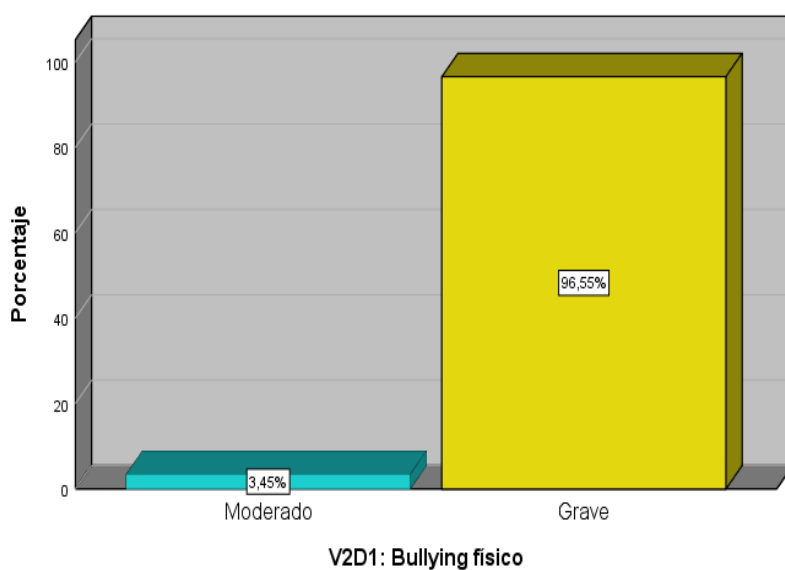


Figura 9. Dimensión 01: Bullying físico, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Tabla 11.

Dimensión 02: Bullying verbal, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

V2D2: Bullying verbal

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Moderado	3	2.6
	Grave	113	97.4
	Total	116	100.0

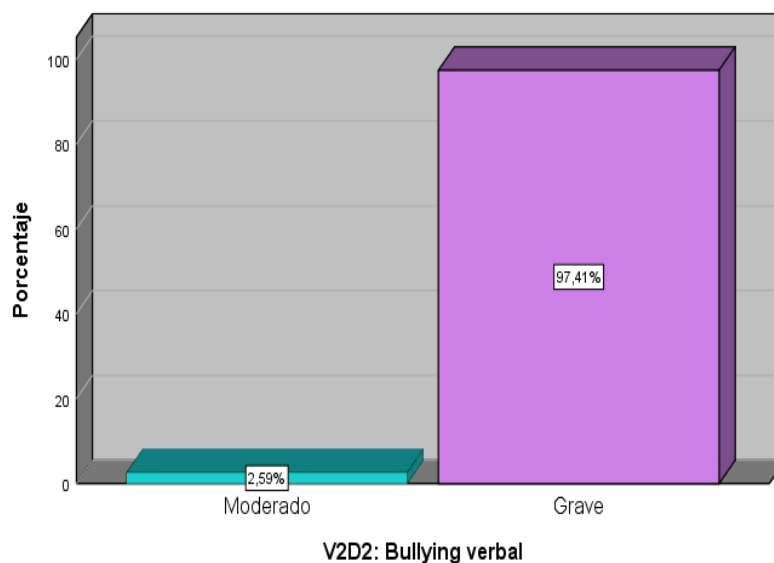


Figura 10. Dimensión 02: Bullying verbal, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Tabla 12.

Dimensión 03: Bullying social, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

V2D3: Bullying social

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Moderado	5	4.3
	Grave	111	95.7
	Total	116	100.0

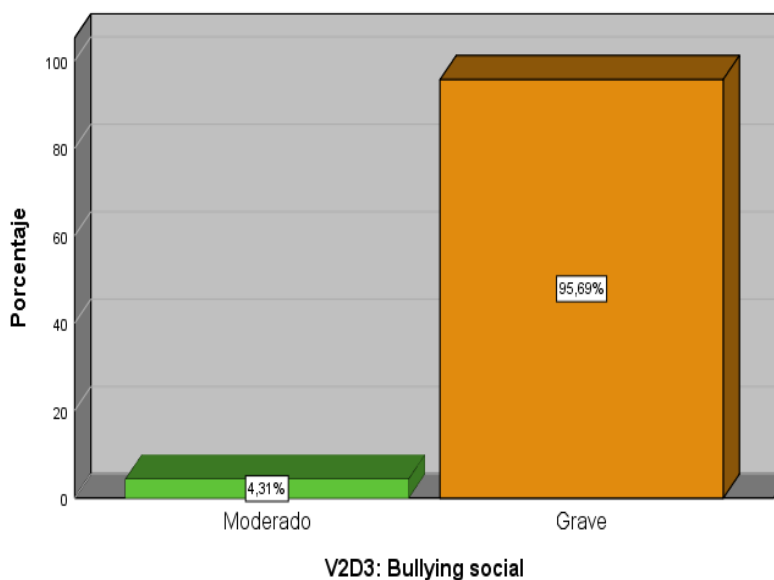


Figura 11. Dimensión 03: Bullying social, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Tabla 13.

Estadísticos Descriptivos, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Estadísticos descriptivos					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación
V1: Videojuegos	116	2	3	2.91	0.294
V1D1: Dependencia y evasión	116	2	3	2.96	0.204
V1D2: Consecuencias negativas	116	2	3	2.90	0.306
V2: Bullying	116	2	3	2.99	0.093
V2D1: Bullying físico	116	2	3	2.97	0.183
V2D2: Bullying verbal	116	2	3	2.97	0.159
V2D3: Bullying social	116	2	3	2.96	0.204

4.2. Análisis inferencial

4.2.1. Confiabilidad del instrumento

De la población se escogió una muestra piloto, la cual se aplicó el instrumento, a estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022; luego se aplicó el método estadístico **Alfa de Cronbach** contenido en el programa SPSS v.25 el mismo que permitió señalarnos con claridad la aceptación y aplicación de los cuestionarios, una vez que pase el límite mínimo que es de 0.80 para Ciencias Sociales; los datos recolectados se ingresaron al software de estadística inferencial SPSS con los cuales se ha obtenido el coeficiente de confiabilidad (**Alfa de Cronbach**). En la tabla 12, se muestra los valores permitidos para el coeficiente Alfa de Cronbach.

Tabla 14.

Valores de Alfa Cronbach

Rangos	Magnitud
0.81 a 1.00	Muy Alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy Baja

Fuente: Tomado de Ruiz Bolívar (2002)

Para calcular el Alfa de Cronbach, para ambas variables (Videojuegos y Bullying) se utilizó un piloto de solo 20 casos, tal como se muestra en la tabla adjunta:

Tabla 15.
Resumen de procesamiento de casos

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	20	100.0
	Excluido ^a	0	0.0
	Total	20	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Al procesar la matriz de datos de la variable: videojuegos, se calcula, el Alfa de Cronbach, cuyo resultado es:

Tabla 16.
Estadísticas de Fiabilidad con Escala: Alfa de Cronbach – Videojuegos

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.897	17

Según la Tabla 16, el resultado obtenido (**0.897**), lo sitúa como **Muy Alta**; lo cual significa que el Instrumento es confiable.

Al procesar la Matriz de Datos de la variable: Bullying, se calcula, el Alfa de Cronbach, cuyo resultado es:

Tabla 17.
Estadísticas de Fiabilidad con Escala: Alfa de Cronbach – Bullying

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.804	25

De acuerdo con la Tabla 17, el resultado obtenido (**0.804**), lo sitúa como **Alta**; lo cual significa que el Instrumento es confiable.

4.3. Presentación de resultados

A continuación, se describen los resultados obtenidos luego de la aplicación del instrumento de recolección de datos y expresados en la estadística descriptiva:

- 1) En la tabla 3 y Figura N° 02, la Edad, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022; el 21.6% (25/116), pertenecen a la edad de 12 años; el 25.9% (30/116), pertenecen a la edad de 13 años; el 17.2% (20/116), pertenecen a la edad de 14 años; el 18.1% (21/116), pertenecen a la edad de 15 años; el 17.2% (20/116), pertenecen a la edad de 16 años.
- 2) En la tabla 4 y Figura N° 03, el Sexo, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022; el 56.0% (65/116), pertenecen al sexo Masculino; el 44.0% (51/116), pertenecen al Sexo Femenino.
- 3) En la tabla 5 y Figura N° 04, el Grado de Instrucción, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022; el 31.0% (36/116), pertenecen a Primero de secundaria; el 17.2% (205/116), pertenecen a Segundo de secundaria; el 19.0% (22/116), pertenecen a Tercero de secundaria; el 15.5% (18/116), pertenecen a Cuarto de secundaria; el 17.2% (20/116), pertenecen a Quinto de secundaria.
- 4) En la tabla 6 y Figura N° 05, la variable 01 Variable 01 Videojuegos, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022; el 9.5% (11/116), pertenecen a Problemas potenciales; el 90.5% (105/116), pertenecen a Problemas severos.
- 5) En la tabla 7 y Figura N° 06, la Dimensión 01: Dependencia y evasión, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022; el 4.3% (5/116), pertenecen a Problemas potenciales; el 95.7% (111/116), pertenecen a Problemas severos.
- 6) En la tabla 8 y Figura N° 07, la Dimensión 02: Consecuencias negativas, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022; el 10.3% (12/116), pertenecen a Problemas potenciales; el

89.7% (104/116), pertenecen a Problemas severos.

- 7) En la tabla 9 y Figura N° 08 Variable 02: Bullying, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022; el 0.9% (1/116), pertenecen a Moderado; el 99.1% (115/116), pertenecen a Grave.
- 8) En la tabla 10 y Figura N° 09, la Variable 01: Bullying físico, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022; el 3.4% (4/116), pertenecen a Moderado; el 96.6% (112/116), pertenecen a Grave.
- 9) En la tabla 11 y figura N°10, la Dimensión 02: Bullying verbal, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022; el 2.6% (3/116), pertenecen a Moderado; el 97.4% (113/116), pertenecen a Grave.
- 10) En la tabla 12 y figura N° 11, la Dimensión 03: Bullying social, en estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022; el 4.3% (5/116), pertenecen a Moderado; el 95.7% (111/116), pertenecen a Grave.
- 11) En la tabla N° 13, los Estadísticos Descriptivos, de estudiantes de secundaria de la institución educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022; de cada variable y dimensión tienen un comportamiento bastante homogéneo, pues los valores mínimo y máximo están alrededor 2 a 3; la media, desviación estándar son un tanto homogéneos, pues estos valores están entre 0.093 y 0.306.

4.4. Pruebas de normalidad

Con los datos obtenidos de las variables: Síndrome de Burnout y Habilidades Sociales, y a nivel de dimensiones se realizó la prueba de normalidad; como la muestra utilizada para analizar este indicador es 60 casos, entonces se debe analizar los resultados de la prueba de normalidad de: Kolmogorov-Smirnov.

En la prueba se consideró los siguientes criterios:

Valor de Sig > 0.05, entonces la distribución de los datos es normal.

Valor de Sig < 0.05, entonces la distribución de los datos no es normal

Tabla 18.

Test de Normalidad (Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk)

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1: Videojuegos	0.532	116	0.000	0.332	116	0.000
V1D1: Dependencia y evasión	0.541	116	0.000	0.204	116	0.000
V1D2: Consecuencias negativas	0.529	116	0.000	0.349	116	0.000
V2: Bullying	0.528	116	0.000	0.067	116	0.000
V2D1: Bullying físico	0.540	116	0.000	0.176	116	0.000
V2D2: Bullying verbal	0.539	116	0.000	0.145	116	0.000
V2D3: Bullying social	0.541	116	0.000	0.204	116	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Al revisar la Tabla 18, y revisando los valores de significancia de la prueba Kolmogórov-Smirnov, indica que es 0.000 menor a 005, por lo tanto, se clasifican como muestra **No Paramétricas**; y debido a que, en una investigación de nivel correlacional, entonces para la comprobación de la hipótesis se utiliza el **Test Estadístico Rho de Spearman**.

Es bueno indicar que también se puede comprobar las hipótesis utilizando los coeficientes: chi-cuadrado (χ^2), tau-b de Kendall, Anova de un factor.

Se adjunta tabla de coeficiente de correlación de Spearman. Con esta tabla se podrá analizar cuan bueno o malo es nuestro indicador.

Tabla 19.
Niveles de correlación

Rangos	Significado
(0.00 a 0.29) (0.00 a -0.29)	Existe Baja correlación
(0.30 a 0.49) (-0.30 a -0.49)	Correlación moderadamente baja positiva (negativa)
(0.50 a 0.69) (-0.50 a -0.69)	Correlación moderada positiva (negativa)
(0.70 a 0.79) (-0.70 a -0.79)	Correlación moderadamente alta positiva (negativa)
(0.80 a 1.00) (-0.80 a -1.00)	Correlación alta positiva (negativa)

Fuente: Para González, Escoto y Chávez (2017)

4.4.1. Contrastación de hipótesis.

Prueba de Hipotesis General

HGa: (Hipótesis Alterna): $\rho_s \neq 0$ (Si existe influencia)

Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y bullying, en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

HGo: (Hipótesis Nula): $\rho_s = 0$ (No existe influencia)

No Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y bullying, en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Consecuentemente, para contrastar la hipótesis analizamos el resultado de la prueba Rho de Spearman para muestras ordinales (no paramétricas) utilizando el software SPSS v.25 y con ello evaluar la relación entre las variables: Videojuegos y Bullying, en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Tabla 20.
Correlaciones. Variables: Videojuegos y Bullying

Correlaciones			V1: Videojuegos	V2: Bullying
Rho de	V1:	Coeficiente de correlación	1.000	0.334
Spearman	Videojuegos	Sig. (bilateral)		0.000
		N	116	116
	V2: Bullying	Coeficiente de correlación	0.334	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	116	116

Nivel de confianza: 95% (nivel de significancia $\alpha = 0,05$)

Regla de decisión:

Si $p < \alpha$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Si $p > \alpha$, entonces se acepta la hipótesis alternativa (H_a).

Prueba estadística: Test de Spearman.

Se aplicó el Test de Spearman con un nivel de significancia de 0.05, para una muestra no paramétrica; esto implica plantear una hipótesis Nula (H_0), y una hipótesis alternativa (H_a); de esta manera contrastamos las hipótesis utilizando el software estadístico SPSS v.25 para dos grupos relacionados; el coeficiente de correlación (**0.334**) de acuerdo a la tabla 20, es correlación moderadamente baja positiva; el p-valor o Sig. Asintótica (bilateral) (**0.000**) mostrada en la figura anterior es menor al nivel de significancia **0.05** entonces **Aceptamos la Hipótesis Alternativa y Rechazamos la Hipótesis Nula**; y concluimos que: “Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y bullying, en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022”.

Prueba de Hipotesis Específica 1

HE1a: (Hipótesis Alterna): $\rho_s \neq 0$ (Si existe influencia)

Existe relación significativa entre la dependencia y evasión por los videojuegos y el bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

HE1o: (Hipótesis Nula): $\rho_s = 0$ (No existe influencia)

No Existe relación significativa entre la dependencia y evasión por los videojuegos y el bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Consecuentemente, para contrastar la hipótesis analizamos el resultado de la prueba Rho de Spearman para muestras ordinales (no paramétricas) utilizando el software SPSS v.25 y con ello evaluar la relación entre la dimensión Agotamiento emocional y la variable Habilidades Sociales, en el personal del área de obstetricia del Hospital Regional de Lambayeque -2021.

Tabla 21.*Correlaciones. Dimensión: Dependencia y evasión y Variable: Bullying.***Correlaciones**

		V1D1: Dependencia y evasión		V2: Bullying
Rho de	V1D1:	Coeficiente de correlación	1.000	0.284
Spearman	Dependencia y evasión	Sig. (bilateral)		0.000
		N	116	116
	V2: Bullying	Coeficiente de correlación	0.284	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	116	116

Nivel de confianza: 95% (nivel de significancia $\alpha = 0,05$)**Regla de decisión:**Si $p < \alpha$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0).Si $p > \alpha$, entonces se acepta la hipótesis alternativa (H_a).**Prueba estadística:** Test de Spearman.

Se aplicó el Test de Spearman con un nivel de significancia de 0.05, para una muestra no paramétrico; esto implica plantear una hipótesis Nula (H_0), y una hipótesis alternativa (H_a); de esta manera contrastamos las hipótesis utilizando el software estadístico SPSS v.25 para dos grupos relacionados con el test de Spearman; el coeficiente de correlación (**0.284**) de acuerdo a la tabla 21, existe baja correlación; el p-valor o Sig. Asintótica (bilateral) (**0.000**) mostrada en la figura anterior es menor al nivel de significancia **0.05** entonces **Aceptamos la Hipótesis Alternativa y Rechazamos la Hipótesis Nula**; y concluimos que: “Existe relación significativa entre la dependencia y evasión por los videojuegos y el bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022”.

Prueba de Hipótesis específica 2**HE2a: (Hipótesis Alterna): $p_s \neq 0$ (Si existe influencia)**

Existe relación significativa entre las consecuencias negativas por los videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

HE2o: (Hipótesis Nula): $\rho_s = 0$ (No existe influencia)

No Existe relación significativa entre las consecuencias negativas por los videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022

Consecuentemente, para contrastar la hipótesis analizamos el resultado de la prueba Rho de Spearman para muestras ordinales (no paramétricas) utilizando el software SPSS v.25 y con ello evaluar la relación entre la dimensión Consecuencia negativas y la variable Bullying, en el personal del área de obstetricia del Hospital Regional de Lambayeque -2021.

Tabla 22.

Correlaciones. Dimensión: Despersonalización y Variable: Bullying
Correlaciones

		V1D2: Consecuencias negativas		V2: Bullying
Rho de Spearman	V1D2: Consecuencias negativas	Coeficiente de correlación	1.000	0.345
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	116	116
	V2: Bullying	Coeficiente de correlación	0.345	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	116	116

Nivel de confianza: 95% (nivel de significancia $\alpha = 0,05$)

Regla de decisión:

Si $p < \alpha$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Si $p > \alpha$, entonces se acepta la hipótesis alternativa (H_a).

Prueba estadística: Test de Spearman.

Se aplicó el Test de Spearman con un nivel de significancia de 0.05, para una muestra no paramétrico; esto implica plantear una hipótesis Nula (H_0), y una hipótesis alternativa (H_a); de esta manera contrastamos las hipótesis utilizando el software estadístico SPSS v25 para dos grupos relacionados con el test de Spearman; el coeficiente de correlación (**0.345**) de acuerdo a la tabla 22, es correlación moderadamente baja positiva; el p-valor o Sig. Asintótica (bilateral) (**0.000**) mostrada en la figura anterior es menor al nivel de significancia **0.05**

entonces **Aceptamos la Hipótesis Alternativa y Rechazamos la Hipótesis Nula;** y concluimos que: “Existe relación significativa entre las consecuencias negativas por los videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022”.

V. DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como objetivo general: Identificar la relación del uso de videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022; de acuerdo a la tabla 20, se obtuvo una correlación (0.334) moderadamente baja positiva; el p-valor o Sig. Asintótica (bilateral) (0.000) y siendo menor al nivel de significancia 0.05 entonces Aceptamos la Hipótesis Alternativa y Rechazamos la Hipótesis Nula; y concluimos que: “Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y bullying, en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022”. Al compararlo con la investigación de Malca (2019), cuyo objetivo fue determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021. El estudio encontró como resultado la influencia significativa del uso de los videojuegos en la conducta agresiva, ($p < 0.01$); evidenció relación significativa entre las dimensiones de uso de videojuegos duración, frecuencia y tipo de videojuegos, ($p < 0.01$) y el 38,4% de variabilidad de conducta agresiva en los escolares, lo que permite concluir a más exposición y uso de videojuegos existirá más agresividad en los niños usuarios

Respecto al objetivo específico 1: Identificar el nivel del uso de videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022 y según resultados en la tabla 6 y Figura N°05 detalla que el 9.5% (11/116), pertenecen a Problemas potenciales en el uso de videojuegos y el 90.5% (105/116), pertenecen a Problemas severos en el uso de videojuegos. Estos resultados se asemejan. Los obtenidos por Gracia, et al. (2017), tuvo como propósito explorar los usos generales y los usos problemáticos que los adolescentes alicantinos hacen de las TICs más populares: Internet, teléfono móvil y videojuegos. Concluyen, 82.9% de los adolescentes afirman jugar los videojuegos, además, se evidenció las diferencias de uso de la plataforma en función al género, en la cual, se detectan patrones de consumo diferentes en ambos sexos, predominando en chicas aquellas plataformas más orientadas al juego ocasional (Wii, Tablet y Smartphone), sin embargo, con la frecuencia que lo realizan con un mayor porcentaje de consumo de corta duración menor a 1 hora en chicas,

así como un consumo más intensivo 2 a 4 horas y mayor a 4 horas en chicos, lo que indica que las el género masculino predomina en las horas de videojuegos.

El objetivo específico 2: Identificar es el nivel de bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022. En la tabla 9 y Figura N° 08 los resultados indicaron que el 0.9% (1/116), pertenecen a Moderado; el 99.1% (115/116), pertenecen a Grave. Al compararlo con el estudio de Campos y Terrones, (2017). cuyo objetivo fue determinar la relación entre el bullying y el rendimiento escolar de los estudiantes de la I.E. Apán Alto, Distrito de Bambamarca. Investigación de nivel descriptivo-correlacional, con diseño no experimental y con corte transversal. La muestra comprendió de 74 estudiantes, se utilizó el instrumento el Auto test Cisneros de Acoso Escolar. Resultados, con índice muy alto de acoso escolar en 88.9%, los mismos que tienen un rendimiento escolar bajo, de los estudiantes de acoso escolar alto en 85.7%, tiene un rendimiento escolar bajo, asimismo los estudiantes con índice de acoso escolar casi bajo, en 19% tiene un rendimiento escolar medio. Concluyendo que no existe relación entre el rendimiento y el acoso escolares.

En el objetivo específico 3: Identificar la relación entre la dependencia y evasión por los videojuegos y el bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022 ; de acuerdo a la tabla 21 , se obtuvo un coeficiente de correlación (0.284) correspondiente a una baja correlación; el p-valor o Sig. Asintótica (bilateral) (0.000) , siendo menor al nivel de significancia 0.05 entonces Aceptamos la Hipótesis Alternativa y Rechazamos la Hipótesis Nula; y concluimos que: “Existe relación significativa entre la dependencia y evasión por los videojuegos y el bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022”. Al comparar con el estudio de Farfán y Muñoz (2018) ejecutaron un estudio sobre “Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII de Educación Básica Regular de una Institución Educativa concluyeron que no existen diferencias entre los niveles de dependencia a videojuegos en los estudiantes de ambas Instituciones Educativas; sin embargo, se encontraron según el género, diferencias significativas entre los niveles de dependencia a videojuegos, siendo los varones quienes presentan niveles de dependencia más elevados a comparación de las mujeres.

Finalmente, el objetivo específico 4: Identificar la relación entre las consecuencias negativas por los videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022 ;de acuerdo a la tabla 22, evidencia una correlación (0.345) moderadamente baja positiva; el p-valor o Sig. Asintótica (bilateral) (0.000) siendo menor al nivel de significancia 0.05 entonces Aceptamos la Hipótesis Alternativa y Rechazamos la Hipótesis Nula; y concluimos que: “Existe relación significativa entre las consecuencias negativas por los videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022”., al relacionarlo con el estudio de Oflu y Yalcin (2019) cuyo estudio objetivo fue determinar la frecuencia y patrones de uso y la adicción a videojuegos (AVJ) en alumnos de secundaria y la relación con factores sociodemográficos, familiares e individuales. Donde participaron 297 estudiantes. Concluyeron que el 82,5 % de los estudiantes jugaban a videojuegos, en la cual, se clasificó como adictos a los videojuegos a los cuatro alumnos con un puntaje superior a 90. Todos ellos eran varones. Estos resultados podrían dar una inclinación deductiva que el uso excesivo de videojuegos tiene consecuencias negativas.

VI. CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación se arribaron a las siguientes Conclusiones:

- Primera.** Se logró identificar la relación moderada baja (0.334) del uso de videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.
- Segunda.** Se identificó un nivel severo, 90.5% de estudiantes de secundaria presentan problemas severos en el uso de videojuegos en la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022
- Tercera.** Se identificó un nivel grave, el 99.1% de estudiantes de secundaria padecen bullying en la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.
- Cuarto.** Se logró identificar la relación baja (0.284) entre la dependencia y evasión por los videojuegos y el bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.
- Quinta.** Se logró identificar la relación moderada baja (0.345) entre las consecuencias negativas por los videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022.

VII. RECOMENDACIONES:

De acuerdo a las conclusiones obtenidas se hace pertinente las siguientes recomendaciones:

- Al director de la Institución en coordinación con el psicólogo(a), se sugiere implementar talleres de sensibilización sobre: El jugar demasiado y las consecuencias a futuro, también una manera de organizar los horarios dentro del hogar para estar con lectura, con los trabajos académicos, hacer deporte, estar en familia o con amigos(as), etc., en coordinación con los padres de estudiantes, que son necesarias para evitar los abusos excesivos de videojuegos.
- Asimismo, se sugiere al psicólogo(a) de la institución, cuando se realice escuelas de padres tomar en cuenta el tema de videojuegos y realizar las recomendaciones de técnicas conductuales como; llegar a controlar el tiempo que permanece en los juegos tecnológicos los adolescentes y dar a conocer de como sustituirlos por otras actividades.
- A través de infografías Psico educar a los estudiantes respecto a la amplia tipología del Bullying también conocido como acoso escolar, su manera de presentarse, cuando se presenta, el uso de medios virtuales de tipo coercitivos que puede afectar al estudiante, lo que es considerado violencia y no un juego, en base al respeto de los derechos y el respeto de límites
- Se sugiere a los estudiantes buscar actividades más recreativas y productivas, como jugar al fútbol, ayudar a la madre en la cocina, establecer conversaciones con los padres, amigos(as), hermanos(as) o cualquier otro miembro de la familia, realizar las actividades académicas, entre otros.
- Es necesario que el departamento de psicología vuelva a evaluar sobre estos temas para determinar si han bajado sus índices, además propiciar investigaciones para extender este estudio, incluyendo no sólo a los estudiantes, sino también a profesores, padres o representantes legales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, Y., Valdez, J., Gonzales, N., Rivera, S., Carrasco, C., Gómora, A., Pérez, A., & Mendoza, S. (2014). Apatía, desmotivación, desinterés, desgano y falta de participación en adolescentes mexicanos. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 20(3), 326-336. <https://www.redalyc.org/pdf/292/29242800010.pdf>
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., Gonzáles, M., & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: Una adicción con implicancias Psiquiátricas. *Psicología educativa*, 23 (2), 129-136. <http://dx.doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Beranuy, M., Chamarro, A., Graner, C., & Carbonell, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema*, 21(3), 480–485.
- Campos, C y Terrones, M. (2017) Bullying y rendimiento escolar de los estudiantes de APÁN ALTO, distrito de Bambamarca. Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo. Cajamarca. Perú. [Repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/641/Tesis%20Campos%20-%20Terrones.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/641/Tesis%20Campos%20-%20Terrones.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Casas, J. Repullo, J. Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación: Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos. *Atención primaria*, 31 (8), 527-538. <http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.pdf>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz, R., Ortega, R., López, R., Batalla, C., & Toran, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26 (4), 303-311. Recuperado de <https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/345784/31-61-1-SM.pdf?sequence=1>

- Chiu, S., Lee, J., & Huang, D. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & behavior*, 7(5), 571-581. DOI: <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051/138311>
- Colegio de Psicólogos del Perú (2017). *Código de ética y deontología*. Recuperado de http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Correo. (04 de junio de 2015). Es-Salud afirma que niños adictos a videojuegos serían futuros delincuentes. <https://diariocorreo.pe/peru/essalud-afirma-que-ninos-adictos-a-videojuegos-serian-futuros-delincuentes-592534/?ref=dcr>
- Correo. (31 de diciembre de 2019). Juegos en red atrapan a más de 13 mil menores en la región incrementando la ludopatía. <https://diariocorreo.pe/edicion/huancayo/juegos-en-red-atrapan-mas-de-13-mil-menores-en-la-region-incrementando-la-ludopatia-890159/?ref=dcr>
- Díaz, A., Cid, P., Pérez, M., Torruella, M., & Valderrama, M. (2008). Agresión y violencia en la escuela como factor de riesgo del aprendizaje escolar. *Ciencia y enfermería*, 14(2), 21-30. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/cienf/v14n2/art04.pdf>
- Dieris, J., Pepe, M., Theodor, B., Kehyayan, A., Esch, M., Aicha, S., Herpertz, S., & Bottel, L. (2020). Problematic gaming behavior and the personality traits of video gamers: A cross-sectional survey. *Computadoras en el comportamiento humano*, 106, 1-11. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106272>
- Etxeberria, F., & Xabier, S. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar*, 10, 171-180. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801026>
- Feng, J., Spence, I., & Pratt, J. (2007). Jugar un videojuego de acción reduce las diferencias de género en la cognición espacial. *Psychological Science*, 18(10), 850–855. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2007.01990.x>
- Hernández, J., & Cano, A. (2016). Transmisión de valores y responsabilidad social a partir de los videojuegos. *Revista de ciencias sociales y de la*

comunicación, 1 (16), 114-131. Recuperado de <http://193.147.26.137/index.php/sphera-01/article/view/267/250>

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, B. (2014). *Metodología de la investigación*. México. Mc Graw-Hill.

Hernández, R., Mendoza, C.P. (2018). *Metodología de la investigación*. México. Mc Graw-Hill.

Huahuasoncco, J. (2018). *Uso de los juegos online en los estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias Públicas, de la ciudad de Juliaca*. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano). http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8516/Huahuasoncco_Atamari_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Farfán, L., & Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016*. (Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo). http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfanChambergoLuciana_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf

Gentile, D. (2009). Uso patológico de videojuegos entre jóvenes de 8 a 18 años: un estudio nacional. *Psychological Science*, 20(5), 594-602. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>

González, M., Espada, J., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29 (3), 180-185. <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/download/745/817>

Gracia, C., Piqueras, J., & Marzo, J. (2017). Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *Salud y Adicciones*, 17 (2), 189-200. <https://www.redalyc.org/pdf/839/83952052018.pdf>

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2018). *Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Recuperado de

https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/04-informe-tecnico-n04_tecnologias-de-informacion-jul-ago-set2018.pdf

Malca Calderon, V. Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una Institución Educativa Privada de Chongoyape, 2021. Universidad Señor de Sipan. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/9892>

Marengo, L., Herrera, L., Vianna, T., Rotela, G., & Strahler, T. (2015). Gamer o adicto: Revisión narrativa de los aspectos Psicológicos de la adicción a los video juegos. *Revista neuropsicología latinoamericana*, 7 (3), 1-12. DIO: 10.5579/rnl.2013.0266

Navarrete, J., Pérez, J., & Gómez, F. (2014). El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos. *Ícono*, 14 (12), 416-440. DIO: 10.7195/ri14.v12i2.670

Oflu, A., & Yalcin, S. (2019). Uso de videojuegos en alumnos de la escuela secundaria y factores asociados. *Archivo de Argentina Pediatría*, 117 (6), 584-591. <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2019/v117n6a12.pdf>

Pereira, F., & Alonzo, T. (2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discurso multimodales electrónicos. *Anagramas*, 15, (30), 51-64. DOI: 10.22395/angr.v15n30a2

Perú 21. (23 de marzo de 2019). El 76% de hombres peruanos juegan videojuegos al menos una vez por semana. *Perú 21*. <https://peru21.pe/peru/76-hombres-peruanos-juegan-videojuegos-vez-semana-479977-noticia/?ref=p21r>

Pérez, O. (2012). *El significado en juego: sobre la dimensión lúdica del discurso del videojuego*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/2183/13489>

Ramos, V. (2019). *Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019*. (Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo). <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38071>

- Schmidt, S. (2006). *Competencias, habilidades cognitivas, destrezas prácticas y actitudes*. <https://www.academia.edu/download/54821960/definicion-comphabdestrezas.pdf>
- Salas, J. (21 de diciembre de 2017). La OMS reconoce el trastorno por videojuegos como problema mental. *El País*. https://elpais.com/elpais/2017/12/21/ciencia/1513852127_232573.html
- Saltos Salazar, L. (2019). Estudio comparativo del nivel de acoso escolar en estudiantes de una institución pública y privada”. Universidad técnica de Ambato. Facultad de ciencias de la salud. Carrera de psicología clínica. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30306/2/Tesis%20acoso%20escolar%20Paola%20Villacis.pdf>
- Schmidt, S. (2006). *Competencias, habilidades cognitivas, destrezas prácticas y actitudes*. <https://www.academia.edu/download/54821960/definicion-comphabdestrezas.pdf>
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1 (7), 235-250. <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/58204>
- Valderrama, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica: Cuantitativa, cualitativa y mixta*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Wong, W. L., Shen, C., Nocera, L., Carriazo, E., Tang, F., Bugga, S., & Ritterfeld, U. (2007). Eficacia seria de los videojuegos. *Actas de la conferencia internacional sobre avances en la tecnología del entretenimiento informático*, 49-55. DOI: <https://doi.org/10.1145/1255047.1255057>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título de la investigación:” USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS Y BULLYING EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA MAFALDA LAMA – TUMBES, 2022”

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Cuál es la relación del uso de videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el nivel del uso de videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022? - ¿Cuál es el nivel de consecuencias negativas por los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022? - ¿Cuál es la relación entre la dependencia y evasión por los videojuegos y el bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022? - ¿Cuál es la relación entre las consecuencias negativas por los videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022? 	<p>Objetivo general Identificar la relación del uso de videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel del uso de videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022 - Identificar es el nivel de bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022 - Identificar la relación entre la dependencia y evasión por los videojuegos y el bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022 - Identificar la relación entre las consecuencias negativas por los videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022 	<p>Hipótesis general Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Existe relación significativa entre la dependencia y evasión por los videojuegos y el bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022 - Existe relación significativa entre las consecuencias negativas por los videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa María Mafalda Lama – Tumbes, 2022 	<p>Variable 1: El uso de Videojuegos Dimensiones: -Dependencia y evasión -Consecuencias negativas</p> <p>Variable 2: Bullying</p> <p>Dimensiones: Bullying Físico Bullying Verbal Bullying Social</p>	<p>Tipo. Básica</p> <p>Nivel. Descriptivo correlacional</p> <p>Diseño. No experimental trasversal</p> <p>Población. 234 estudiantes</p> <p>Muestra. 145 estudiantes a través de muestreo probabilístico</p> <p>Técnicas. Técnica de la encuesta</p> <p>Instrumentos. Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) y Cuestionario de Bullying</p> <p>Métodos de análisis de datos Mediante paquete estadístico SPSS versión 25.0 y Excel.</p>

Anexo 2: Matriz de Operacionalización

Variable1	Dimensiones	Indicadores	Categorías de respuestas		Escala de medición
El uso de Videojuegos	Dependencia y evasión	- Efectos negativos - Deseo de jugar - Preocupación	Respuesta (1) Nunca/casi nunca	Niveles Problemas severos (44-68)	Ordinal
	Consecuencias negativas	- Negación - Dejar de realizar actividades - Pérdida de control	(2) Algunas veces (3) Bastantes veces (4) Casi siempre	Problemas potenciales (20-43) Sin problemas (0-19)	
Bullying	Bullying Físico	- Golpes 1,2,3,4 - Patadas 5 - Empujones 6	(1) Nunca	Leve (0 – 107) Moderado (108 – 214) Grave (215 – 320)	Ordinal
	Bullying Verbal	- Insultos 7 - Humillaciones 8,9,10,11 - Sobrenombres 12 - Amenazas 13,14.	(2) veces (3)		
	Bullying Social	- Aislamiento 15,16,17,18 - Intimidación 19,20 - Manipulación 21,22 - Exclusión 23,24,25	siempre		

Anexo 3. Instrumentos

CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS

Género: M: () F () Edad.....Grado.....

Instrucciones:

A continuación, se presenta una serie de enunciados sobre su forma de estudiar, lea atentamente cada uno de ellos y responda (en la hoja de respuestas) con total sinceridad en la columna a la que pertenece su respuesta, tomando en cuenta el siguiente cuadro.

1	2	3	4
Nunca/ Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre

Ítems		1	2	3	4
1	¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?				
2	¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?				
3	¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?				
4	¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?				
5	¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?				
6	¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?				
7	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?				
8	¿Cuándo tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?				

9	¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?				
10	¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?				
11	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?				
12	¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?				
13	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?				
14	¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?				
15	¿Quitabas importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?				
16	¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?				
17	¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?				

CUESTIONARIO 2

INSTRUCCIONES:

Por favor marque con una X en uno de los recuadros en blanco de la pregunta elegida según la valoración siguiente.

1. Nunca

2. A veces

3. Siempre

Nº	ITEMS	Nunca	A veces	Siempre
1	Mis compañeros me pegan con objetos.			
2	Mis compañeros planean golpearme en grupo.			
3	Mis compañeros me pegan constantemente y solo por diversión.			
4	Mis compañeros me jalan de los cabellos.			
5	Mis compañeros me agreden con patadas.			
6	Mis compañeros constantemente me empujan para caermme.			
7	Mis compañeros me insultan.			
8	Mis compañeros se ríen de mí, cuando me equivoco.			
9	Mis compañeros me envían mensajes solo para humillarme.			
10	Me siento humillado, cuando mis compañeros se burlan de mí.			
11	Mi agresor me humilla frente a los demás.			
12	Mis compañeros me hacen gestos de burla y desprecio.			
13	Mi agresor me amenaza si no cumplo sus órdenes.			
14	Mi agresor me obliga a hacer cosas que no quiero.			
15	Mis agresores, procuran aislarme de mis otros compañeros			
16	Mi agresor me aísla de las reuniones sociales con los demás compañeros.			
17	Mi agresor me encierra en lugares donde no hay nadie.			
18	Cuando mi agresor me ataca, trata de aislarme impidiendo que hable.			

19	Me siento intimidado, por mis compañeros.			
20	Mis compañeros constantemente me zarandean para intimidarme.			
21	Mi agresor manipula a mi amigo, para que se aleje de mí.			
22	Mi agresor manipula a todos los compañeros de aula para que no me hablen.			
23	En los recreos mis agresores, no permiten que juegue con los demás compañeros.			
24	Mis agresores me excluyen, hablando mal de mí con los demás compañeros.			
25	Me siento muy solo, nadie me incluye en las actividades escolares.			

Anexo 4. Validación de Instrumentos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS

	<u>Dimensiones</u>	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		si	no	si	no	si	no	
1	¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	x		x		x		
2	¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	x		x		x		
3	¿Con qué frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	x		x		x		
4	¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	x		x		x		
5	¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	x		x		x		
6	¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?	x		x		x		
7	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	x		x		x		
8	¿Cuándo tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	x		x		x		
9	¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?	x		x		x		
10	¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	x		x		x		
11	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	x		x		x		
12	¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	x		x		x		
13	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	x		x		x		
14	¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	x		x		x		
15	¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	x		x		x		
16	¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	x		x		x		
17	¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **ES SUFICIENTE**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Rosa Esther Chirinos Susano

DNI: 08217185

Especialidad del validador: Psicólogo Clínico Educativo


22 de Junio del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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

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


Rosa E. Chirinos Susano

C.Ps.C. N°3090

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS
VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE BULLYING

	<u>Dimensiones</u>	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		si	no	si	no	si	no	
1	Mis compañeros me pegan con objetos.	X		X		X		
2	Mis compañeros plancan golpearme en grupo.	X		X		X		
3	Mis compañeros me pegan constantemente y solo por diversión.	X		X		X		
4	Mis compañeros me jalan de los cabellos.	X		X		X		
5	Mis compañeros me agreden con patadas.	X		X		X		
6	Mis compañeros constantemente me empujan para caerme.	X		X		X		
7	Mis compañeros me insultan.	X		X		X		
8	Mis compañeros se ríen de mí, cuando me equivoco.	X		X		X		
9	Mis compañeros me envían mensajes solo para humillarme.	X		X		X		
10	Me siento humillado, cuando mis compañeros se burlan de mí.	X		X		X		
11	Mi agresor me humilla frente a los demás.	X		X		X		
12	Mis compañeros me hacen gestos de burla y desprecio.	X		X		X		
13	Mi agresor me amenaza si no cumplo sus órdenes.	X		X		X		
14	Mi agresor me obliga a hacer cosas que no quiero.	X		X		X		
15	Mis agresores, procuran aislarme de mis otros compañeros	X		X		X		
16	Mi agresor me aísla de las reuniones sociales con los demás compañeros.	X		X		X		
17	Mi agresor me encierra en lugares donde no hay nadie.	X		X		X		
18	Cuando mi agresor me ataca, trata de aislarme impidiendo que hable.	X		X		X		
19	Me siento intimidado, por mis compañeros.	X		X		X		
20	Mis compañeros constantemente me zarandean para intimidarme.	X		X		X		
21	Mi agresor manipula a mi amigo, para que se aleje de mí.	X		X		X		
22	Mi agresor manipula a todos los compañeros de aula para que no me hablen.	X		X		X		
23	En los recreos mis agresores, no permiten que juegue con los demás compañeros.	X		X		X		
24	Mis agresores me excluyen, hablando mal de mí con los demás compañeros.	X		X		X		
25	Me siento muy solo, nadie me incluye en las actividades escolares.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): ES SUFICIENTE

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Rosa Esther Chirinos Susano

DNI: 08217185

Especialidad del validador: Psicólogo Clínico Educativo

21 de Agosto del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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

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



Rosa E. Chirinos Susano

C.Ps.C. N°3090

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS
VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE BULLYING

Dimensiones		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		si	no	si	no	si	no	
1	Mis compañeros me pegan con objetos.	X		X		X		
2	Mis compañeros planean golpearme en grupo.	X		X		X		
3	Mis compañeros me pegan constantemente y solo por diversión.	X		X		X		
4	Mis compañeros me jalan de los cabellos.	X		X		X		
5	Mis compañeros me agreden con patadas.	X		X		X		
6	Mis compañeros constantemente me empujan para caerme.	X		X		X		
7	Mis compañeros me insultan.	X		X		X		
8	Mis compañeros se ríen de mí, cuando me equivoco.	X		X		X		
9	Mis compañeros me envían mensajes solo para humillarme.	X		X		X		
10	Me siento humillado, cuando mis compañeros se burlan de mí.	X		X		X		
11	Mi agresor me humilla frente a los demás.	X		X		X		
12	Mis compañeros me hacen gestos de burla y desprecio.	X		X		X		
13	Mi agresor me amenaza si no cumpla sus órdenes.	X		X		X		
14	Mi agresor me obliga a hacer cosas que no quiero.	X		X		X		
15	Mis agresores, procuran aislarme de mis otros compañeros	X		X		X		
16	Mi agresor me aísla de las reuniones sociales con los demás compañeros.	X		X		X		
17	Mi agresor me encierra en lugares donde no hay nadie.	X		X		X		
18	Cuando mi agresor me ataca, trata de aislarme impidiendo que hable.	X		X		X		
19	Me siento intimidado, por mis compañeros.	X		X		X		
20	Mis compañeros constantemente me zarandean para intimidarme.	X		X		X		
21	Mi agresor manipula a mi amigo, para que se aleje de mí.	X		X		X		
22	Mi agresor manipula a todos los compañeros de aula para que no me hablen.	X		X		X		
23	En los recreos mis agresores, no permiten que juegue con los demás compañeros.	X		X		X		
24	Mis agresores me excluyen, hablando mal de mí con los demás compañeros.	X		X		X		
25	Me siento muy solo, nadie me incluye en las actividades escolares.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): ES SUFICIENTE

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Psic. María Luz Quintero Huarcaya

DNI: 07222234

Especialidad del validador: Psicología Clínica

22 de Agosto del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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

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



María Luz Quintero Huarcaya

C.Ps.C. N°4608

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS
VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE USO PROBLEMÁTICO DE
VIDEOJUEGOS

	<u>Dimensiones</u>	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		si	no	si	no	si	no	
1	¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	x		x		x		
2	¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	x		x		x		
3	¿Con qué frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	x		x		x		
4	¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	x		x		x		
5	¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	x		x		x		
6	¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?	x		x		x		
7	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	x		x		x		
8	¿Cuándo tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	x		x		x		
9	¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?	x		x		x		
10	¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	x		x		x		
11	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	x		x		x		
12	¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	x		x		x		
13	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	x		x		x		
14	¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	x		x		x		
15	¿Quitabas importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	x		x		x		
16	¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	x		x		x		
17	¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): ES SUFICIENTE

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Psic. María Luz Quintero Huarcaya

DNI: 07222234

Especialidad del validador: Psicología Clínica

22 de Agosto del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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

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



María Luz Quintero Huarcaya

C.Ps.C. N°4608

Firma del Experto Informante.

Anexo 5. Matriz de datos

Videojuegos

Nro. De ENCUESTADO	EDAD	SEXO	GRADO	V1: El uso de Videojuegos																
				D1: Dependencia y evasión								D2: Consecuencias negativas								
				I1	I2	I3	I8	I10	I11	I15	I16	I4	I5	I6	I7	I9	I12	I13	I14	I17
1	12	F	1	2	4	3	4	4	2	1	1	2	1	2	2	3	2	2	2	4
2	12	F	1	3	3	4	3	4	3	2	2	2	2	1	1	2	3	3	3	3
3	12	F	1	3	4	4	3	4	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2
4	12	F	1	2	3	2	3	4	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	3
5	12	F	1	3	4	3	4	4	3	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	4
6	12	F	1	2	3	2	2	3	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	3
7	12	F	1	3	4	4	2	3	1	1	2	2	2	1	3	2	2	1	2	4
8	12	F	1	2	3	3	4	3	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	3
9	12	F	1	3	4	3	3	3	2	2	2	1	1	2	1	3	1	2	2	4
10	12	F	1	2	3	2	3	4	1	1	1	1	3	2	3	2	1	2	1	3
11	13	F	1	3	4	4	3	3	3	3	1	1	2	1	4	1	1	2	2	4
12	13	F	1	2	3	3	2	3	1	2	2	1	2	2	3	1	1	1	2	3
13	13	F	1	3	4	3	2	4	2	3	1	2	2	2	3	1	4	2	2	4
14	13	F	1	2	3	4	2	4	2	2	1	2	3	1	4	3	1	1	1	3
15	12	F	1	2	3	3	3	4	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	4
16	12	F	1	3	4	3	2	3	3	1	2	2	3	1	3	1	1	1	2	3
17	12	M	1	3	2	4	4	3	2	3	2	1	2	1	2	3	1	2	2	3
18	12	M	1	3	4	2	4	3	2	2	2	2	1	2	4	1	4	2	2	2
19	12	M	1	2	3	3	4	3	3	4	2	1	2	1	2	1	1	2	1	3
20	12	M	1	3	2	2	3	3	3	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	4
21	13	M	1	2	4	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	4	1	1	3

22	12	M	1	3	3	4	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2
23	12	M	1	2	3	2	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	4
24	12	M	1	3	4	3	3	4	2	1	1	2	1	3	1	3	1	1	2	4
25	12	M	1	3	2	2	3	2	1	3	1	1	3	1	1	2	2	2	2	3
26	12	M	1	2	4	2	3	3	1	3	1	1	2	2	3	2	4	1	1	4
27	13	M	1	3	2	2	2	2	1	3	2	1	2	3	1	3	1	1	2	1
28	13	M	1	2	2	3	3	4	1	3	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2
29	13	M	1	3	4	2	2	3	2	3	3	2	3	2	1	2	2	1	1	2
30	13	M	1	2	3	2	3	2	2	4	2	1	2	3	2	2	3	1	2	4
31	12	M	1	3	2	2	4	3	3	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	3
32	12	M	1	3	4	3	4	4	3	4	2	1	2	2	3	1	4	2	2	2
33	13	M	1	3	3	3	4	3	3	4	3	1	1	1	1	3	1	3	1	4
34	13	M	1	2	3	3	3	3	3	4	2	1	1	3	1	1	3	2	2	3
35	12	M	1	3	4	3	3	2	2	3	2	2	1	3	3	4	1	1	1	2
36	12	M	1	3	3	2	2	4	2	2	2	2	1	2	3	4	4	2	3	4
37	13	F	2	2	4	2	4	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	3	3	4
38	13	F	2	3	3	2	3	4	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	4
39	13	F	2	2	4	4	4	3	2	2	1	2	1	2	2	1	1	3	2	2
40	13	F	2	3	3	2	3	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	3	4
41	14	F	2	2	4	2	4	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	4
42	13	F	2	3	4	2	3	3	2	2	3	2	1	2	1	1	1	2	2	3
43	13	F	2	2	4	3	3	3	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	4
44	13	F	2	1	3	3	4	3	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	4
45	13	M	2	1	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	1	3	1	2	1	3
46	13	M	2	3	4	1	4	4	2	2	3	2	1	2	3	1	2	2	2	4
47	13	M	2	2	3	3	4	3	2	2	2	1	1	1	2	1	1	3	2	3
48	13	M	2	3	3	2	3	4	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	4
49	13	M	2	2	4	1	2	4	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	4

50	13	M	2	2	3	2	3	2	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	4
51	13	M	2	1	4	4	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	1	3	1	4
52	13	M	2	2	4	1	2	3	1	2	2	1	2	2	3	2	1	1	3	3
53	13	M	2	2	4	3	3	4	2	1	2	2	2	2	3	1	3	2	2	4
54	13	M	2	2	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	1	3
55	13	M	2	2	3	1	3	4	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	4
56	13	M	2	1	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	4
57	14	F	3	3	4	2	4	4	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	4
58	14	F	3	3	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	4
59	14	F	3	3	4	4	4	4	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	4
60	14	F	3	3	3	3	4	4	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	3	4
61	14	F	3	2	4	2	4	4	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	4
62	14	F	3	3	4	3	4	4	2	2	2	2	1	2	1	3	1	2	2	4
63	14	F	3	3	4	3	3	4	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	4
64	15	F	3	3	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	4
65	14	F	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	4
66	15	M	3	3	2	3	4	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	4
67	14	M	3	2	4	1	4	4	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	4
68	14	M	3	3	3	3	4	4	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	4
69	14	M	3	3	4	3	3	4	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	4
70	14	M	3	3	4	1	3	4	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	4
71	14	M	3	3	3	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	4
72	14	M	3	2	4	4	3	4	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	4
73	14	M	3	3	4	1	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	4
74	14	M	3	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	4
75	14	M	3	2	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	1	4
76	14	M	3	2	2	1	3	4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4
77	15	M	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	4

78	14	M	3	2	3	1	2	4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	
79	15	F	4	3	4	3	4	4	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	3
80	15	F	4	3	4	3	4	4	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	4
81	15	F	4	3	4	4	4	3	2	2	2	3	1	1	2	2	1	1	2	4
82	15	F	4	3	3	3	4	3	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	3	3
83	15	F	4	3	4	2	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	4
84	15	F	4	3	3	3	3	4	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	4
85	15	F	4	3	4	3	3	4	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	4
86	15	F	4	3	3	3	4	4	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	3
87	15	F	4	3	3	3	4	3	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	2	4
88	15	M	4	3	3	3	4	4	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	4
89	15	M	4	3	4	2	4	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	4
90	15	M	4	3	3	3	4	4	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	3
91	15	M	4	3	4	3	4	3	2	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	4
92	15	M	4	3	4	2	4	4	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3
93	15	M	4	3	3	2	4	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	4
94	15	M	4	3	4	4	4	4	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	4
95	15	M	4	2	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	3	3
96	15	M	4	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	4
97	16	F	5	3	4	3	4	4	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	3	4
98	16	F	5	3	3	3	4	4	2	2	1	2	1	1	2	3	2	2	3	4
99	16	F	5	3	2	2	3	3	2	1	2	3	1	2	1	1	2	1	2	4
100	16	F	5	3	3	3	4	4	2	2	1	2	1	2	2	3	1	2	3	3
101	16	F	5	3	1	2	3	3	1	2	2	2	1	1	2	3	3	2	2	4
102	16	F	5	3	3	3	3	4	2	2	2	3	1	1	2	3	2	1	2	4
103	16	F	5	3	3	2	4	4	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	4
104	16	F	5	3	2	3	3	4	1	2	2	2	1	1	2	2	3	1	2	3
105	16	F	5	3	1	3	4	4	2	2	2	3	1	3	1	3	2	2	2	4

106	16	M	5	3	3	2	3	4	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3
107	16	M	5	3	3	2	4	4	1	1	4	3	1	2	1	2	1	1	2	3
108	16	M	5	3	3	3	3	4	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	3
109	16	M	5	2	1	2	4	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	4
110	16	M	5	3	1	2	3	4	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	3
111	16	M	5	2	3	2	3	3	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	4
112	16	M	5	3	3	2	4	4	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	4
113	16	M	5	2	4	2	4	4	1	2	3	2	1	2	1	2	2	1	3	3
114	16	M	5	2	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	4
115	16	M	5	3	4	2	4	3	1	2	3	2	1	2	2	2	1	1	3	3
116	16	M	5	3	2	2	3	4	2	2	3	2	1	2	1	3	2	2	2	4

Bullying

Nro. De Encuestado	V2: Bullying																								
	D1: Bullying físico						D2: Bullying verbal								D3: Bullying social										
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22	I23	I24	I25
1	2	1	1	2	1	2	1	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2
2	3	2	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
3	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	3
4	2	2	1	1	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
5	2	1	1	1	1	1	1	3	2	3	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	3
6	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
7	2	1	1	1	1	2	1	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
8	2	1	1	1	1	2	2	3	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3
9	1	2	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2
10	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
11	1	2	2	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2
12	2	1	2	2	1	2	2	3	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	3
13	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
14	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
15	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3
16	1	2	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2
17	1	2	2	1	1	2	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	3
18	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2
19	2	1	1	1	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
20	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2
21	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
22	1	1	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3
23	2	1	1	2	1	2	1	3	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2

24	1	1	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2
25	2	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2
26	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
27	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	3
28	2	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
29	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
30	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2
31	2	2	2	1	1	1	1	3	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
32	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3
33	1	1	1	1	1	2	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
34	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2
35	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
36	1	1	2	2	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
37	2	1	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2
38	2	1	1	1	1	2	1	3	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3
39	2	1	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	3
40	2	1	1	1	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2
41	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3
42	1	1	2	2	2	1	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2
43	2	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2
44	1	1	1	1	1	2	2	3	1	3	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3
45	1	2	2	1	1	2	1	3	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3
46	1	1	2	1	2	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3
47	2	1	1	2	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2
48	1	2	2	1	1	1	1	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2
49	2	1	2	2	2	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
50	1	1	1	1	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3
51	1	2	1	1	1	2	1	3	2	3	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2

52	1	1	1	1	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	
53	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	
54	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
55	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	3	
56	2	1	1	1	1	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	
57	2	1	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	
58	2	1	1	1	1	2	1	3	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	
59	2	1	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	3	
60	2	1	1	1	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	
61	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	
62	1	1	2	2	2	1	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	
63	2	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	
64	1	2	2	1	1	2	1	3	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	
65	1	1	1	1	1	2	2	3	1	3	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3	
66	1	2	2	1	1	2	1	3	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	
67	1	1	2	1	2	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	
68	2	1	1	2	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
69	1	2	2	1	1	1	1	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2
70	2	1	2	2	2	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	
71	1	1	1	1	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3	
72	1	2	1	1	1	2	1	3	2	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	
73	1	1	1	1	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	
74	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	
75	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
76	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	3	
77	2	1	1	1	1	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	
78	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	3	
79	2	1	2	2	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	3	

80	1	1	1	1	1	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	3
81	2	1	2	2	1	1	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2
82	2	2	1	1	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
83	1	1	1	2	1	2	2	3	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	3
84	1	1	1	2	1	1	1	3	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2
85	2	1	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3
86	1	2	1	1	1	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3
87	1	1	1	2	1	2	2	3	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3
88	1	1	1	2	1	2	1	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3
89	24	1	2	1	1	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	3
90	1	1	1	2	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3
91	1	2	2	1	1	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2
92	2	1	1	2	2	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
93	1	1	1	1	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3
94	1	2	1	1	1	2	1	3	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3
95	1	1	1	2	1	1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2
96	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	3
97	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3
98	1	1	1	1	1	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
99	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2
100	2	1	1	2	1	1	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
101	1	1	2	2	1	2	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3
102	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2
103	1	1	1	1	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
104	1	1	2	2	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3
105	1	1	1	2	1	2	2	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3
106	1	1	1	2	1	1	1	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
107	1	1	2	1	1	2	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	3

108	1	1	1	2	1	2	2	3	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3
109	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2
110	2	1	1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
111	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3
112	1	1	1	2	1	2	1	3	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
113	1	1	1	2	1	2	2	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
114	1	1	2	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3
115	1	1	1	2	1	2	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
116	1	1	1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3

Anexo 6. Propuesta de valor.

La investigación, demostró que existe relación significativa entre el uso de los video juegos y el Bullying en la I.E. "María Mafalda Lama de Lama". Por lo tanto, existe relación entre las consecuencias negativas generando el compromiso e identificación en ellos, proponiendo incentivar por medio de actividades lúdicas generando el compromiso y conciencia en la familia "Mafalda Lama".

Conclusión general: Fortalecer a la víctima dentro del grupo, reduciendo al ofensor y su estatus dominante.

Anexo 7. Reporte antiplagio menor a 30%

CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

TESIS FINAL- Psicología-Yessenia Anilú Espinoza Marchán-V.7.0

20%

Similitudes

3%

Texto entre comillas
< 1% similitudes entre comillas

1%

Idioma no reconocido

Nombre del documento: TESIS FINAL- Psicología-Yessenia Anilú Espinoza Marchán-V.7.0.docx
Tamaño del documento original: 2,33 Mo

Depositante: Rosa Esther Chirinos Susano
Fecha de depósito: 9/10/2022
Tipo de carga: interface
Fecha de fin de análisis: 9/10/2022

Número de palabras: 22.182
Número de caracteres: 130.556

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	TESIS - RAMOS MENDOZA, MIRIAM RI 23-11 FT.docx TESIS FINAL #3314FD El documento proviene de mi grupo 3 Fuentes similares	4%		Palabras idénticas: 4% (857 palabras)
2	Untitled #718003 El documento proviene de mi grupo 3 Fuentes similares	4%		Palabras idénticas: 4% (722 palabras)
3	repositorio.unsa.edu.pe http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12350/MÓDULO%20de%20psicología%20y%20pedagogía%20II%20-%202021.pdf?sequence=1&isAllowed=y 2 Fuentes similares	3%		Palabras idénticas: 3% (553 palabras)
4	UNIVERSIDAD PRIVADA TELESUP TESIS.docx El bullying y el aprendizaje e... #624844 El documento proviene de mi grupo 3 Fuentes similares	3%		Palabras idénticas: 3% (524 palabras)
5	TESIS FINAL-Luis Bartolo y Jair Aldaba-2020-V.15.1.T-R-04-11-2021.docx T... #7623F7 El documento proviene de mi grupo 8 Fuentes similares	2%		Palabras idénticas: 2% (437 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	1library.co Problema General - Formulación del problema de investigación https://1library.co/articulo/problema-general-formulacion-del-problema-de-investigacion-y-38g3py	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (37 palabras)
2	www.scielo.org.co Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemáti... http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-89612020000100087	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (25 palabras)
3	www.redalyc.org https://www.redalyc.org/pdf/292/29242800010.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (18 palabras)
4	TESIS_TINEO_Y_VARGAS Terminada.24.07.22 (2).docx TESIS_TINEO_Y_VARG... #7674W El documento proviene de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (13 palabras)
5	TESIS - WENDY ZIDMY GAMARRA ROJAS (1).docx TESIS - WENDY ZIDMY GA... #63076 El documento proviene de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (23 palabras)

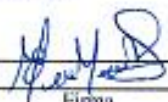
Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- 1 <http://dx.doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- 2 <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- 3 http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- 4 <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106272>
- 5 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801026>

Anexo 8. Autorización del depósito de tesis al repositorio









Formulario de autorización de depósito de tesis en el Repositorio Digital de Tesis UPT/TELESUP

Datos del Autor			
Nombre y Apellidos:	Yessenia Amilu Espinoza Marchaín.		
DNI:	42448990	Teléfono:	
E-Mail:	psicopedagogogaemya@gmail.com		
Datos de la Investigación			
<input type="checkbox"/>	Artículo de Investigación		
<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación		
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis		
Título:	Uso de videojuegos y bullying en estudiantes de Sec.		
Asesor:	Rosa Esther Chirinos Susano.		
Año:	2022	Carrera Profesional:	Psicología
Licencias			
<p>A. Licencia estándar:</p> <p>Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis en el Repositorio Digital de la Universidad Privada Telesup. Con esta autorización de depósito de mi Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis, otorgo a la Universidad Privada Telesup una licencia no exclusiva para reproducir (en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación), distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi Trabajo de Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de Tesis UPT, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.</p> <p>Declaro que el presente Artículo / Trabajo de Investigación / Tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha tesis no infringe derechos de autor de terceras personas.</p> <p>La Universidad Privada Telesup consignará el nombre del/los autor/es de la tesis, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.</p> <p>Autorizo su publicación (marque con una X):</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.</p> <p><input type="checkbox"/> Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa):</p> <p><input type="checkbox"/> No autorizo.</p>			
 Firma		Fecha 14-10-22	
Opcional			

* Lo siguiente es OPCIONAL, pero es importante porque el licenciamiento Creative Commons fija las condiciones de uso de su tesis en la Web. Si desea obviar esta parte, vaya a la última hoja del formulario, coloque su firma y fecha para completar su autorización.

B. Licencia Creative Commons: Otorgamiento de una licencia Creative Commons

Si usted concede una licencia Creative Commons sobre su tesis, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente, bajo las condiciones siguientes:

MARQUE	TIPO LICENCIA	DESCRIPCIÓN
	 Reconocimiento CC BY	Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le sea reconocida la autoría de la creación original. Esta es la licencia más servicial de las ofrecidas. Recomendada para una máxima difusión y utilización de los materiales sujetos a la licencia.
X	 Reconocimiento- CompartirIgual CC BY-SA	Esta licencia permite a otros re-mezclar, modificar y desarrollar sobre tu obra incluso para propósitos comerciales, siempre que te atribuyan el crédito y licencien sus nuevas obras bajo idénticos términos. Cualquier obra nueva basada en la tuya, lo será bajo la misma licencia, de modo que cualquier obra derivada permitirá también su uso comercial.
	 Reconocimiento- SinObraDerivada CC BY-ND	Esta licencia permite la redistribución, comercial y no comercial, siempre y cuando la obra no se modifique y se transmita en su totalidad, reconociendo su autoría.
	 Reconocimiento- NoComercial CC BY-NC	Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, y aunque en sus nuevas creaciones deban reconocerle su autoría y no puedan ser utilizadas de manera comercial, no tienen que estar bajo una licencia con los mismos términos.
	 Reconocimiento- NoComercial- CompartirIgual CC BY-NC-SA	Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, siempre y cuando le reconozcan la autoría y sus nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.
	 Reconocimiento- NoComercial- SinObraDerivada CC BY-NC-ND	Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.


Firma

14/10/22.
Fecha