



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Adicción a los videojuegos en la convivencia escolar en estudiantes
de una institución educativa de San Juan de Lurigancho**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Huañahue Santillan, Yacly (orcid.org/0000-0003-4308-1886)

ASESORES:

Dra. Palomino Tarazona, María Rosario (orcid.org/0000-0002-3833-7077)

Dr. Bellido García Roberto, Santiago (orcid.org/0000-0002-1417-3477)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD COMUNITARIO UNIVERSITARIA:

Enfoque de género, Inclusión social y diversidad cultural

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico mi tesis a mis padres, Lorenzo y Victoria e hijos Cesar, Carlos, Sebastián y Valentina, pues sin el apoyo de ellos no habría obtenido mis objetivos y llegar a mi meta planificada, y así forjándome para lograr la persona quien soy en la actualidad.

AGRADECIMIENTO

Agradezco las enseñanzas y exigencias de mis profesores, también a mis compañeros y a la universidad por darme la oportunidad y así poder seguir obteniendo conocimientos que me servirán para conseguir mis metas y objetivo.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PALOMINO TARAZONA MARIA ROSARIO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos en la convivencia escolar en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho", cuyo autor es HUAÑAHUE SANTILLAN YACLY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 30 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PALOMINO TARAZONA MARIA ROSARIO DNI: 06835253 ORCID: 0000-0002-3833-7077	Firmado electrónicamente por: MPALOMINOTA el 30-07-2023 20:57:26

Código documento Trilce: TRI - 0628508



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, HUAÑAHUE SANTILLAN YACLY estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos en la convivencia escolar en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
YACLY HUAÑAHUE SANTILLAN DNI: 10662451 ORCID: 0000-0003-4308-1886	Firmado electrónicamente por: HHUANAHUESA el 30- 07-2023 20:53:59

Código documento Trilce: TRI - 0628509

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARATULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL AUTOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I INTRODUCCIÓN	1
II MARCO TEÓRICO	4
III METODOLOGÍA	17
3.1 Tipo y diseño de investigación	17
3.2 Variables y Operacionalización	18
3.3 Población, muestra y muestreo	20
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos	21
3.5 Procedimientos	244
3.6 Método de análisis de datos	24
3.7 Aspectos éticos	25
IV RESULTADOS	26
V DISCUSIÓN	42
VI CONCLUSIONES	47
VII RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS	51
ANEXOS 1 Matriz De Consistencia	72

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Variables y Dimensiones	19
Tabla 3 Resultados del Alfa de Cronbach	23
Tabla 2 Juicio de expertos	23
Tabla 4 Análisis descriptivo de la variable adicción a los videojuegos	26
Tabla 5 Análisis descriptivo de las dimensiones de la variable adicción a los videojuegos	27
Tabla 6 Análisis descriptivo de la variable convivencia escolar	29
Tabla 7 Análisis descriptivo de las dimensiones de la variable adicción a los videojuegos	30
Tabla 8 Análisis cruzado de adicción a los videojuegos y la convivencia escolar	31
Tabla 9 Análisis cruzado de la dimensión abstinencia y la convivencia escolar	33
Tabla 10 Análisis cruzado de la dimensión abuso y tolerancia y la convivencia escolar	34
Tabla 11 Análisis cruzado de la dimensión problemas derivados por los juegos de video y la convivencia escolar	35
Tabla 12 Análisis cruzado de la dimensión dificultad de control y la convivencia escolar	37
Tabla 13 Pruebas de normalidad de las variables adicción a los videojuegos y convivencia escolar	38
Tabla 14 Fuerza de vinculación Rho de Spearman.	39
Tabla 15 Fuerza de vinculación Rho de Spearman.	39
Tabla 16 Fuerza de vinculación Rho de Spearman.	40
Tabla 17 Fuerza de vinculación Rho de Spearman.	40
Tabla 18 Fuerza de vinculación Rho de Spearman.	41

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Análisis descriptivo de la variable adicción a los videojuegos	26
Figura 2 Análisis descriptivo de las dimensiones de la variable adicción a los videojuegos	27
Figura 3. Análisis descriptivo de la variable convivencia escolar	29
Figura 4 Análisis descriptivo de las dimensiones de la variable adicción a los videojuegos	30
Figura 5 Análisis cruzado de adicción a los videojuegos y la convivencia escolar	32
Figura 6 Análisis cruzado de la dimensión abstinencia y la convivencia escolar	33
Figura 7 Análisis cruzado de la dimensión abuso y tolerancia y la convivencia escolar	34
Figura 8 Análisis cruzado de la dimensión problemas derivados por los juegos de video y la convivencia escolar	36
Figura 9 Análisis cruzado de la dimensión dificultad de control y la convivencia escolar	37

RESUMEN

Este estudio tuvo como objetivo determinar la incidencia de la adicción a los videojuegos en la violencia escolar en estudiantes de primaria de una institución educativa en San Juan de Lurigancho. El diseño del estudio fue no experimental, transversal, descriptivo y correlacional. La muestra estuvo compuesta por 100 estudiantes de primaria de la institución. Las variables examinadas fueron la adicción a los videojuegos y la convivencia escolar, evaluadas a través de cuestionarios. Los resultados revelaron una correlación positiva significativa ($r = 0.9045$, $p = 0.000$) entre la adicción a los videojuegos y la convivencia escolar. Esto sugiere que a medida que aumenta la adicción a los videojuegos, también se observa un aumento significativo en los niveles de convivencia escolar. Estos hallazgos respaldan la idea de que existe una relación entre ambas variables, destacando la influencia potencial de los videojuegos en el entorno escolar.

Palabras clave: violencia escolar, estudiantes de primaria, variables.

ABSTRACT

This study aimed to determine the incidence of video game addiction on school violence in elementary school students from an educational institution in San Juan de Lurigancho. The study employed a non-experimental, cross-sectional, descriptive, and correlational design. The sample consisted of 100 elementary school students from the institution. The variables examined were video game addiction and school coexistence, assessed through questionnaires. The results revealed a significant positive correlation ($r = 0.9045$, $p = 0.000$) between video game addiction and school coexistence. This suggests that as video game addiction increases, there is a significant increase in school coexistence levels. These findings support the notion that there is a relationship between video game addiction and the quality of school coexistence, highlighting the potential influence of video games on the school environment.

Keywords: school violence, elementary school students, varying

I INTRODUCCIÓN

La adicción a los videojuegos es una problemática que ha trascendido fronteras y se ha convertido en una preocupación internacional en los últimos años. Con el crecimiento exponencial de la industria de los videojuegos y su fácil accesibilidad a través de múltiples plataformas y dispositivos, esta adicción ha afectado a personas de diferentes edades y culturas alrededor del mundo (OMS, 2022). De la misma forma, la UNESCO (2021), Organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura, ha indicado a rango internacional, dentro del marco del aprendizaje, debe tomarse en cuenta la colaboración de la familia, el cual constituye el principio del marco pedagógico que ostentan los niños e infantes, pues allí marcan sus primeros vínculos con el universo y por lo tanto, forjan sus principales hábitos, los cuales serán generalizados a distintos ámbitos de la vida, entre ellos el académico, laboral.

Asimismo, la convivencia escolar es considerada como una parte fundamental y esencial para el progreso de la enseñanza y el aprendizaje, ya que contribuye a crear un ambiente armonioso y pacífico en las interacciones entre los diversos actores educativos: estudiantes, docentes, directivos, familia y comunidad. Según la investigación de Cosmin (2016), el 5,6% de los 503 estudiantes fueron identificados como jugadores agresivos (Esposito et al., 2020). Así mismo, la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2022), ha señalado los trastornos mentales asociados a disfuncionalidad familiar se han incrementado, así como pautas violentas de crianza, normas rígidas, estilos de parentabilidad autoritarios y altos índices de violencia dentro de la familia. Esta circunstancia tiene un correlato directo en relación a la conducta de los niños dentro de los lugares escolares, donde el violentismo y la agresividad son un elemento para relacionarse.

En el ámbito escolar, se ha observado un aumento del violentismo y la agresividad, lo cual constituye una preocupación a rango nacional. Según Mendieta (2018), en los últimos dos años ha habido un acrecentamiento en los casos de violencia familiar hacia niños, con más de 20 mil denuncias registradas solo en el año 2018. Estos datos revelan

un alto riesgo para los discentes y las repercusiones negativas que esto puede tener en su desenvolvimiento afectivo y social.

Dentro del contexto nacional, el Ministerio de Educación (2021), manifestó que, dentro del documento curricular nacional, se hace esencial de la vivencia de la convivencia dentro del espacio educativo como un eje temático necesario y adecuado para fomentar los aprendizajes significativos dentro del aula de la institución. En esa dirección, la convivencia dentro del espacio de aprendizaje es una de las competencias que tienen que desarrollar los discentes con el propósito de tener un área primordial e idóneo que ayuda a los alumnos a ejercer sus capacidades de atención a incorporar los contenidos.

El aumento de la digitalización entre los discentes del país, señalado por el Ministerio de Salud (2021), puede estar relacionado tanto con deficiencias educativas como con el entretenimiento. Esto puede tener un impacto en otros aspectos vitales, ya que, población infantojuvenil destina horas para la manipulación de dispositivos tecnológicos como tabletas y teléfonos inteligentes, cambiando su forma de distraerse y recrearse utilizando la tecnología.

En el contexto local, el colegio estatal que pertenece al ministerio de educación, presenta una problemática que se ha manifestado y incorporado de manera más vivencial a través de volver a las clases presenciales y subsecuentes problemas adaptativos, en la Institución Educativa. En la conclusión de la investigación, se implementan charlas y se brinda apoyo a los discentes a través de horarios de tutoría con la consigna de abordar y concientizar sobre sus habilidades sociales, y también para atender de manera oportuna y adecuada casos relacionados con el abuso de juegos de video o comportamientos violentos.

Con base en la problematización, se enuncia la siguiente interrogante a rango general: ¿Cuál es incidencia de la adicción a los juegos de video en la violencia escolar en discentes de primaria de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho? A su vez, se plantearon las preguntas específicas: ¿Cuál es la incidencia de la dimensión abstinencia, el abuso y tolerancia, los problemas derivados por los juegos de video y la

dificultad de control en la convivencia escolar de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho?

La presente investigación cuenta con una justificación de naturaleza teórica, práctica y metodológica. Desde una perspectiva teórica, el objetivo es profundizar en el conocimiento acerca de la adicción a los videojuegos y su impacto en la convivencia escolar de los discentes de una entidad educativa. Se busca contribuir al entendimiento de las condiciones que impactan en esta problemática, así como identificar posibles estrategias de intervención. En términos prácticos, esta investigación tiene como propósito proporcionar información relevante y actualizada a la comunidad educativa, que incluye directivos, docentes, estudiantes y padres de familia, para que puedan implementar acciones preventivas y de intervención adecuadas.

Desde el punto de vista metodológico, este estudio se materializará a través la aplicación de cuestionarios y entrevistas a los estudiantes, y se analizarán datos cuantitativos y cualitativos. Se empleará una muestra representativa de la población estudiantil, con rigurosidad ética y metodológica, con el propósito de obtener resultados confiables y generalizables que contribuyan al conocimiento científico en esta área.

Por otro lado, se enuncia el siguiente objetivo general: determinar cuál es incidencia de la adicción a los juegos de video en la violencia escolar en discentes de primaria. Asimismo, sus objetivos específicos derivados: determinar cuál es la relación entre la dimensión abstinencia, el abuso y tolerancia, los problemas derivados por los juegos de video y la dificultad de control en la convivencia escolar de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Finalmente, se tiene la siguiente hipótesis de alcance general: la adicción a los juegos de video incide de manera significativa en la violencia escolar en discentes de primaria de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho. Para finalizar con las hipótesis derivadas o específicas: la dimensión abstinencia, el abuso y tolerancia, los problemas derivados por los juegos de video y la dificultad de control se relaciona significativamente en la convivencia escolar de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

II MARCO TEÓRICO

El primer antecedente bajo consulta fue el publicado por Gonçalves de Medeiros et al. (2020), en Brasil, se investigó la vinculación entre actividad disposicional y los rasgos de tipo antisocial, asociados a la articulación a juegos interactivos violentos en discentes de secundaria. El enfoque fue correlacional y abarcó a una distribución de 249 discentes, cuya franja etaria se ubicó entre los 13 a 20 años. Se suministraron cuestionarios. Los hallazgos secundaron una vinculación directa relevante entre la articulación a recursos lúdicos con contenido violento y la agresión física ($r = 0.23$, $p < 0.01$), así como una vinculación débil entre la agresividad en los juegos interactivos y las conductas agresivas ($r = 0.14$, $p < 0.03$), lo que indica que los juegos interactivos violentos están vinculados a la conducta violenta.

En otro estudio realizado por Shao y Wang (2019) en China, se investigó la conexión entre los juegos interactivos violentos y la agresividad en adolescentes. Este estudio también consideró un enfoque correlacional y abarcó a una distribución de 648 discentes, de los cuales 339 eran masculinos y 309 eran féminas, con franja etaria entre los 12 y los 19 años. Se utilizaron cuestionarios. Los hallazgos secundaron que, en individuos que experimentaban limitantes en su entorno familiar, la articulación a juegos interactivos violentos predecía de manera fiable las creencias normativas sobre la agresión ($b = 0.34$, $SE = 0.09$, $p < 0.001$). Los investigadores concluyeron que la articulación a recursos lúdicos con contenido violento en sujetos con vinculaciones familiares deterioradas está positivamente relacionada con la agresividad en los jóvenes.

Además, se consultó la pesquisa llevada a cabo por Valle et al. (2019) en México, donde examinó la agresividad escolar en una distribución de participantes de 102 escolares de 1º a 3º grado, todas mujeres de 12 a 15 años. Se suministraron cuestionarios para evaluar la agresividad escolar, y se encontró que el 41.9% de los discentes experimentaron agresividad por parte de sus facilitadores educativos, mientras que el 39.8% sufrió agresividad de sus compañeros. Las conductas violentas más frecuentes fueron la interrupción en el aula, con un 48.46%, seguida de la agresividad verbal, con un 32.85%. Estos hallazgos indican que las vinculaciones deterioradas entre los discentes pueden manifestarse en forma de violencia.

Se consultó la data aportada por Zu Wei Zhai et al. (2019) en Estados Unidos, quienes investigaron la vinculación entre el juego problemático de gravedad y cómo se relacionan con la impulsividad. Este estudio longitudinal abarcó a una distribución de 3896 discentes de secundaria, cuya franja etaria va desde los 13 a los 19 años. Se utilizó una encuesta compuesta por 154 preguntas que abarcaban datos demográficos, salud, funcionamiento, agresividad (específicamente agresividad física), uso de juegos interactivos y conductas de riesgo. Los resultados obtenidos indicaron que los discentes en situación de riesgo de desarrollar un juego problemático presentaban una mayor probabilidad de portar armas, baja predictibilidad en sí mismos e intimidados. Estas vinculaciones mostraron ser significativas, con un rango de significancia estadística de $p < 0.001$. En resumen, se concluye que los discentes en riesgo de desarrollar un juego problemático tienen una mayor propensión a llevar armas, involucrarse en peleas y experimentar sentimientos de inseguridad.

En Ecuador, Andrade y Moscoso (2018) llevaron a cabo una investigación transversal y observacional con la finalidad de fijar la predominancia de la compulsión a los juegos interactivos en discentes de una institución educativa, así como los factores asociados. La muestra consistió en 246 discentes y se consideró una entrevista autoaplicada. Los hallazgos revelaron que el 31.1% de la muestra presentaba compulsión a los videojuegos, siendo el 72.4% de ellos varones. Concluyeron que los sustanciales factores asociados con la compulsión a los juegos interactivos son ser varón, posicionarse dentro de la educación básica y destinar más de tres horas para actividades lúdicas.

Se utilizó la investigación de Guarín et al. (2017) cuyo propósito fue comprender la violencia comunicativa entre discentes de cuarto grado de primaria. Nos centramos en el análisis de la violencia como una forma de evento comunicativo que ocurre mediante pautas de interacción e interpretación lingüísticas -verbales y no verbales- aprendidas y desarrolladas en comunidades de habla específicas. A través de una extensa observación etnográfica en el aula, realizamos un análisis de los actos comunicativos entre los escolares, especialmente durante los juegos. Examinamos las pautas de interacción e interpretación representadas durante los eventos comunicativos escolares y lúdicos, con el fin de comprender los procesos de expresión de enunciados interpretados como violentos por los niños y las niñas. Los

resultados indican que en el contexto de juego escolar, pueden surgir acciones agresivas debido al uso que los participantes hacen de las reglas y las pautas comunicativas desarrolladas en el entorno cultural en el que crecen e interactúan. El conjunto de habilidades comunicativas aprendidas generalmente se aprovecha para justificar actos e interacciones violentas de manera implícita, e incluirlos como parte de su vida escolar cotidiana.

El propósito de la investigación realizada por Herrera (2020) fue demostrar la asociación entre la convivencia escolar, las familias y la gestión educativa dentro de un establecimiento en la capital de Perú. La muestra consistió en 81 discentes y se consideró una metodología básica, relacional, no experimental y transversal. Se suministraron encuestas y cuestionarios sobre convivencia escolar, factores familiares y gestión escolar como instrumentos de recopilación de datos. Los hallazgos secundaron que la percepción de la convivencia escolar fue mayoritariamente negativa (54%), seguida de una percepción neutra (34%) y directa (12%). En cuanto a los factores familiares, se valoraron de manera neutra (69%), seguida de una valoración directa (24%) y negativa (7%). En vinculación a la gestión escolar, se evaluó como directa o eficaz (54%), neutra (37%) y negativa o ineficaz (9%). Se concluyó, con un valor de p de 0.002, que la convivencia escolar se relaciona de manera relevante con los factores familiares, y con un valor de p de 0.001, que los factores familiares se relacionan con la gestión escolar en una entidad educacional de Lima.

En el ámbito nacional, se consultaron los datos aportados por Depaz (2020) en Huaral tuvo como propósito examinar la vinculación entre la inmersión en redes virtuales y la agresividad escolar en discentes. En este estudio correlacional se incluyó a una distribución de participantes de 112 discentes con edades abarcadas entre los 14 y 17 años. Se utilizaron cuestionarios. Los hallazgos sugirieron que el 50.0% de los discentes presentaba un rango medio de agresividad escolar, mientras que el 38.4% mostraba un rango medio de inmersión en redes virtuales. Se observó una vinculación directa promedio entre ambas propiedades ($\rho = 0.226$, $p < 0.05$). En suma, se verificó que existe una vinculación relevante y directa entre los puntajes de atributos preseleccionados.

Además, se consultaron los datos cuantitativos aportados por Nonalaya y Solis (2020) en Huaraz investigó la vinculación entre la compulsión a los juegos interactivos y la hostilidad. Esta investigación de carácter básico incluyó a una distribución de participantes de 300 discentes de edades abarcadas entre los 11 y 18 años. Se emplearon el Cuestionario HAMM-1st y el cuestionario de hostilidad de Buss y Perry como herramientas de recolección de datos. Se observó una vinculación significativa y directa entre la compulsión a los juegos interactivos y la hostilidad ($\rho = 0.72$, $p < 0.001$). Se concluyó que de tal forma que acrecienta la compulsión los videojuegos, también acrecienta la hostilidad.

Por otro lado, se tienen los datos de Artezano (2018) en Huancayo, quien buscó fijar los rangos de compulsión a los juegos interactivos en los discentes de una institución educativa. Este estudio descriptivo incluyó a una distribución de participantes de 340 discentes de secundaria. Se utilizó el cuestionario. Los hallazgos revelaron que el 45% de la muestra presentaba compulsión los videojuegos. Se concluyó que la compulsión los juegos interactivos es más frecuente en los varones de 12 a 13 años que cursan primer grado.

Silva (2020) materializó un protocolo en Lima con la consigna de establecer los rangos de agresividad escolar en discentes de secundaria de una entidad educativa regular. El enfoque del estudio fue básico y descriptivo, y se abarcó a una distribución de 176 discentes que completaron un cuestionario. Los hallazgos revelaron que el 64% de los participantes se encontraba en un rango intermedio de agresividad escolar. Como conclusión, se determinó que los discentes de 16 años presentaban mayores índices de violencia.

Vidal (2020) materializó un estudio en Carmen de la Legua-Callao para investigar la vinculación entre la compulsión de los juegos interactivos y la agresividad en discentes. El enfoque de la investigación fue correlacional y se abarcó a una distribución de 215 discentes de 14 a 18 años. Se utilizaron cuestionarios. El autor encontró una vinculación directa y directa entre ambas propiedades ($\rho = 0.295$, $p < 0.05$) y concluyó que existe una vinculación entre los atributos y sus componentes.

Urbano et al. (2021) cuyo propósito fue presentar un Estado del Arte sobre la convivencia escolar y las conductas de adicción a los videojuegos, el cual surgió a partir de la exploración e identificación de los sustanciales atributos de una serie de

protocolos de intervención escolar que se llevaron a cabo entre los años 2005 y 2021. Estos protocolos fueron especialmente diseñados para trabajar en el ámbito de la convivencia pacífica y la componenda de conflictos. Durante la investigación, se pudo observar que dichos protocolos de intervención incluyeron diversas estrategias para alcanzar sus objetivos. Entre las más destacadas se encontraban el entrenamiento de los discentes en competencias y habilidades para manejar conflictos, la implementación de sistemas de mediación y apoyo social, y la identificación y priorización de las necesidades específicas de cada comunidad educativa.

En vinculación a la variable compulsión a los videojuegos, tomaremos como autores base a Chóliz y Marco (2011) quienes la definen como un patrón de comportamiento compulsivo y descontrolado en vinculación con los videojuegos. Las personas adictas a los videojuegos experimentan una necesidad irresistible de jugar, pierden la noción del tiempo mientras juegan y descuidan sus responsabilidades y obligaciones diarias, como el trabajo, los estudios, las vinculaciones personales y el autocuidado.

La compulsión a los juegos digitales, según Nugraha et al. (2021), se identifica como falencia el ajuste psicológico causado por el generado descontrolado a las plataformas de juegos de video (Roca, 2022). Los juegos en línea, al ser accesibles en cualquier momento y lugar, pueden provocar adicción, la ruta de actividad compulsivo y malestar físico (Hidalgo & Abal, 2023). Además, la soledad puede ser un componente relacionado a los juegos de video, ya que las personas buscan ajustarse a las contingencias de interacción comunitaria (Bitsika et al., 2022).

Una de las teorías más conocidas es la "Teoría del uso problemático de Internet" de Young (1990). Esta posición teórica sugiere que la compulsión a las plataformas de socialización virtual y a Internet en general está relacionada con factores psicológicos y sociales (Gómez et al., 2020). Se argumenta que las personas que tienen necesidades insatisfechas en su vida real, como la falta de vinculaciones sociales o problemas emocionales, pueden recurrir al uso excesivo de las plataformas de socialización virtual como una forma de escape o de satisfacción de sus necesidades no cumplidas (Molano & Chalapud, 2023).

La PIU argumenta que las personas que experimentan necesidades insatisfechas en su vida real, como la falta de vinculaciones sociales significativas o

problemas emocionales, pueden recurrir al uso excesivo de las plataformas de socialización virtual como una forma de escape o de satisfacción de sus necesidades no cumplidas (Molano & Chalapud, 2023).

El acceso a Internet y las plataformas de socialización virtual brinda la posibilidad de conectarse con otros y participar en comunidades en línea, lo que puede ser una fuente de gratificación para aquellos que enfrentan dificultades sociales en su vida cotidiana (Gema et al., 2019). La facilidad de acceso y la disponibilidad constante de las plataformas de socialización virtual pueden generar un hábito de uso excesivo, ya que las personas encuentran un refugio virtual donde pueden sentirse aceptadas o distraerse de sus problemas (Ainscow et al., 2012).

Además de las necesidades insatisfechas, otros factores psicológicos como la baja autoestima, la ansiedad o la depresión también pueden contribuir al uso problemático de Internet (Yeh y Meng, 2020). El uso excesivo de las plataformas de socialización virtual puede convertirse en una forma de afrontar el estrés y lidiar con las emociones negativas, lo que crea una espiral de compulsión (Hohl et al., 2021).

Además, la "Teoría de la autorregulación" propone que la compulsión a las plataformas de socialización virtual está relacionada con la falta de habilidades de autorregulación y control de impulsos (Hidalgo & Abal, 2023). Según esta teoría, las personas que tienen dificultades para regular su uso de las redes sociales, establecer límites adecuados y resistir la tentación de estar constantemente conectados pueden desarrollar una compulsión a estas plataformas (Molano & Chalapud, 2023).

Se tomará como base la posición teórica de Chóliz y Marco (2017), la cual se funda en la posición teórica conectivista de Siemens y Downes (2001) quienes sugieren que las tecnologías, especialmente los dispositivos de conexión a redes de socialización virtual, pueden tener consecuencias negativas cuando no se utilizan de manera adecuada. Los juegos interactivos, en particular, pueden ser diseñados de tal manera que dificulte el control de su uso, lo que, combinado con otros factores ambientales e individuales, podría llevar a un uso indebido y adictivo.

La compulsión a los videojuegos es un tema de creciente interés y preocupación en la sociedad actual, especialmente con el aumento de la disponibilidad y la sofisticación de los juegos interactivos. La posición teórica

propuesta por Chóliz y Marco (2017) se funda en la concepción conectivista de Siemens y Downes (2001), que destaca cómo las tecnologías, en especial los dispositivos de conexión a redes de socialización virtual, pueden tener consecuencias negativas cuando se utilizan de forma inapropiada.

Según esta teoría, algunos juegos interactivos están diseñados de manera tal que dificultan el control del tiempo y la frecuencia con la que una persona juega (Jandl et al., 2019). Esto puede llevar a una dedicación excesiva y perjudicial de tiempo a los juegos, lo que afecta negativamente otras áreas importantes de la vida de la persona, como el trabajo, las vinculaciones sociales o el bienestar emocional (Yeh y Meng, 2020).

Diversos elementos hacen que ciertos juegos sean especialmente atractivos y adictivos para los jugadores. Entre ellos, se destaca la gamificación, que consiste en utilizar elementos propios de los juegos, como recompensas y desafíos, en contextos no lúdicos. Estos atributos pueden fomentar una búsqueda constante de gratificaciones, lo que contribuye al desarrollo de la compulsión (Donohoe et al., 2021).

Uno de los aspectos más preocupantes de la compulsión a los videojuegos es la pérdida de control sobre el tiempo dedicado a jugar (Tsukamoto et al., 2023). Las personas adictas pueden encontrarse incapaces de detener o regular su uso de los juegos, lo que resulta en un impacto negativo en sus responsabilidades y actividades cotidianas (Mathews et al., 2019).

La interacción social en línea que ofrecen muchos videojuegos también juega un papel importante en el desarrollo de la compulsión (Arens et al., 2015). El contacto constante con otros jugadores puede generar una sensación de comunidad y pertenencia, lo que puede ser altamente atractivo para algunas personas. Sin embargo, esta interacción virtual también puede aislar a los jugadores de sus vinculaciones sociales en el mundo real, exacerbando el problema (Jandl et al., 2019).

Además de los atributos de los juegos, la compulsión a los videojuegos también puede verse influenciada por factores individuales y ambientales MMM. Algunas personas pueden ser más susceptibles a desarrollar adicciones debido a atributos de

personalidad específicas, antecedentes de adicciones previas o problemas de salud mental (Donohoe et al., 2021).

El entorno social y cultural en el que se desenvuelve un individuo también juega un papel fundamental. La percepción y aceptación social del uso de videojuegos, así como la disponibilidad y accesibilidad de estos, pueden impactar significativamente en la forma en que una persona se involucra con ellos y, en última instancia, en el desarrollo de una compulsión (Gema et al., 2019).

Chóliz y Marco (2017) proponen cuatro dimensiones para explicar la compulsión a los juegos interactivos. La primera de ellas es la abstinencia, que se refiere a los síntomas de cancelación que pueden surgir cuando una persona intenta reducir o eliminar el tiempo dedicado a los juegos. Esto se asemeja a los mecanismos de abstinencia que ocurren en las adicciones a sustancias químicas.

Estos mecanismos contra reguladores son una respuesta natural del organismo para contrarrestar los efectos desequilibrados causados por la compulsión a los videojuegos (Chuluisa & Gaibor, 2022). Sin embargo, cuando se intenta eliminar la articulación a los videojuegos de manera abrupta, estos mecanismos pueden generar efectos sin oposición y síntomas de cancelación (García & Roque, 2022).

La segunda dimensión es el abuso y la tolerancia, los cuales son elementos fundamentales para comprender el ciclo adictivo de los juegos interactivos y otros comportamientos simultáneos. Al comprender los motivos detrás del juego, podemos empezar a abordar la tolerancia y el abuso en el sufrimiento de una persona que padece compulsión a los juegos (King et al., 2018). Sin embargo, es importante señalar que esta posición teórica no está exenta de críticas.

Al comprender los motivos subyacentes detrás del juego, es posible abordar la tolerancia y el abuso asociados con la compulsión a los videojuegos. Algunas personas pueden utilizar los videojuegos como una forma de evadirse de problemas o situaciones estresantes en su vida, mientras que otros pueden encontrar en ellos una vía para satisfacer necesidades psicológicas, como la competencia, la conexión social o la autoestima. Comprender estos motivos puede ayudar a desarrollar estrategias de intervención y tratamiento más efectivas (Araujo & Santiesteban, 2022).

La tercera dimensión son las falencias asociadas a los juegos interactivos, los cuales, a menudo se correlacionan con vinculaciones familiares disfuncionales (Beyazit y Butun, 2019). Esta compulsión implica un uso descontrolado y excesivo de los videojuegos, lo que puede resultar en dificultades sociales y emocionales relevantes. A pesar de las falencias evidentes y la diversidad de consecuencias negativas asociadas, los jugadores adictos no logran controlar su consumo excesivo (Choi et al., 2018). Sin embargo, es importante cuestionar hasta qué punto se puede atribuir exclusivamente a la compulsión a los videojuegos la responsabilidad de estos problemas, considerando también otros factores contextuales y psicosociales (Araujo & Santiesteban, 2022).

Por último, la cuarta dimensión, es la dificultad de control, la cual se refiere a la colaboración constante y repetitiva en los juegos interactivos, lo cual genera angustia psicológica y deterioro en el funcionamiento (Zohaib, 2018). Sin embargo, es necesario considerar que la noción de "dificultad de control" puede ser subjetiva y variable en cada individuo, y puede estar influenciada por diferentes factores, como la motivación, la personalidad y el entorno (Araujo & Santiesteban, 2022).

La dificultad de control está estrechamente relacionada con la angustia psicológica y el deterioro en el funcionamiento general del individuo. Los adictos a los videojuegos pueden experimentar sentimientos de culpa, ansiedad, frustración y depresión debido a su falta de control y a las falencias que surgen como resultado de su adicción, pudiendo presentar un deterioro en su rendimiento académico, laboral y en sus vinculaciones personales (García & Roque, 2022).

En vinculación a la segunda variable de convivencia escolar, se tomará como autor base a Ortega, Romera y Del Rey (2010), quienes definieron la convivencia escolar como la percepción de la convivencia escolar se refiere a la presencia de tensiones entre los integrantes del sistema educativo, cómo buscan resolver las dificultades, su forma de comunicarse y el ambiente de predictibilidad que han logrado establecer. Por otro lado, la conflictividad escolar se refiere al rango de tensiones que existe entre los integrantes de la institución educativa, lo cual dificulta el establecimiento de vinculaciones interpersonales adecuadas.

Para estudiar la convivencia escolar, nos basaremos en la Teoría de la resiliencia de Rutter (1981), la cual destaca lo esencial de soliviantar la potencialidad

de los individuos para superar los desafíos y adversidades. Se enfoca en detectar y desarrollar los fondos personales y sociales que permiten a los discentes hacer frente a situaciones conflictivas y promover una convivencia saludable (Carrión et al., 2022).

Ampliando la explicación sobre la utilización de la Teoría de la resiliencia de Rutter (1981) para estudiar la convivencia escolar, es fundamental comprender que esta posición teórica se ha tornado en un utilitario enriquecedora para entender cómo los individuos pueden superar desafíos y adversidades en su vida, incluyendo situaciones conflictivas en el entorno escolar.

La resiliencia se refiere a la potencialidad de las personas para adaptarse positivamente frente a situaciones difíciles y recuperarse de ellas. En el contexto de la convivencia escolar, la Teoría de la resiliencia de Rutter (1981) enfatiza en lo esencial de soliviantar los fondos personales y sociales de los estudiantes, de manera que puedan enfrentar las falencias y tensiones que surgen en el ámbito escolar.

La resiliencia es una capacidad humana fundamental que permite a las personas enfrentar y superar situaciones adversas, incluidos los desafíos que se demuestran en la vida escolar. En este contexto, la Teoría de la resiliencia destaca lo esencial de soliviantar esta capacidad en los discentes para que puedan hacer frente a las dificultades de manera adaptativa y desarrollar estrategias positivas para lidiar con las falencias y buscar soluciones constructivas. En otras palabras, la resiliencia les proporciona las herramientas necesarias para enfrentar las adversidades y convertirlas en oportunidades de crecimiento y aprendizaje.

Al aplicar la Teoría de la resiliencia al estudio de la convivencia escolar, se busca detectar y potenciar los fondos internos y externos que pueden favorecer una convivencia saludable en el entorno educativo (Suderman, 2020). Los recursos internos incluyen habilidades como la autorregulación emocional, la empatía y la potencialidad de establecer vinculaciones positivas con los demás (Mathews et al., 2019). Los recursos externos, por su parte, hacen referencia al apoyo que reciben los discentes de sus padres, docentes y otros integrantes de la comunidad educativa.

El papel de los padres y docentes es crucial en el desarrollo de la resiliencia de los estudiantes. El apoyo emocional y el establecimiento de vinculaciones de confianza con adultos significativos les brinda a los discentes un sentido de seguridad

y pertenencia, lo que les permite enfrentar los desafíos escolares con mayor confianza y determinación. Además, los docentes pueden desempeñar un papel fundamental al soliviantar las habilidades socioemocionales de los discentes y brindarles herramientas para resolver tensiones de manera constructiva (Walsh, 2021) .

La promoción de la autoestima y la confianza en sí mismos también es un aspecto importante en el fomento de la resiliencia (Martin, 2022) . Cuando los discentes tienen una percepción directa de sí mismos y de sus capacidades, se sienten más capaces de afrontar los retos que se les presentan, lo que influye positivamente en su bienestar emocional y en su desarrollo académico y social (Romero et al., 2022).

La creación de una red de apoyo social en el entorno escolar también juega un papel significativo en el desarrollo de la resiliencia (Baker, 2020). La presencia de compañeros y adultos que brinden contención y respaldo emocional a los discentes les permite sentirse acompañados y comprendidos en momentos de dificultad (Hoggins, 2019). Además, esta red de apoyo puede actuar como un amortiguador frente a situaciones estresantes y conflictivas, contribuyendo a una convivencia más armoniosa y colaborativa en la escuela (Vincent et al., 2023).

La Teoría del aprendizaje socioemocional es otra perspectiva relevante en el estudio de la convivencia escolar. Esta posición teórica se funda en la premisa de que las habilidades socioemocionales son enseñables y pueden ser desarrolladas en los discentes a lo largo de su proceso educativo (Aliaga, 2023) . La promoción de estas habilidades, como la empatía, la autorregulación emocional y la componenda de conflictos, contribuye a que los discentes adquieran las herramientas necesarias para relacionarse de manera directa con los demás y para manejar sus emociones de forma constructiva (Williams, 2019) .

Los protocolos de aprendizaje socioemocional en las escuelas han demostrado tener un impacto positivo en la convivencia escolar, al promover un clima de respeto, tolerancia y colaboración (Leifer et al., 2022). Estos protocolos suelen incluir actividades y dinámicas que permiten a los discentes reflexionar sobre sus emociones, desarrollar habilidades para manejar el estrés y resolver tensiones de manera pacífica (Donohoe et al., 2021).

Por otro lado, la Teoría del apego también es relevante en el contexto de la convivencia escolar. Esta posición teórica destaca lo esencial de los vínculos afectivos seguros entre discentes y adultos en la escuela, especialmente con los docentes. Un vínculo de apego seguro con los docentes proporciona a los discentes una base emocional sólida que les permite sentirse seguros y protegidos en el entorno escolar. Esto facilita su colaboración activa en el proceso educativo y fomenta un clima de confianza y colaboración en el aula (Tsukamoto et al., 2023).

Cultivar vinculaciones de cuidado y apoyo entre los integrantes de la organización educacional es esencial para fomentar una convivencia directa en la escuela. Cuando los discentes perciben que son valorados y respetados por sus compañeros y docentes, se sienten más motivados a participar en actividades escolares y a contribuir al bienestar del grupo (Howard et al., 2022).

Además, la Teoría del capital social destaca lo esencial de las plataformas de socialización virtual y las vinculaciones de confianza en el entorno escolar. Esta posición teórica sostiene que un alto nivel de capital social, como la colaboración de los padres, el apoyo comunitario y las redes de colaboración, contribuye a una convivencia directa y a mejores resultados educativos (Zych, 2022).

Además, la Teoría del Aprendizaje Socioemocional es una perspectiva importante para entender cómo el desarrollo de habilidades socioemocionales puede promover una convivencia escolar saludable y directa (Cerdeira et al., 2022).

Las dimensiones que se abordan en vinculación a la convivencia escolar, según Ortega, Romera y Del Rey (2010). La primera dimensión se centra en la percepción que tienen los discentes sobre la convivencia en su colegio. Esta percepción abarca la manera en que los discentes perciben la existencia de tensiones entre ellos, cómo buscan información y soluciones para enfrentar los desafíos que surgen, sus patrones de socialización y comunicación, así como el clima de predictibilidad que se ha establecido en la institución (Aldridge et al., 2020).

La percepción de los discentes abarca varios aspectos. En primer lugar, implica cómo los discentes perciben la existencia de tensiones entre ellos. Esto incluye tensiones interpersonales, bullying, discriminación u otros problemas de convivencia que pueden afectar su bienestar y su capacidad de aprendizaje. La forma en que los

discentes perciben estas tensiones puede influir en su actitud hacia la escuela y sus compañeros (Martínez, 2022).

Por último, la dimensión de la percepción abarca el clima de predictibilidad que se ha establecido en la institución. Esto se refiere a la consistencia y previsibilidad de las normas, reglas y expectativas en la escuela. Un ambiente escolar con un clima de predictibilidad claro proporciona estructura y seguridad para los estudiantes, lo que puede contribuir a una convivencia más armoniosa (Martínez, 2022).

Por otro lado, la segunda dimensión se enfoca en la conflictividad escolar, es decir, en la cantidad y el grado de tensiones que se demuestran de manera constante entre los integrantes de la comunidad educativa. Esta dimensión analiza las tensiones y tensiones que afectan las vinculaciones interpersonales dentro del colegio, y busca comprender las dinámicas y las causas subyacentes que pueden generar estas situaciones conflictivas (Bitsika et al., 2022).

III METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación realizada fue básica, también conocida como investigación pura o fundamental, con el objetivo principal de ampliar el conocimiento teórico y comprender los fenómenos sin aplicaciones prácticas inmediatas. Se centró en generar nuevos conocimientos, teorías o modelos y no buscó necesariamente aplicarlos en situaciones específicas (Alarcón, 2019).

El nivel adoptado para esta investigación fue correlacional, según Hernández y Mendoza (2018). Este enfoque permitió obtener un conocimiento fundamental sobre las características estudiadas y el estado de las relaciones entre ellas. En otras palabras, se buscó determinar la existencia y el grado de asociación entre los videojuegos y la convivencia escolar a través del análisis de datos cuantitativos.

El enfoque de investigación fue cuantitativo, que Bernal (2016) definió como centrado en la medición de variables y la verificación estadística de las hipótesis de investigación.

Por último, la investigación utilizó el método hipotético-deductivo, ya que buscó corroborar hipótesis previamente establecidas con base en un conocimiento teórico sólido (Arias et al., 2022).

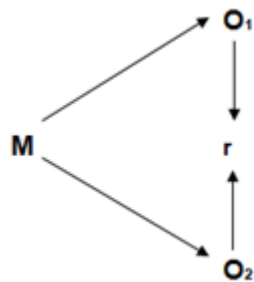
3.1.2 Diseño de investigación

El diseño de investigación utilizado correspondió a un diseño no experimental, según lo señalado por Baena (2016). El objetivo de este diseño fue observar de manera natural la dinámica de los fenómenos bajo estudio. Asimismo, se articuló un esquema de recopilación de datos de corte transversal, siguiendo la recomendación de Hernández et al. (2014), lo que implicó recopilar la información en un único momento.

En cuanto al método, se articuló el método hipotético-deductivo, ya que, de acuerdo con Hernández et al. (2014), se buscaba obtener evidencia estadística con

un nivel de significancia a través de un juicio inferencial basado en una hipótesis. Además, se utilizó el método deductivo, ya que se buscaba obtener conocimiento general a partir de premisas particulares.

El diseño se grafica de la siguiente manera:



Donde:

M = Muestra bajo análisis

O1= Adicción a los videojuegos

O2= Convivencia escolar

r = Conexión entre variables

3.2 Variables y Operacionalización

Variable 1: Adicción a los videojuegos

Definición conceptual

Según Chóliz y Marco (2011), la adicción al videojuego tiene como consecuencia la perturbación de las relaciones sociales y familiares. Así pues, las personas que tienen problemas de conductas adictivas, generalmente así mismo involucran a otros integrantes de su entorno.

Definición operacional

Conjunto de factores vinculados a la situación de la familia, concretamente a su rango de desarrollo, dinámica socio afectiva, formación de la personalidad, capacidad para afrontar los estresores psicosociales y formas de regular el comportamiento y lograr la adaptación al medio.

Escala de medición:

Las preguntas de este cuestionario son de tipo Ordinal-Likert, es decir, la persona evaluada puede elegir entre cinco diferentes alternativas y se califica de la siguiente forma: nunca (0), raras veces (1), a veces (2), con frecuencia (3) y siempre (4).

Variable 2: Convivencia escolar

Definición conceptual

Según Ortega, Romera y Del Rey (2010), la percepción de la convivencia escolar se refiere a la presencia de tensiones entre los integrantes del sistema educativo, cómo buscan resolver las dificultades, su forma de comunicarse y el ambiente de predictibilidad que han logrado establecer. Por otro lado, la conflictividad escolar se refiere al rango de tensiones que existe entre los integrantes de la institución educativa, lo cual dificulta el establecimiento de relaciones interpersonales adecuadas.

Definición operacional

Conjunto de condiciones que forman parte del ambiente de convivencia y de trabajo de un grupo humano que se encuentra bajo instrucción formal, así como las diversas pautas que emplean para poder hacer frente a los tensiones sobrevinientes de la interacción.

Escala de medición:

Está compuesto por 36 ítems, de tipo Ordinal-Likert, la persona que es evaluada puede escoger entre cinco diferentes opciones y las puntuaciones para este cuestionario son: nunca (1), pocas veces (2), algunas veces (3), muchas veces (4) y siempre (5).

Tabla 1

Variables y Dimensiones

Variables	Dimensiones
Videojuegos	Abstinencia
	Abuso y tolerancia
	Problemas derivados por los videojuegos

	Dificultad de control
Convivencia escolar.	Percepción de la convivencia Conflictividad escolar.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

Los habitantes o el universo tienen cualidades determinantes, siendo los grupos de las personas se relacionan con manifestación a estudiar, donde se observa cualidad semejante de las variables, por lo tanto, es estudiado y origina informaciones bajas que son revisadas, enlazados con el hecho de que la población amerita, en relación a un definido.

Así mismo el juicio de inclusión, se enfocará a los juegos de video en la cual se encuentran asociados en formación del menor de ambos sexos, en la institución educativa pública ubicados en la Región de Lima distrito de San Juan de Lurigancho, concerniente a los criterios de exclusión por parte de los expertos de educación que se capaciten en la materia.

Según Hernández et al. (2014) la población está agrupada por el total de las unidades de observación de un grupo. La presente pesquisa estará conformada por 100 discentes de rango primario de una institución educativa pública, Lima – 2023.

Con finalidad de delimitar el marco muestral, enunciamos la siguiente posición de inclusión y exclusión:

- **Criterios de inclusión**
 - Discentes que cursen estudios iniciales en la institución educativa.
 - Discentes cuyos cuidadores autoricen la aplicación de los instrumentos.
- **Criterios de exclusión**
 - Discentes que no cursen estudios iniciales en la institución educativa.
 - Discentes cuyos cuidadores no autoricen la incrementación de los instrumentos.

3.3.2 Muestra

A fin de determinar la muestra, se aplicará una muestra censal, es decir, se equipará la muestra a la población. Por tanto, la muestra está conformado por 100 discentes de rango primario de una institución educativa pública, Lima - 2023.

3.3.3 Muestreo

Fue no probabilístico intencional por conveniencia porque la cantidad de estudiantes a los que se puede acceder en la zona de estudios para la muestra descrita fue limitada debido al tiempo y acceso de la zona.

3.3.4 Unidad de análisis

Estudiante de una institución educativa pública-San Juan de Lurigancho.

3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

La técnica fue la encuesta y se suministraron dos encuestas con escala Likert, las cuales incluyeron ítems consistentes y congruentes bajo una escala politómica. Estos cuestionarios fueron administrados en formato impreso y tomaron aproximadamente 30 minutos completarlos. Además, se consideró una técnica de muestreo que facilitó la obtención de información relevante para la investigación.

En cuanto a la autenticidad y validez del instrumento utilizado, se llevó a cabo un flujo de evaluación por parte de expertos en el tema. Un metodólogo y dos profesionales con experiencia en el área realizaron un análisis minucioso de los contenidos, evaluando su pertinencia, relevancia y claridad. Estos evaluadores consideraron que el instrumento era adecuado y otorgaron una calificación satisfactoria, lo que permitió su aplicación en el estudio.

Instrumentos de recolección de datos

En la primera variable, se consideró el cuestionario "Adicción a los videojuegos", el cual fue sometido a un estudio psicométrico en Perú por Salas et al. (2017). Este cuestionario se aplicó a una distribución de participantes de 100 alumnos de una institución educativa y consta de 36 ítems que evalúan cuatro dimensiones. Los participantes respondieron utilizando una escala de Likert de 1 a 5 para cuantificar

los datos. Cabe destacar que este cuestionario es una de las propuestas recientes para medir la adicción a los juegos de video y fue originalmente construido y validado por Chóliz y Marco en 2011. Inicialmente, se plantearon 55 ítems, pero después del flujo de validación se decidió mantener solo 36 ítems.

En cuanto a la validez del instrumento, se realizó un análisis factorial confirmatorio en una institución educativa, obteniendo un valor de alfa de Cronbach (Salas et al., 2017; Vara, 2017). En cuanto a la confiabilidad del instrumento de evaluación de la adicción a los videojuegos, se realizó un análisis factorial que arrojó valores de validez de 0.96 y 0.94, así como un valor de confiabilidad alfa de Cronbach de 0.88, lo cual indica una consistencia interna adecuada y permite su aplicación (Salas et al., 2017).

Por otro lado, para la variable de convivencia escolar se consideró el cuestionario presentado por Buss y Perry (1992), el cual mide de manera precisa los comportamientos negativos en discentes de 11 a 12 años. Este cuestionario fue adaptado en Perú por Matalinares et al. (2012) y posteriormente sometido a un análisis psicométrico realizado por Reyes (2018) en discentes de primaria en Huarmey. El cuestionario consta de 17 ítems evaluados en una escala de Likert con opciones que van desde "nunca" (1) hasta "siempre" (5).

Confiabilidad

Para el caso de ambos instrumentos se realizó una prueba piloto con 10 participantes con el propósito de calcular el Alfa de Cronbach y determinar si era apropiado para su utilización. Como señala Matalinares et al. (2012), la herramienta de 36 ítems obtuvo un valor alfa de Cronbach de 0,836 en una muestra de 100 estudiantes de 11 a 12 años de edad en la etapa de primaria, ubicados en el distrito de San Juan de Lurigancho. Esto indicó que la prueba se ajustó adecuadamente a un modelo de cuatro factores. Por otro lado, el instrumento de convivencia escolar, mediante el análisis factorial, arrojó una puntuación de 0,947 en la escala de fiabilidad. Por lo tanto, los instrumentos empleados fueron categorizados como apropiados.

Tabla 2

Resultados del Alfa de Cronbach

Experto	N° de elementos	Alfa de Cronbach
Variable 1	100	0,904
Variable 2	100	0,913

Nota: Alfa de Cronbach

Validez

Con la finalidad de otorgar validez a los instrumentos se consultó a tres expertos para la evaluación de los instrumentos con base en una matriz de calificación, siendo que todos ellos expresaron una opinión favorable y consideraron que la investigación es aplicable, es decir, que tiene relevancia y utilidad en el ámbito para el cual fue planteada. La opinión favorable de los expertos es un indicador positivo de la calidad y viabilidad de la investigación. Sus juicios respaldan la pertinencia y el potencial impacto práctico de la investigación, lo que puede aumentar la confianza en los resultados y conclusiones que se obtengan a partir del estudio. La consideración de que la investigación es "aplicable" indica que sus hallazgos podrían ser aplicados en situaciones reales o tener utilidad en la toma de decisiones en el campo de estudio.

Tabla 3

Juicio de expertos

Experto	Opinión
Experto 1	Favorable - aplicable
Experto 2	Favorable - aplicable
Experto 3	Favorable - aplicable

Nota: analizar con el Alfa de Cronbach y Confiabilidad del instrumento.

3.5 Procedimientos

En el proceso de obtener la autorización para materializar la investigación, se redactó y cursó una carta de presentación a la institución educativa. Esta carta tenía como objetivo solicitar el permiso necesario para ingresar al plantel y realizar la recopilación de datos de manera adecuada y ética.

Para asegurar el consentimiento informado de los participantes, se proporcionaron formularios detallados a los apoderados de los alumnos involucrados en el estudio. Estos formularios explicaban claramente la naturaleza de la investigación, la confidencialidad de los datos recopilados y el uso exclusivamente académico de la información obtenida. Se garantizó así que los apoderados estuvieran debidamente informados y pudieran tomar una decisión informada sobre la colaboración de sus menores en la investigación.

Una vez obtenida la aprobación y los consentimientos, se procedió al suministro de protocolos de recabación según los lineamientos establecidos por la universidad. Se utilizaron los instrumentos apropiados y se llevaron a cabo las entrevistas, cuestionarios o pruebas pertinentes para obtener la información requerida.

Concluida la etapa de recolección de datos, se dispuso a realizar el análisis de los mismos. La información recopilada se registró y organizó cuidadosamente en una hoja estadística para facilitar su procesamiento. Se realizaron sumas de variables y dimensiones, así como otros procedimientos estadísticos pertinentes para el análisis de los datos obtenidos.

Es importante destacar que todo el proceso de investigación se realizó cumpliendo con los requisitos éticos y legales establecidos, asegurando la confidencialidad y privacidad de los participantes, y respetando las normas de la universidad en cuanto a la realización de la investigación académica.

3.6 Método de análisis de datos

Para el análisis descriptivo, se utilizaron técnicas como la distribución de frecuencias, que incluye medidas como la frecuencia absoluta, la frecuencia absoluta acumulada, la frecuencia relativa, entre otras. Además, se emplearon

gráficos como el gráfico circular, el gráfico de barras, el gráfico de dispersión, entre otros, para visualizar los resultados. Se siguieron los estándares de la cultura central en el análisis de los datos.

En cuanto a los métodos estadísticos basados en la inferencia, se articuló una variación de la prueba de correlación basada en el coeficiente de correlación de Spearman (Rho de Spearman). Este método permitió evaluar la correlación entre los cambios de comportamiento que se identificaron como comportamientos positivos en el estudio. Se estableció un valor mínimo de 0.05 como umbral para tomar decisiones finales en el análisis.

3.7 Aspectos éticos

Por consiguiente, en cuanto a aspectos éticos, la presente investigación respetó la confidencialidad de los datos proporcionados por los pacientes, utilizándolos estrictamente con fines académicos. Para ello, se obtuvieron consentimientos informados en los que se explicaban los alcances de la investigación y sus objetivos, y los participantes brindaron su consentimiento para formar parte del estudio.

Además, se siguieron los lineamientos éticos sobre investigación científica establecidos en el Código de Ética del Colegio de Psicólogos del Perú y en la normativa internacional sobre investigación científica del comportamiento. Se veló por el cuidado y el resguardo del derecho a la dignidad e intimidad de todos los participantes, respetando sus puntos de vista y manteniendo el anonimato de sus respuestas.

Finalmente, se respetó el derecho a la propiedad intelectual de los autores individuales y corporativos cuyos trabajos fueron citados y referenciados según las normas de estandarización y normalización APA, en su 7ma edición.

IV RESULTADOS

4.1 Resultados descriptivos

Tabla 4

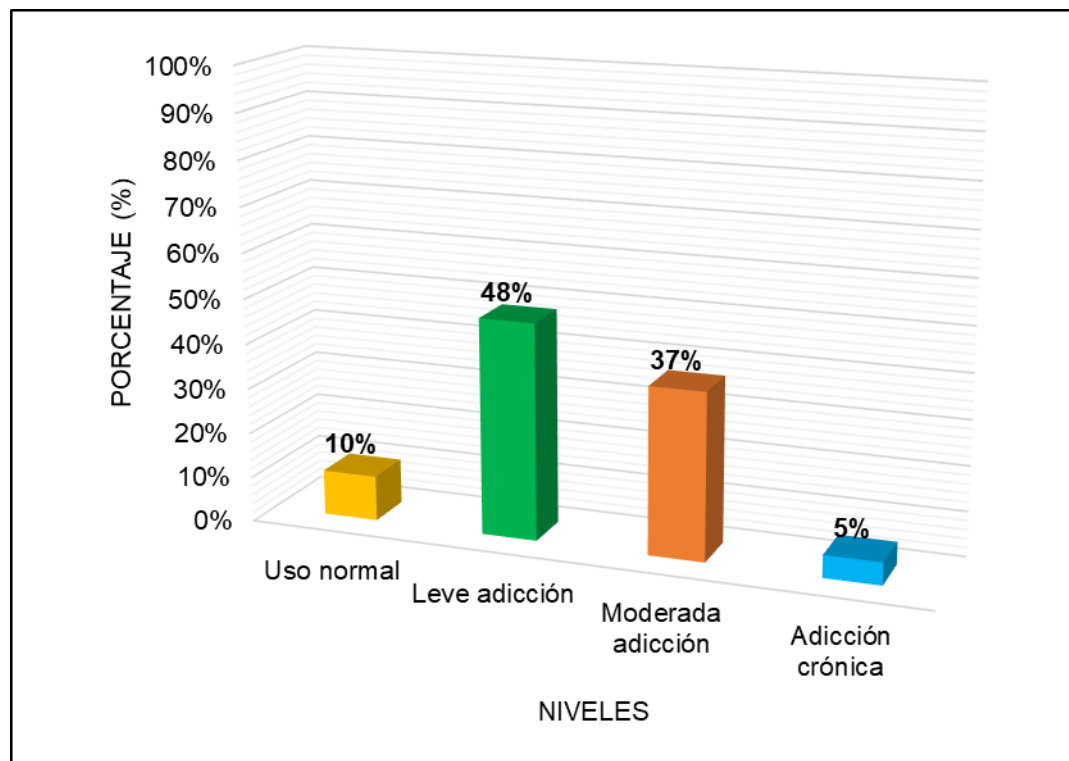
Análisis descriptivo de la variable adicción a los videojuegos

	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Uso normal	10	10%
Leve adicción	48	48%
Moderada adicción	37	37%
Adicción crónica	5	5%
Total	100	100%

Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

Figura 1

Análisis descriptivo de la variable adicción a los videojuegos



Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

Según los datos recopilados, el 10% de los estudiantes se clasifican como usuarios con "uso normal" de los videojuegos, lo que implica que no demuestran una adicción significativa. Por otro lado, un porcentaje considerable de estudiantes, representando el 48% del total, muestran una "leve adicción" a los videojuegos.

Esto sugiere que, para casi la mitad de los estudiantes, los videojuegos pueden estar ocupando una parte considerable de su tiempo y atención.

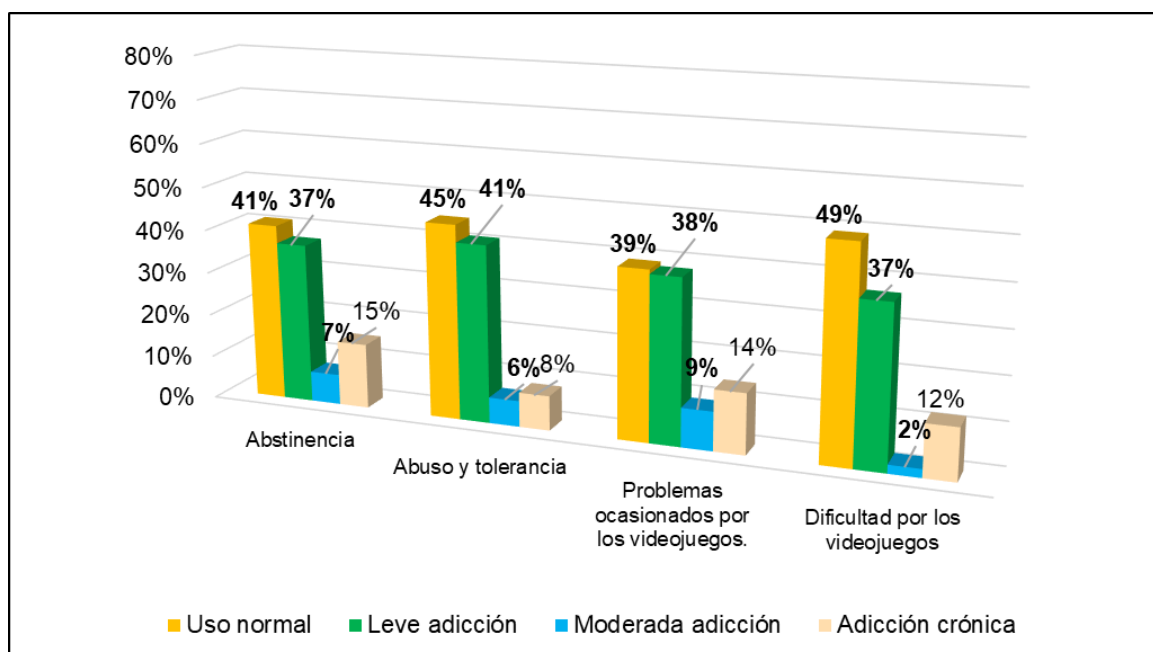
Asimismo, el 37% de los estudiantes se encuentran en la categoría de "moderada adicción" a los videojuegos, lo que indica que esta actividad podría estar teniendo un impacto más pronunciado en su vida diaria y rutina. Además, se identificó que un pequeño grupo de estudiantes, el 5% del total, muestra una "adicción crónica" a los videojuegos.

Tabla 5
Análisis descriptivo de las dimensiones de la variable adicción a los videojuegos

Niveles	Abstinencia		Abuso y tolerancia		Problemas ocasionados por los videojuegos.		Dificultad por los videojuegos	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Uso normal	41	41%	45	45%	39	39%	49	49%
Leve adicción	37	37%	41	41%	38	38%	37	37%
Moderada adicción	15	15%	8	8%	14	14%	12	12%
Adicción crónica	7	7%	6	6%	9	9%	2	2%
Total	100	100%	100	100%	100	100%	100	100%

Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

Figura 2
Análisis descriptivo de las dimensiones de la variable adicción a los videojuegos



Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

En cuanto a la dimensión abstinencia, el 41% de los estudiantes clasificados como "uso normal" mostraron una ausencia significativa de abstinencia con

respecto a los videojuegos, lo que sugiere que pueden disfrutarlos sin que esto afecte su capacidad de controlar su uso. Por otro lado, los estudiantes con "leve adicción" (37%) aún no experimentan un alto grado de abstinencia, pero podría ser necesario prestar atención a su relación con los videojuegos. Los estudiantes con "moderada adicción" (15%) podrían estar experimentando cierta abstinencia, mientras que aquellos con "adicción crónica" (7%) enfrentan una mayor dificultad para abstenerse de los videojuegos.

En cuanto a la dimensión abuso y tolerancia, el 45% de los estudiantes con "uso normal" no demuestran comportamientos de abuso ni muestran signos de tolerancia hacia los videojuegos. De manera similar, los estudiantes con "leve adicción" (41%) aún no muestran un abuso evidente o tolerancia significativa. Sin embargo, los estudiantes con "moderada adicción" (8%) muestran signos de abuso y/o tolerancia hacia los videojuegos, lo que sugiere una relación más problemática con esta actividad. Finalmente, aquellos con "adicción crónica" (6%) están mostrando un comportamiento de abuso y tolerancia hacia los videojuegos, lo que puede ser preocupante.

En cuanto a la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos, el 39% de los estudiantes con "uso normal" no experimentan problemas significativos relacionados con los videojuegos, lo que indica un equilibrio saludable entre su vida y el uso de videojuegos. Los estudiantes con "leve adicción" (38%) aún no están enfrentando problemas graves debido a los videojuegos, aunque se debe tener en cuenta el potencial de riesgo. Sin embargo, los estudiantes con "moderada adicción" (14%) están experimentando problemas ocasionados por los videojuegos, lo que sugiere una mayor interferencia en sus vidas. Los estudiantes con "adicción crónica" (9%) están enfrentando problemas significativos como consecuencia del uso excesivo de los videojuegos, lo que requiere atención y apoyo.

En cuanto a la dimensión dificultad por los videojuegos, el 49% de los estudiantes con "uso normal" no encuentran dificultades importantes relacionadas con los videojuegos, lo que indica que esta actividad no está afectando negativamente su bienestar. Los estudiantes con "leve adicción" (37%) aún no experimentan una dificultad significativa, aunque se debe considerar el impacto

potencial a largo plazo. Por otro lado, los estudiantes con "moderada adicción" (12%) están enfrentando dificultades debido a los videojuegos, lo que sugiere un impacto negativo en su bienestar y funcionamiento cotidiano. Finalmente, los estudiantes con "adicción crónica" (2%) están experimentando una alta dificultad debido a los videojuegos, lo que requiere atención inmediata y acciones de apoyo.

Tabla 6
Análisis descriptivo de la variable convivencia escolar

	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Malo	12	12%
Regular	37	37%
Bueno	51	51%
Total	100	100%

Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

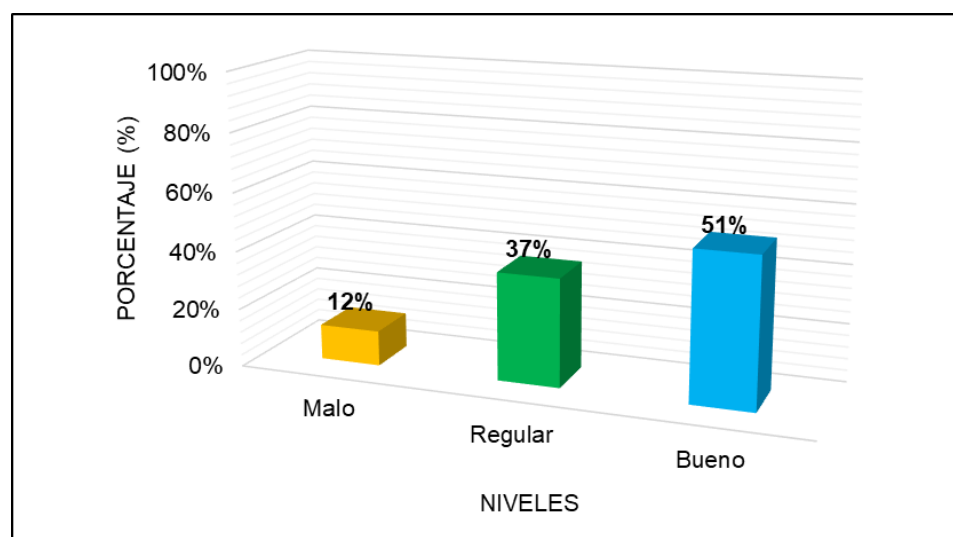


Figura 3. Análisis descriptivo de la variable convivencia escolar

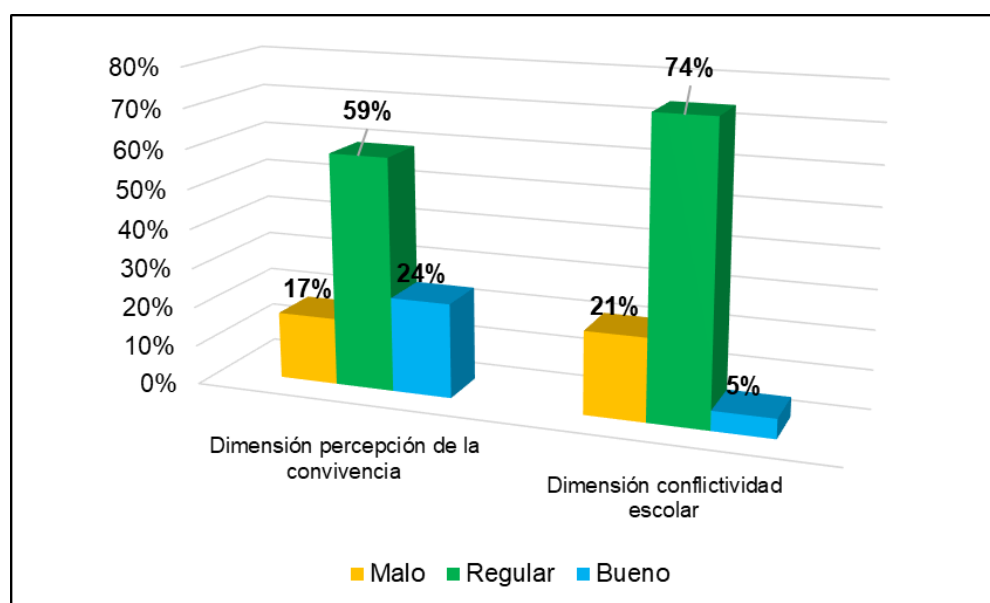
Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

En la tabla, se muestran las frecuencias de cada categoría y su respectivo porcentaje en relación al total de casos analizados. Es importante resaltar que se han considerado 100 casos en total para este análisis. En cuanto a los resultados, se observa que un 12% de los casos presentaron una convivencia escolar calificada como "Malo".

Tabla 7*Análisis descriptivo de las dimensiones de la variable adicción a los videojuegos*

Niveles	Dimensión percepción de la convivencia		Dimensión conflictividad escolar	
	F	%	F	%
Malo	17	17%	21	21%
Regular	59	59%	74	74%
Bueno	24	24%	5	5%
Total	100	100%	100	100%

Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

Figura 4*Análisis descriptivo de las dimensiones de la variable adicción a los videojuegos*

Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

En relación a la dimensión percepción de la convivencia, un 17% de los casos demuestran un nivel "Malo" en la percepción de la convivencia escolar. Esta cifra sugiere que, en estos casos, los jugadores de videojuegos tienen una visión negativa o problemática de cómo se desarrollan sus relaciones con otros en el entorno escolar. Esto puede implicar que enfrentan dificultades o tensiones en sus interacciones sociales dentro de la escuela. La mayoría de los casos, aproximadamente un 59%, se encuentran en el nivel "Regular" en cuanto a la percepción de la convivencia. Esto indica que, en general, estos jugadores no tienen una percepción especialmente positiva o negativa sobre su convivencia en la escuela, sino que se sitúan en un punto medio.

Por último, un 24% de los casos alcanzan el nivel "Bueno" en la dimensión de percepción de la convivencia escolar. Esto significa que, en estos casos, los jugadores perciben la convivencia en el entorno escolar como mayormente positiva y armoniosa. Esto puede reflejar una experiencia más satisfactoria en sus interacciones sociales dentro del ámbito educativo. Con respecto a la dimensión conflictividad escolar, un 21% de los casos se encuentran en el nivel "Malo" de conflictividad escolar. Esto indica que estos jugadores experimentan un alto grado de tensiones o problemas dentro del ámbito escolar relacionados con su adicción a los videojuegos. Esta situación puede acarrear dificultades en el rendimiento académico y en sus relaciones con compañeros y docentes.

En el nivel "Regular" de conflictividad escolar se encuentran un 74% de los casos. Esto sugiere que, en general, estos jugadores enfrentan tensiones en la escuela relacionados con su adicción a los videojuegos, pero no de manera excesivamente problemática. Aunque puede haber algunas dificultades, estas no llegan a ser de gran magnitud. Por último, solo un 5% de los casos muestran un nivel "Bueno" en cuanto a conflictividad escolar.

Análisis de tablas cruzadas

Tabla 8

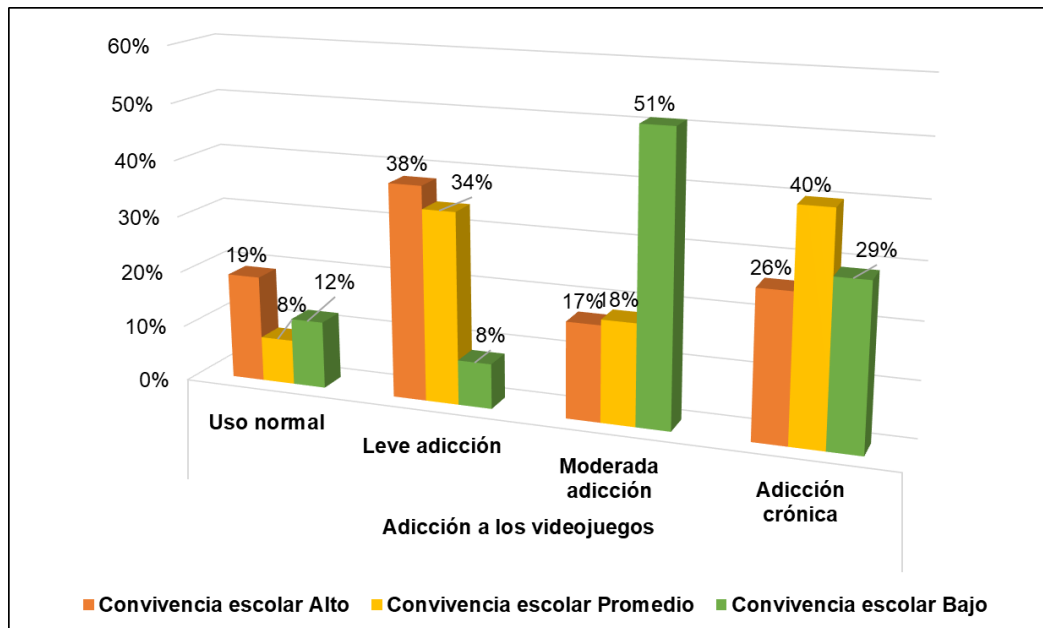
Análisis cruzado de adicción a los videojuegos y la convivencia escolar

		Convivencia escolar					
		Alto		Promedio		Bajo	
		f	%	f	%	f	%
Adicción a los videojuegos	Uso normal	19	19%	8	8%	12	12%
	Leve adicción	38	38%	34	34%	8	8%
	Moderada adicción	17	17%	18	18%	51	51%
	Adicción crónica	26	26%	40	40%	29	29%
	Total	100	100%	100	100%	100	100%

Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

Figura 5

Análisis cruzado de adicción a los videojuegos y la convivencia escolar



Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

En el caso de "Uso normal" de videojuegos, el 19% de los individuos experimentan una convivencia escolar calificada como "Alto", lo que sugiere que la mayoría de ellos tienen una experiencia positiva en sus relaciones con otros en el ámbito escolar. Un 8% de estos casos tienen una convivencia "Promedio", mientras que otro 12% la considera "Bajo", lo que indica que aún hay un porcentaje significativo con una percepción negativa o problemática de la convivencia. En cuanto a la "Leve adicción" a los videojuegos, el 38% de los casos tienen una convivencia escolar clasificada como "Alto", mostrando una experiencia positiva en sus relaciones escolares. Un 34% se sitúa en la categoría de "Promedio" y otro 8% en "Bajo", lo que indica que, a pesar de la adicción leve, todavía hay una proporción considerable de individuos con una convivencia problemática.

Para aquellos con "Moderada adicción" a los videojuegos, el 17% presenta una convivencia escolar "Alto", mientras que un 18% tiene una convivencia "Promedio" y un preocupante 51% experimenta una convivencia escolar "Bajo", lo que sugiere que la mayoría de estos casos tienen relaciones problemáticas en el ámbito escolar. Finalmente, en el caso de "Adicción crónica" a los videojuegos, el 26% tiene una convivencia escolar "Alto", lo que representa una proporción menor con una experiencia positiva. Sin embargo, el 40% se encuentra en la categoría

"Promedio" y el 29% en "Bajo", lo que muestra que una parte significativa de estos individuos también enfrenta dificultades en su convivencia escolar.

Tabla 9

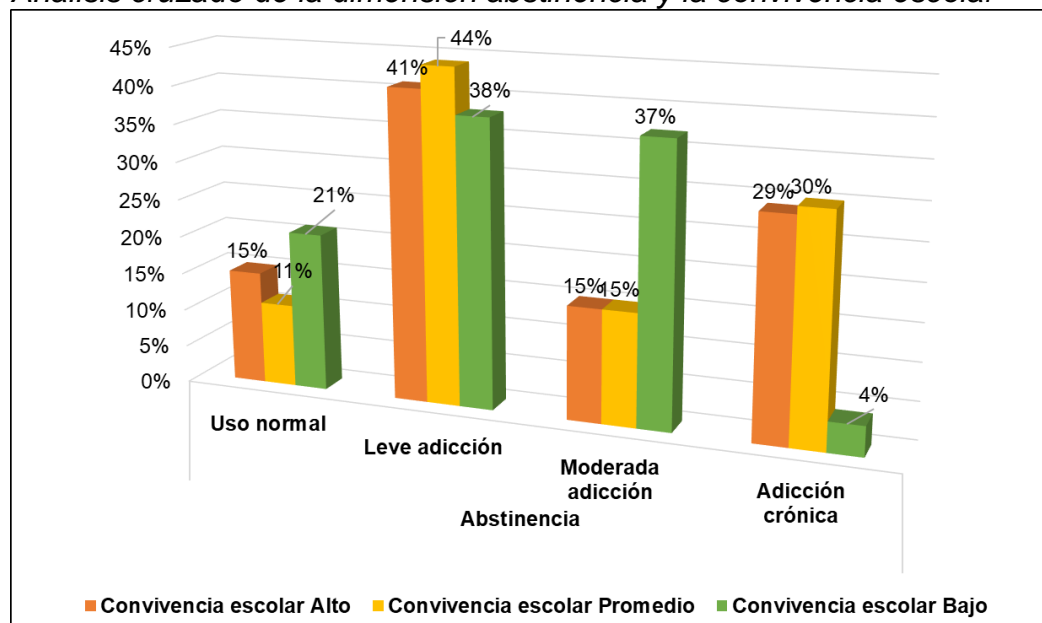
Análisis cruzado de la dimensión abstinencia y la convivencia escolar

		Convivencia escolar					
		Alto		Promedio		Bajo	
		f	%	f	%	f	%
Abstinencia	Uso normal	15	15%	11	11%	21	21%
	Leve adicción	41	41%	44	44%	38	38%
	Moderada adicción	15	15%	15	15%	37	37%
	Adicción crónica	29	29%	30	30%	4	4%
	Total	100	100%	100	100%	100	100%

Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

Figura 6

Análisis cruzado de la dimensión abstinencia y la convivencia escolar



Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

En el caso de la "Abstinencia" de los videojuegos, el 15% de los individuos experimentan una convivencia escolar calificada como "Alto", lo que sugiere que estos casos tienen una experiencia positiva en sus relaciones con otros en el ámbito escolar. Un 11% de estos casos tienen una convivencia "Promedio", mientras que otro 21% la considera "Bajo", lo que indica que aún hay un porcentaje considerable con una percepción negativa o problemática de la convivencia. En cuanto a la "Leve adicción" a los videojuegos, el 41% de los casos tienen una convivencia escolar clasificada como "Alto", mostrando una experiencia positiva en sus relaciones escolares. Un 44% se sitúa en la categoría de "Promedio" y otro

38% en "Bajo", lo que indica que, a pesar de la leve adicción, todavía hay una proporción considerable de individuos con una convivencia problemática.

Para aquellos con "Moderada adicción" a los videojuegos, el 15% presenta una convivencia escolar "Alto", mientras que un 15% tiene una convivencia "Promedio" y un preocupante 37% experimenta una convivencia escolar "Bajo", lo que sugiere que la mayoría de estos casos tienen relaciones problemáticas en el ámbito escolar. Finalmente, en el caso de "Adicción crónica" a los videojuegos, el 29% tiene una convivencia escolar "Alto", lo que representa una proporción menor con una experiencia positiva. Sin embargo, el 30% se encuentra en la categoría "Promedio" y el 4% en "Bajo", lo que muestra que una parte significativa de estos individuos también enfrenta dificultades en su convivencia escolar.

Tabla 10

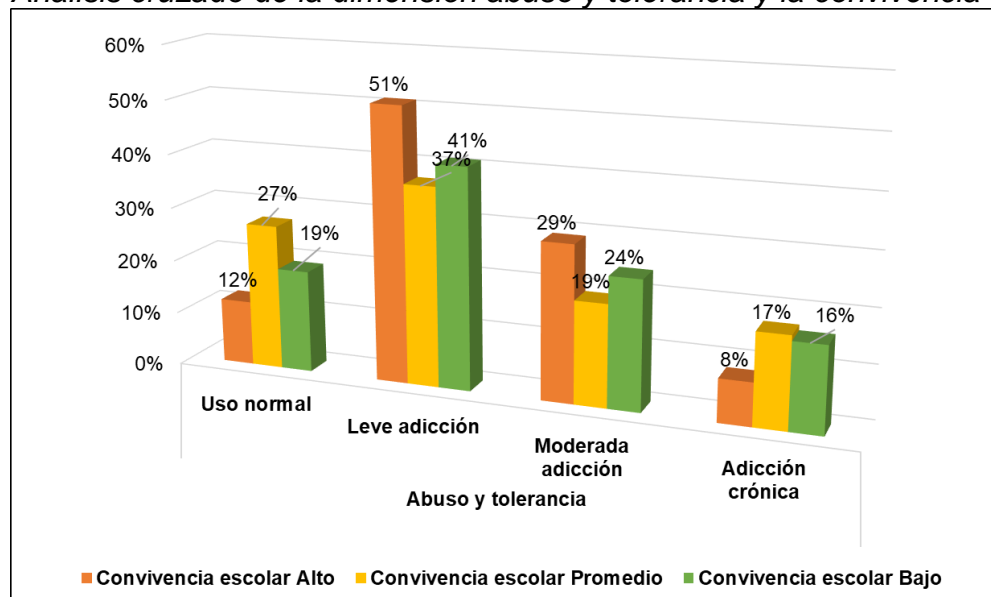
Análisis cruzado de la dimensión abuso y tolerancia y la convivencia escolar

Abuso y tolerancia		Convivencia escolar					
		Alto		Promedio		Bajo	
		f	%	f	%	f	%
	Uso normal	12	12%	27	27%	19	19%
	Leve adicción	51	51%	37	37%	41	41%
	Moderada adicción	29	29%	19	19%	24	24%
	Adicción crónica	8	8%	17	17%	16	16%
	Total	100	100%	100	100%	100	100%

Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

Figura 7

Análisis cruzado de la dimensión abuso y tolerancia y la convivencia escolar



Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

En el caso de "Abuso y tolerancia" a los videojuegos, el 12% de los individuos experimentan una convivencia escolar calificada como "Alto", lo que sugiere que estos casos tienen una experiencia positiva en sus relaciones con otros en el ámbito escolar. Un 27% de estos casos tienen una convivencia "Promedio", mientras que otro 19% la considera "Bajo", lo que indica que aún hay un porcentaje considerable con una percepción negativa o problemática de la convivencia.

En cuanto a la "Leve adicción" a los videojuegos, el 51% de los casos tienen una convivencia escolar clasificada como "Alto", mostrando una experiencia positiva en sus relaciones escolares. Un 37% se sitúa en la categoría de "Promedio" y otro 41% en "Bajo", lo que indica que a pesar de la leve adicción, todavía hay una proporción considerable de individuos con una convivencia problemática. Para aquellos con "Moderada adicción" a los videojuegos, el 29% presenta una convivencia escolar "Alto", mientras que un 19% tiene una convivencia "Promedio" y un 24% experimenta una convivencia escolar "Bajo", lo que sugiere que la mayoría de estos casos tienen relaciones problemáticas en el ámbito escolar.

Finalmente, en el caso de "Adicción crónica" a los videojuegos, el 8% tiene una convivencia escolar "Alto", lo que representa una proporción menor con una experiencia positiva. Sin embargo, el 17% se encuentra en la categoría "Promedio" y el 16% en "Bajo", lo que muestra que una parte significativa de estos individuos también enfrenta dificultades en su convivencia escolar.

Tabla 11

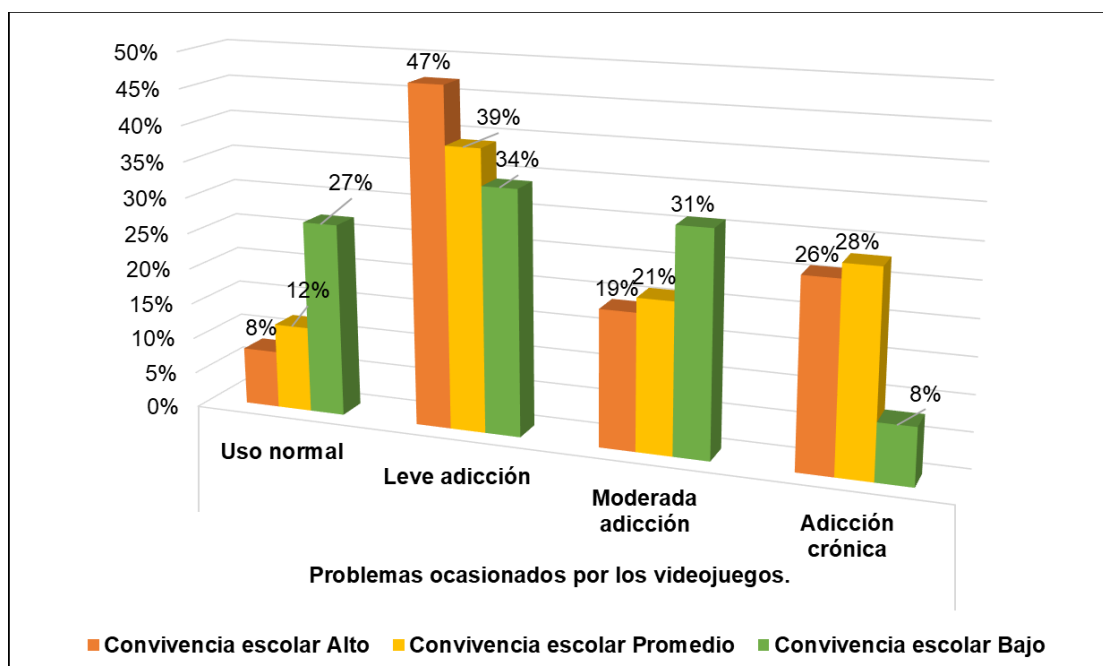
Análisis cruzado de la dimensión problemas derivados por los juegos de video y la convivencia escolar

		Convivencia escolar					
		Alto		Promedio		Bajo	
		f	%	f	%	f	%
Problemas ocasionados por los videojuegos.	Uso normal	8	8%	12	12%	27	27%
	Leve adicción	47	47%	39	39%	34	34%
	Moderada adicción	19	19%	21	21%	31	31%
	Adicción crónica	26	26%	28	28%	8	8%
Total		100	100%	100	100%	100	100%

Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

Figura 8

Análisis cruzado de la dimensión problemas derivados por los juegos de video y la convivencia escolar



Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

En el caso de "Uso normal" de los videojuegos, el 8% de los individuos experimentan una convivencia escolar calificada como "Alto", lo que sugiere que estos casos tienen una experiencia positiva en sus relaciones con otros en el ámbito escolar. Un 12% de estos casos tienen una convivencia "Promedio", mientras que otro 27% la considera "Bajo", lo que indica que aún hay un porcentaje considerable con una percepción negativa o problemática de la convivencia. En cuanto a la "Leve adicción" a los videojuegos, el 47% de los casos tienen una convivencia escolar clasificada como "Alto", mostrando una experiencia positiva en sus relaciones escolares. Un 39% se sitúa en la categoría de "Promedio" y otro 34% en "Bajo", lo que indica que, a pesar de la leve adicción, todavía hay una proporción considerable de individuos con una convivencia problemática.

Para aquellos con "Moderada adicción" a los videojuegos, el 19% presenta una convivencia escolar "Alto", mientras que un 21% tiene una convivencia "Promedio" y un 31% experimenta una convivencia escolar "Bajo", lo que sugiere que la mayoría de estos casos tienen relaciones problemáticas en el ámbito escolar. Finalmente, en el caso de "Adicción crónica" a los videojuegos, el 26%

tiene una convivencia escolar "Alto", lo que representa una proporción menor con una experiencia positiva. Sin embargo, el 28% se encuentra en la categoría "Promedio" y el 8% en "Bajo", lo que muestra que una parte significativa de estos individuos también enfrenta dificultades en su convivencia escolar.

Tabla 12

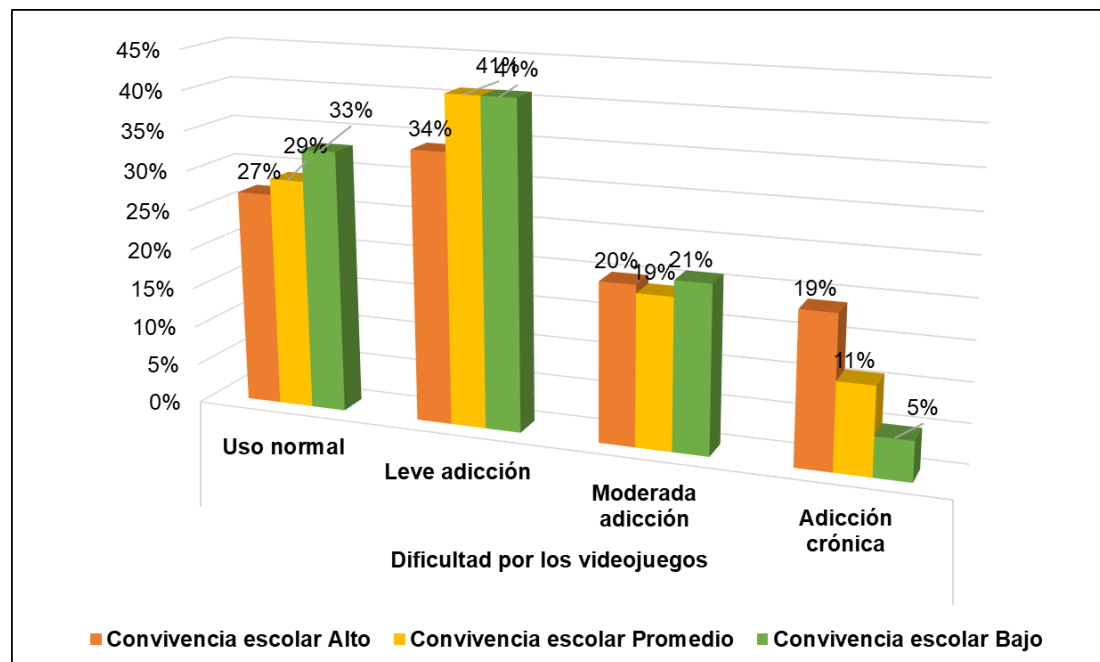
Análisis cruzado de la dimensión dificultad de control y la convivencia escolar

		Convivencia escolar					
		Alto		Promedio		Bajo	
		f	%	f	%	f	%
Dificultad por los videojuegos	Uso normal	27	27%	29	29%	33	33%
	Leve adicción	34	34%	41	41%	41	41%
	Moderada adicción	20	20%	19	19%	21	21%
	Adicción crónica	19	19%	11	11%	5	5%
Total		100	100%	100	100%	100	100%

Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

Figura 9

Análisis cruzado de la dimensión dificultad de control y la convivencia escolar



Nota. Considerando la información y elementos procesados / Data analysis recorder.

En el caso de "Uso normal" de los videojuegos, el 27% de los individuos experimentan una convivencia escolar calificada como "Alto", lo que sugiere que estos casos tienen una experiencia positiva en sus relaciones con otros en el

ámbito escolar. Un 29% de estos casos tienen una convivencia "Promedio", mientras que otro 33% la considera "Bajo", lo que indica que aún hay un porcentaje considerable con una percepción negativa o problemática de la convivencia. En cuanto a la "Leve adicción" a los videojuegos, el 34% de los casos tienen una convivencia escolar clasificada como "Alto", mostrando una experiencia positiva en sus relaciones escolares. Un 41% se sitúa en la categoría de "Promedio" y otro 41% en "Bajo", lo que indica que, a pesar de la leve adicción, todavía hay una proporción considerable de individuos con una convivencia problemática.

Para aquellos con "Moderada adicción" a los videojuegos, el 20% presenta una convivencia escolar "Alto", mientras que un 19% tiene una convivencia "Promedio" y un 21% experimenta una convivencia escolar "Bajo", lo que sugiere que la mayoría de estos casos tienen relaciones problemáticas en el ámbito escolar. Finalmente, en el caso de "Adicción crónica" a los videojuegos, el 19% tiene una convivencia escolar "Alto", lo que representa una proporción menor con una experiencia positiva. Sin embargo, el 11% se encuentra en la categoría "Promedio" y el 5% en "Bajo", lo que muestra que una parte significativa de estos individuos también enfrenta dificultades en su convivencia escolar.

4.2. Resultados inferenciales

Prueba normalidad

Tabla 13

Pruebas de normalidad de las variables adicción a los videojuegos y convivencia escolar

Variables	Kolmogorov – Smirnov	<i>p</i> -valor
Adicción a los videojuegos	0.147	.000
Convivencia escolar	0.219	.001

Las variables "Adicción a los videojuegos" y "Convivencia escolar" no siguen una distribución normal según los resultados de las pruebas de Kolmogorov-Smirnov, por lo que se empleará un análisis no paramétrico a través del Rho de Spearman.

Contraste de hipótesis

H1: Existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Ho: No existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Tabla 14

Fuerza de vinculación Rho de Spearman.

				Convivencia escolar
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos		Fuerza de vinculación	,891
			P valor	0,000
			N	100

Con base a un p valor de 0.000 que no sobrepasa el rango de significancia 0.05 y un coeficiente de correlación de 0.891, se da por rechazada la hipótesis nula y se admite la alternativa, por tanto, se concluye que existe una relación significativa, positiva y de intensidad fuerte entre la adicción a los videojuegos y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Contraste de hipótesis específica 1

H1: Existe una relación significativa entre la abstinencia y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Ho: No existe una relación significativa entre la abstinencia y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Tabla 15

Fuerza de vinculación Rho de Spearman.

				Convivencia escolar
Rho de Spearman	Abstinencia		Fuerza de vinculación	,917
			P valor	0,000
			N	100

Con base a un p valor de 0.000 que no sobrepasa el rango de significancia 0.05 y un coeficiente de correlación de 0.917, se da por rechazada la hipótesis nula y se admite la alternativa, por tanto, se concluye que existe una relación significativa,

positiva y de intensidad muy fuerte entre la abstinencia y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Contraste de hipótesis específica 2

H1: Existe una relación significativa entre el abuso y tolerancia y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Ho: No existe una relación significativa entre el abuso y tolerancia y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Tabla 16

Fuerza de vinculación Rho de Spearman.

		Convivencia escolar	
R h o		Fuerza de	,501
d e	Abuso y tolerancia	vinculación	
S p e a r m a n		P valor	0,000
		N	100

Con base a un p valor de 0.000 que no sobrepasa el rango de significancia 0.05 y un coeficiente de correlación de 0.501, se da por rechazada la hipótesis nula y se admite la alternativa, por tanto, se concluye que existe una relación significativa, positiva y de intensidad moderada entre el abuso y la tolerancia y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Contraste de hipótesis específica 3

H1: Existe una relación significativa entre los problemas derivados por los juegos de video y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Ho: No existe una relación significativa entre los problemas derivados por los juegos de video y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Tabla 17

Fuerza de vinculación Rho de Spearman.

		Convivencia escolar	
R h o		Fuerza de	,764
d e	Problemas derivados	vinculación	
S p e a r m a n	por los juegos de video	P valor	0,000
		N	100

Con base a un p valor de 0.000 que no sobrepasa el rango de significancia 0.05 y un coeficiente de correlación de 0.764, se da por rechazada la hipótesis nula y se admite la alternativa, por tanto, se concluye que existe una relación significativa, positiva y de intensidad moderada entre los problemas derivados por los juegos de video y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Contraste de hipótesis específica 4

H1: Existe una relación significativa entre la dificultad de control y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Ho: No existe una relación significativa entre la dificultad de control y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Tabla 18

Fuerza de vinculación Rho de Spearman.

		Convivencia escolar	
R h o de S p e a r m a n	Dificultad de control	Fuerza de vinculación	,937
		P valor	0,000
		N	100

Con base a un p valor de 0.000 que no sobrepasa el rango de significancia 0.05 y un coeficiente de correlación de 0.937, se da por rechazada la hipótesis nula y se admite la alternativa, por tanto, se concluye que existe una relación significativa, positiva y de intensidad muy fuerte entre la dificultad de control y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

V DISCUSIÓN

El presente estudio de investigación tuvo como fin principal determinar en cuanto al primer objetivo específico, este estudio encuentra una correlación positiva significativa entre la adicción a los videojuegos y la convivencia escolar en alumnos de nivel primario en una institución educativa pública en San Juan de Lurigancho, Lima.

En cuanto a las diferencias entre los estudios, la investigación principal se centra en examinar la correlación entre la adicción a los videojuegos y la convivencia escolar en una institución educativa específica en San Juan de Lurigancho. Por otro lado, los otros estudios analizan distintos aspectos relacionados con la agresión y violencia asociados a los videojuegos, pero en diferentes países como Brasil y China, además de considerar entornos familiares específicos.

Adicionalmente, en el estudio principal se emplea el estadígrafo no paramétrico de Rho de Spearman para analizar la correlación entre las variables, mientras que los otros estudios no mencionan el método específico utilizado para establecer sus correlaciones. En cuanto a las similitudes, todos los estudios comparten como objeto de análisis a estudiantes o jóvenes, lo que sugiere que este grupo poblacional es relevante en el contexto de estudio de la relación entre videojuegos y conductas.

Además, se observa que existe una correlación positiva entre la exposición a videojuegos violentos y la presencia de conductas agresivas o negativas en los diferentes estudios, lo que apunta hacia una posible relación entre estas variables en los jóvenes.

Es relevante destacar que tanto el estudio principal como los de Gonçalves de Medeiros et al. (2020) y Shao y Wang (2019) encuentran evidencia que respalda la relación entre la exposición a videojuegos violentos y el desarrollo de conductas agresivas o negativas en los jóvenes.

Cabe resaltar que, aunque los resultados de los estudios mencionados son similares en cuanto a la correlación entre la exposición a videojuegos violentos y conductas agresivas, cada uno aborda aspectos específicos y distintos contextos

relacionados con la agresión en jóvenes. Esta diversidad de enfoques enriquece la comprensión del tema desde diversas perspectivas y ofrece una visión más completa sobre los posibles efectos de los videojuegos en el comportamiento de los jóvenes.

En relación al primer objetivo específico, se pudo determinar la existencia de una correlación significativa, positiva y de intensidad fuerte entre la abstinencia y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho, hallando un p valor (0.000) que no sobrepasa el rango de significancia preestablecido (0.05) y coeficiente de correlación de 0,917 indica una relación muy fuerte y positiva entre ambas variables mediante el estadígrafo no paramétrico de Rho de Spearman. Esta relación nos da a entender que los niveles de abstinencia o intolerancia frente a los estímulos gratificantes devenidos de la adicción, puede generar una mala convivencia dentro del espacio de aprendizaje.

En el estudio principal, se encontró una correlación significativa, positiva y de intensidad fuerte entre la abstinencia y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa en San Juan de Lurigancho. Se utilizó el estadígrafo no paramétrico de Rho de Spearman para establecer esta relación. Se concluye que la abstinencia o intolerancia hacia los estímulos gratificantes derivados de la adicción puede contribuir a una mala convivencia en el entorno de aprendizaje.

Por otro lado, el estudio de Urbano et al. (2021) se enfocó en presentar un Estado del Arte sobre la convivencia escolar y las conductas de adicción a los videojuegos a través de la exploración de características de programas de intervención escolar realizados en distintos periodos. Estos programas estaban diseñados para promover una convivencia pacífica y resolver conflictos, y se utilizaron diversas estrategias, como el entrenamiento de estudiantes en habilidades para gestionar conflictos, sistemas de mediación y apoyo social, y la identificación de necesidades específicas de cada comunidad educativa.

En ambos estudios, se encontró una relación significativa entre la adicción o abstinencia a los videojuegos y la convivencia escolar. Mientras que el estudio principal halló una fuerte correlación positiva entre estas variables, el estudio de Urbano et al. (2021) respaldó la existencia de una relación entre las conductas de

adicción a los videojuegos y la convivencia escolar, aunque enfocado desde una perspectiva más amplia que abarcó programas de intervención.

Además, en ambos estudios se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, lo que significa que se encontró evidencia que apoya la relación entre la abstinencia o adicción a los videojuegos y la convivencia escolar.

En cuanto a otros estudios mencionados, como el de Valle et al. (2019) en México y Zu Wei Zhai et al. (2019) en Estados Unidos, se encontraron relaciones significativas entre el juego problemático y comportamientos asociados, como la agresividad, baja predictibilidad y posesión de armas. Estos resultados también refuerzan la importancia de considerar los efectos de los videojuegos en el comportamiento y convivencia de los jóvenes.

En conclusión, tanto la investigación principal como otros estudios revisados resaltan la relevancia de abordar la relación entre la adicción a los videojuegos, la abstinencia y la convivencia escolar, ya que estas variables pueden influir en el comportamiento y bienestar de los estudiantes en el contexto educativo. Las similitudes encontradas en los hallazgos respaldan la importancia de continuar investigando y desarrollando programas de intervención que promuevan una convivencia pacífica y saludable en el entorno escolar, considerando el impacto que los videojuegos pueden tener en esta dinámica.

En relación al segundo objetivo específico, se pudo determinar la existencia de una correlación significativa, positiva y de intensidad fuerte entre el abuso y la tolerancia y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho, hallando un p valor (0.000) que no sobrepasa el rango de significancia preestablecido (0.05) y coeficiente de correlación de 0,501 indica una relación moderada y positiva entre ambas variables mediante el estadígrafo no paramétrico de Rho de Spearman. Esta relación nos da a entender que los altos niveles de abuso y tolerancia frente a las actividades lúdicas guarda una relación con la manera en que los estudiantes gestionan los tensiones o perciben a sus pares.

Frente a la mencionado se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de investigación, donde refiere que existe relación entre los constructos "abuso y

tolerancia" y "convivencia escolar". Estos hallazgos se corroboraron a través de los datos ofrecidos por Zu Wei Zhai et al. (2019), en Estados Unidos, en un estudio con discentes en riesgo de desarrollar un juego problemático, hallaron que experimentan una mayor probabilidad de portar armas, baja predictibilidad en sí mismos e intimidados, mostrando una vinculación significativa entre el juego problemático y la impulsividad.

Por otro lado, Andrade y Moscoso (2018), quienes, en Ecuador, hallaron que el 31.1% de la muestra presentaba adicción a los videojuegos, y los principales factores asociados fueron ser varón, encontrarse en educación básica y destinar más de tres horas a actividades lúdicas. Por último, Herrera (2020), en Perú, señaló que la percepción de la convivencia escolar fue mayoritariamente negativa, y se encontró una relación relevante entre la convivencia escolar, los factores familiares y la gestión educativa en una entidad educacional de Lima.

La comparación realizada, permite afirmar que los altos niveles de abuso y tolerancia frente a las actividades lúdicas guarda una relación con la manera en que los estudiantes gestionan las tensiones o perciben a sus pares.

En relación al tercer objetivo específico, se encontró una correlación significativa, positiva y de intensidad fuerte entre los problemas derivados por los juegos de video y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa en San Juan de Lurigancho. El análisis estadístico mediante el estadígrafo no paramétrico de Rho de Spearman arrojó un coeficiente de correlación de 0,764, lo que indica una relación sólida y positiva entre ambas variables. Esto sugiere que los problemas asociados con los videojuegos pueden influir en la forma en que los estudiantes gestionan sus tensiones o en la percepción que tienen del otro en el contexto educativo.

Al rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación, se confirma la existencia de una relación entre los constructos "problemas derivados por los juegos de video" y "convivencia escolar".

Estos hallazgos se respaldan con los datos proporcionados por Herrera (2020), quien realizó un estudio en Perú y encontró que la percepción de la convivencia escolar fue mayoritariamente negativa en una entidad educacional de

Lima, y estableció una relación relevante entre la convivencia escolar, los factores familiares y la gestión educativa.

Asimismo, Depaz (2020) también en Perú, observó una correlación positiva moderada entre la inmersión en redes virtuales y la agresividad escolar en los estudiantes, lo que sugiere que la colaboración excesiva en entornos virtuales puede estar relacionada con comportamientos agresivos en la escuela. Por otro lado, Nonalaya y Solis (2020) encontraron una correlación significativa y directa entre la dependencia a los juegos interactivos y la hostilidad, indicando que a medida que aumenta la dependencia a los videojuegos, también aumenta la hostilidad en los individuos.

En cuanto al cuarto objetivo específico, se encontró una correlación significativa, positiva y de intensidad muy fuerte entre la dificultad de control y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa en San Juan de Lurigancho. El análisis estadístico mediante el estadígrafo no paramétrico de Rho de Spearman mostró un coeficiente de correlación de 0,937, indicando una relación muy sólida y positiva entre ambas variables. Esto sugiere que la impulsividad o la falta de control personal sobre la propia conducta de juego está asociada a un nivel alto de conflicto en el ambiente educativo, lo que perjudica la convivencia en el grupo.

Al rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación, se respalda la existencia de una relación entre los constructos "dificultad de control" y "Convivencia escolar".

Además, los hallazgos obtenidos se corroboran con los datos proporcionados por otros estudios como el de Arzozano (2018) en Perú, donde se encontró que un significativo 45% de la muestra presentaba dependencia a los videojuegos, siendo más común en varones de 12 a 13 años que cursan primer grado. Asimismo, el estudio de Silva (2020) reveló que el 64% de los estudiantes se ubicaba en un rango intermedio de agresividad escolar. Por su parte, Vidal (2020) encontró una vinculación directa y positiva entre la dependencia de los juegos interactivos y la agresividad en estudiantes de 14 a 18 años.

VI CONCLUSIONES

Primera: Con base a un p valor de 0.000 que no sobrepasa el rango de significancia 0.05 y un coeficiente de correlación de 0.891, se da por rechazada la hipótesis nula y se admite la alternativa, por tanto, se concluye que existe una relación significativa, positiva y de intensidad fuerte entre la adicción a los videojuegos y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Segunda: Con base a un p valor de 0.000 que no sobrepasa el rango de significancia 0.05 y un coeficiente de correlación de 0.917, se da por rechazada la hipótesis nula y se admite la alternativa, por tanto, se concluye que existe una relación significativa, positiva y de intensidad muy fuerte entre la abstinencia y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Tercera: Con base a un p valor de 0.000 que no sobrepasa el rango de significancia 0.05 y un coeficiente de correlación de 0.501, se da por rechazada la hipótesis nula y se admite la alternativa, por tanto, se concluye que existe una relación significativa, positiva y de intensidad moderada entre el abuso y la tolerancia y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Cuarta: Con base a un p valor de 0.000 que no sobrepasa el rango de significancia 0.05 y un coeficiente de correlación de 0.764, se da por rechazada la hipótesis nula y se admite la alternativa, por tanto, se concluye que existe una relación significativa, positiva y de intensidad moderada entre los problemas derivados por los juegos de video y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Quinta: Con base a un p valor de 0.000 que no sobrepasa el rango de significancia 0.05 y un coeficiente de correlación de 0.937, se da por rechazada la hipótesis nula y se admite la alternativa, por tanto, se concluye que existe una relación significativa, positiva y de intensidad

muy fuerte entre la dificultad de control y la convivencia escolar en estudiantes de una Institución educativa de San Juan de Lurigancho.

VII RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda a la Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, que el área educativa implemente programas de concientización y prevención sobre el uso saludable de los videojuegos. Además, se sugiere la creación de espacios de apoyo y orientación para los estudiantes que puedan estar experimentando problemas de adicción, así como la colaboración con profesionales de la salud mental para brindar atención y seguimiento adecuado.

Segunda: Se recomienda a la Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, que el área educativa promueva actividades y estrategias para fomentar un ambiente escolar seguro y de confianza. Es importante ofrecer apoyo a los estudiantes que practican la abstinencia de sustancias para que se sientan respaldados y acompañados en su proceso, y se sugiere la implementación de programas de prevención del uso inadecuado de la tecnología.

Tercera: Se recomienda a la Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, que el área educativa fortalezca las medidas de prevención y atención ante posibles situaciones de abuso y conductas problemáticas en el entorno escolar. Es fundamental implementar programas de sensibilización y capacitación para el personal docente y los estudiantes, con el objetivo de crear un ambiente respetuoso y libre de violencia.

Cuarta: Se recomienda a la Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, que el área educativa establezca estrategias de intervención y mediación en tensiones que puedan surgir a raíz de los problemas relacionados con los videojuegos. Se sugiere promover espacios de diálogo y comunicación efectiva para resolver las tensiones y brindar apoyo a los estudiantes para manejar de manera adecuada las dificultades que puedan surgir.

Quinta: Se recomienda a la Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, el área educativa promueva la autogestión y el desarrollo de habilidades de autorregulación en los estudiantes. Es importante brindar

herramientas y estrategias para que los estudiantes puedan manejar de manera efectiva sus impulsos y emociones, lo que puede contribuir a una convivencia más armónica y positiva en el entorno escolar.

REFERENCIAS

- Ainscow, M., Dyson, A., Goldrick, S., & West, M. (2012). Making schools effective for all: Rethinking the task. *School Leadership & Management*, 32(3), 197-213. <https://doi.org/10.1080/13632434.2012.669648>
- Aliaga Sandoval, C. G. (2023). Nuevas adicciones que deterioran la convivencia familiar: ludopatía, tecnofilia y phubbing. *Socialium*, 7(1), xi-xvii. <https://doi.org/10.26490/uncp.sl.2023.7.1.1727>
- American Psychological Association (2017). *Ethical Principles of Psychologists and Code of Conduct*. Washington. <https://www.apa.org/ethics/code/>
- Andrade Bustamante, A. P.; Moscoso Vanegas, J. J. (2019). *Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular La Asunción-Cuenca*. [Tesis de licenciatura]. Recuperado de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/31759>
- Araujo Morales, L. V., & Santisteban Salvador, L. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica De Ciencias De La Salud*, 15(1), 54-59. <https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1755>
- Arens, K.; Morin, A. & Watermann, R. (2015). Relations between classroom disciplinary problems and student motivation: Achievement as a potential mediator? *A Learning and Instruction*, 39(3), 184-193. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2015.07.001>
- Arteaga, T. E. (2018) *Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/34997/Arteaga_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Avendaño, R., Morales, J. R. y Pohls, A. I. (2013). *Videojuegos: Entre la Salud y la Adicción*.

- <http://vinculacion.dgire.unam.mx/vinculacion-1/Memoria-Congreso-2013/trabajos-areas-convergentes/8.pdf>
- Baker, S. (2020). Naperville teen creates free tutoring service to help middle school students with classes, social interactions.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Pearson Prentice Hall. file:///C:/Users/Stephany/Downloads/AGGRESSION_-a-social-learning-analysis-Albert-Bandura.pdf
- Banz, C. (2008). *Convivencia escolar*. Santiago de Chile: Uc.
- Batallas Bustamante, M. (2014) *Agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan videojuegos* [Tesis de licenciatura, Universidad, Universidad de las Américas]. <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/3441/1/UDLA-EC-TPC-2014-04%28S%29.pdf>
- Benbenishty, R., & Astor, R. (2005). *School violence in context: Culture, neighborhood, family, school, and gender*. Oxford: University Press.
- Bueno-Villaverde, Ángeles, Monge López, C., & Torrego Seijo, J. C. (2023). Estado de la convivencia escolar en centros de prácticas exitosas en colaboración familiar: percepciones de alumnos y profesores. *Bordón. Revista De Pedagogía*, 75(2), 87–103. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2023.96243>
- Carrion-Zuniga, I., Villaroel-Diaz, J., & Fernandez-Llerena, J. (2022). Convivencia inclusiva y el clima escolar en estudiantes provenientes de comunidades nativas de una provincia Amazónica del sureste de Perú. *Revista Amazónica De Ciencias Sociales*, 1(2), e206. <https://doi.org/10.55873/racs.v1i2.206>
- Cerda-Etchepare, G., Pérez-Wilson, C., Aragón-Mendizabal, E. y Serrano-Díaz, N. (2022). Necesidades educativas especiales en contextos vulnerables: incidencia de la convivencia escolar sobre el desempeño académico. *Revista Colombiana de Educación*, (86), 171–192. <https://doi.org/10.17227/rce.num86-12450>

- Chaparro, A.; Caso, J.; Fierro, C & Díaz, C. (2013). Aplicación de un procedimiento para la optimización de la medida de la convivencia escolar. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 6(2), 137-145.
- Chiluisa Flores , E. G., & Gaibor Gonzalez, I. Álvaro. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1438-1459. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305
- Depaz Azabache, A. (2020) "Uso de redes sociales y violencia escolar en adolescentes de la localidad de Chancay" [Tesis de licenciatura]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/47927>
- Donohoe, C., Topping, K. J., & Hannah, E. (2021). Mindset in the secondary school classroom: Interaction with social value of effort and contingencies of self- worth. *Educational Psychology in Practice*, 37(3), 235-250. doi:<https://doi.org/10.1080/02667363.2021.1905613>
- Fernández-Castillo, E., Concepción Martínez, A., & Herrera Jiménez, L. F. (2022). Uso de los videojuegos y su relación con factores protectores de la salud mental en adolescentes cubanos. *INFORMACIO PSICOLOGICA*, (123), 55–65. <https://doi.org/10.14635/IPSIC.1927>
- Fierro, C., & Carbajal, P. (2019). Convivencia escolar, una revisión del concepto. *Psicoperspectivas*, 18(1). Instituto Interamericano del Niño, la Niña y el Adolescente (s.f.), La violencia escolar. <http://nuestravozacolors.org/la-violencia-escolar/>
- García-Vilema, M. I., & Roque-Herrera, Y. (2023). Adicción a videojuegos y procrastinación académica en la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe EMAUS. *Puriq*, 5, e461. <https://doi.org/10.37073/puriq.5.461>
- Gema, O. V., José Robles Rodríguez, Manuel Tomás, A. R., Durán González, L. J., Jorge Franco Martín, Jiménez Sánchez, A. C., & Giménez Fuentes-Guerra, F. J. (2019). Las preferencias de interacción social en las escuelas asociodeportivas de baloncesto de la fundación real madrid (the

preferences of social interaction in the basketball socio-sport schools of the real madrid foundation). *Retos*, 35, 101-106
doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v0i35.62992>

Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). Video game usage time in adolescents' academic performance. [El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes]. *Comunicar*, 65, 89-99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>

Guarín-García, L. F., & Castellanos-Obregón, J. M. (2017). Entre el juego y la agresión: Normas y reglas del evento comunicativo lúdico en un contexto escolar. [Between play and aggression: Norms and rules of playful communicative events in a scholastic context Entre o jogo e a agressão: Normas e regras do evento comunicativo lúdico em um contexto escolar] *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 193-205.

<https://doi.org/10.11600/1692715x.1511130112016>

Guzmán-Brand, V., & Gelvez-Garcia, L. (2022). El trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes: Un desorden originado por la vida moderna. *Technological Innovations Journal*, 1(1), 7–22. <https://doi.org/10.35622/j.ti.2022.01.001>

Haas, K. (2020). 'They actually miss school a lot': High school seniors lament end of activities and social interaction. *Visalia Times - Delta / Tulare Advance - Register* Retrieved from <https://www.proquest.com/newspapers/they-actually-miss-school-lot/docview/2392324006/se-2>

Hidalgo, D. S., & Abal, F. J. P. (2023). Trastorno de Juego por Internet: revisión sistemática de instrumentos iberoamericanos. *Revista ConCiencia EPG*, 8(1), 94 - 114. <https://doi.org/10.32654/ConCiencia.8-1.7>

Hoggins, T. (2019). Video game addiction and work burnout ruled official

illnesses:HEALTH. *Irish Independent*

Retrieved from

<https://www.proquest.com/newspapers/video-game-addiction-work-burnout-ruled-official/docview/2230530180/se-2>

Hohl, B., Solomon, S., Richmond, T., Fein, J., Branas, C., & Wiebe, D. (2021). 0092 Daily routines and social interactions as contexts for school violence: A qualitative study. *Injury Prevention, 27*, A27.

doi:<https://doi.org/10.1136/injuryprev-2021-SAVIR.69>

Howard, C., Andrew, S., & Carnie, B. (2022). Participatory group textile practice as a route to support mental health and social interaction in secondary school pupils. *Journal of Textile Design, Research and Practice, 10*(2), 100-120. doi:<https://doi.org/10.1080/20511787.2022.2111899>

Jandl, K. (2019). *Paras to peers: Facilitating social interactions for school-aged children with autism spectrum disorder* (Order No. 27540209). Available from ProQuest Central. (2318188805). Retrieved from <https://www.proquest.com/dissertations-theses/paras-peers-facilitating-social-interactions/docview/2318188805/se-2>

Lamas-Aicón, Macarena, Carrasco-Aguilar, Claudia, & Morales, Macarena. (2022). Organización de un Equipo de Convivencia Escolar: Barreras Macro, Mesoy Micro Sistémicas. *Psykhe (Santiago), 31*(2), 1-13. <https://dx.doi.org/10.7764/psykhe.2019.21815>

Leifler, E., Coco, C., Fridell, A., Borg, A., & Bölte, S. (2022). Social skills group training for students with neurodevelopmental disabilities in senior high School—A qualitative multi-perspective study of social validity. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 19*(3), 1487.

doi:<https://doi.org/10.3390/ijerph19031487>

López-Gómez, S., Rial-Boubeta, A., Marín-Suelves, D., & Rodríguez-Rodríguez, J. (2022). Videojuegos, salud, convivencia y adicción. ¿Qué dice la

- evidenciación científica? *Psychology, Society & Education*, 14(1), 45–54.
<https://doi.org/10.21071/psyse.v14i1.14178>
- Martin, L. (2022). Video game addiction: 8 signs your child may be addicted to playing video games. *Express (Online)* Retrieved from <https://www.proquest.com/newspapers/video-game-addiction-8-signs-your-child-may-be/docview/2646425423/se-2>
- Martínez Mendoza, C. I. (2022). La mediación como estrategia de convivencia escolar. *Assensus*, 7(12), 2022.
<https://doi.org/10.21897/assensus.2945>
- Mathews, C. L., Morrell, H. E. R., & Molle, J. E. (2019). Video game addiction, ADHD symptomatology, and video game reinforcement. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 45(1), 67-76.
doi:<https://doi.org/10.1080/00952990.2018.1472269>
- Mejía Lobo, M., González-Cortés, J.-H., & Rincón-Barreto, D.-M. (2022). Riesgo de consumo de sustancias psicoactivas y su relación con el uso problemático de videojuegos y redes sociales en estudiantes universitarios: Risk of psychoactive substances consumption and its relation with problematic videogames use and social networks in university students. *Psicogente*, 26(49).
<https://doi.org/10.17081/psico.26.49.5728>
- Mendieta, A. (2018). *Al menos 20 mil niños han sido víctimas de violencia familiar en lo que va del año*. Recuperado de: <https://elcomercio.pe/peru/20-mil-ninos-han-sido-victimas-violencia-familiar-ano-noticia-539884>
- Ministerio de Educación. (2018). *Aprueban lineamientos para la convivencia escolar y prevención de la violencia*. Recuperado de: <https://andina.pe/agencia/noticia-aprueban-lineamientos-para-convivencia-escolar-y-prevencion-de-violencia-709906.aspx>
- Ministerio de Educación. (2018). *Aprueban lineamientos para la convivencia escolar y prevención de la violencia*. Recuperado de:

<https://andina.pe/agencia/noticia-aprueban-lineamientos-para-convivencia-escolar-y-prevencion-de-violencia-709906.aspx>

Ministerio de Salud (2021) *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes.*

MINSA. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Minuchin, S. y Fishman, D. (2004). *Técnicas de Terapia Familiar*. Buenos Aires, Argentina

Minuchin, S. y Fishman, D. (2004). *Técnicas de Terapia Familiar*. Siglo XXI.

Molano-Tobar, N. J., Chalapud Narváez, L. M., & Villaquiran Hurtado, A. F. (2023). El uso del videojuego y su relación en el sobrepeso en universitarios, Popayán, Colombia (The use of the video game and its relation to

overweight in university students, Popayan, Colombia). *Retos*, 48, 138– 144. <https://doi.org/10.47197/retos.v48.96638>

Monge López, C., & Gómez Hernández, P. (2020). El papel de la convivencia escolar en la formación inicial del profesorado de educación infantil y primaria. *Posición teórica De La Educación. Revista Interuniversitaria*, 33(1), 197–220. <https://doi.org/10.14201/teri.23580>

Morales Carrero, J. (2022). Acciones de intervención preventiva para el abordaje del acoso escolar a partir del anteproyecto de Ley de Convivencia Pacífica Escolar. *Red De Investigación Educativa*, 15(1), 33 - 45. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7489498>

Morales, C. (2023). “El arte de vivir en paz” para fortalecer la convivencia escolar. *SCIÉNDO*, 26(1), 99-103. <https://doi.org/10.17268/sciendo.2023.014>

Ni, Y., & Jia, F. (2023). Promoting positive social interactions: Recommendation

fora post-pandemic school-based intervention for social anxiety. *Children*, 10(3), 491. doi:<https://doi.org/10.3390/children10030491>

Nonalaya Amado, M. M.; Solis Palacios, M. A. (2020). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20500.12692/62038>

Ortega, R. y Del Rey, R. (2009). *Construir la convivencia*. Barcelona: Edebé.

Ortega, R., Romera, E. y Del Rey, R. (2010). *Construir la convivencia escolar: Un modelo para la prevención de la violencia, la competencia social y la educación ciudadana*. Santiago: LOM.

Pérez Guzmán, E. M., Sánchez Rivera, W. A., & Gonzáles Soto, V. A. (2022). Desafíos de la convivencia escolar en la educación básica regular. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(26), 2296–2309. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.492>

Reyes Jaimes, G. R., & Velázquez Reyes, L. M. (2022). Planeando la convivencia escolar desde la perspectiva del cuidado y el reconocimiento. *Revista Latinoamericana De Estudios Educativos*, 52(2), 327-356. <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.2.485>

Rivera, M. & Andrade, P. (2010). Escala de evaluación de las Relaciones Intrafamiliares (E.R.I.). *Revista Uaricha de Psicología*, 14(4), 12-29.

Rivera, M. & Obregón, N. (2014). Manifestaciones de identidades transnacionales en mujeres con familia. *Revista Ra Ximhai*, 3(11), 11-40.

Roca Paucarpoma, F. (2022). Prevalencia del uso de videojuegos en adolescentes escolares de Lima Metropolitana. *Cátedra Villarreal - Psicología*, 1(2). <https://revistas.unfv.edu.pe/CVFP/article/view/1370>

- Rodríguez Rodríguez, Mónica, & García Padilla, Francisca María. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591.
<https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rojo Guillamón, M. I., & Ferrando Prieto, M. (2022). Convivencia, tensiones y mediación escolar en educación secundaria: estudio de caso. *AZARBE, Revista Internacional de Trabajo Social y Bienestar*, (11), 57–66.
<https://doi.org/10.6018/azarbe.505931>
- Romero, H. (2010). Convivencia escolar: Colaboración escuela-hogar. (Tesis de maestría). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Romero-Ayuso, D., Espinosa-García, B., Gómez-Marín, E., Gómez-Jara, N., Cuevas-Delgado, C., Álvarez-Benítez, I., & José-Matías Triviño-Juárez. (2022). A pilot study of improving self-regulation and social interaction with peers: An “Exciting school”. *Children*, 9(6), 829.
 doi:<https://doi.org/10.3390/children9060829>
- Saenz, L. (2015). *Relación entre clima social familiar y agresividad en los alumnos del centro de educación básica alternativa San Andres, Piura, 2015*. (Tesis de Licenciatura). Universidad los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú.
- Shao R and Wang Y (2019) The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Front. Psychol.*10:384. DOI: 10.3389/fpsyg.2019.00384
- Suderman, P. (2020). The world health organization classified video game addiction as a disorder. now it's telling people to play video games.: Global health group supports industry-supported initiative to promote gaming, educate players about COVID-19.
- Tsukamoto, M., Tsuji, A., Sekine, S., Omori, T., Suzuki, K., & Yamamoto, J. (2023). Using tripartite group area as a measure of social interactions in pre-school children: A pilot study: Research and reviews. *Current*

Psychology, 42(5), 4155-4168. doi:<https://doi.org/10.1007/s12144-021-01671-1>

Universidad Internacional de Valencia (2018). ¿Qué es un gamer y cuáles son sus características? recuperado de <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/que-es-un-gamer-y-cuales-son-sus-caracteristicas>

Urbano Mejia, C. Y., Viliota Benítez, M. M., & Ramírez, L. F. (2021). Educación para la paz, convivencia escolar y componenda de conflictos: Un estado del arte sobre programas de intervención escolar. [Education for peace, school coexistence and conflict resolution: a state of the art on School Intervention Programs] *Ciudad Paz-Ando*, 14(2), 33-48.

<https://doi.org/10.14483/2422278X.18217>

Valbuena-Núñez, C. H. (2022). La convivencia escolar y la calidad educativa en educación primaria. *Revista electrónica En educación Y pedagogía.*, 6(10), 141-151. <https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog22.04061009>

Valencia-Ortiz, R., Cabero-Almenara, J., Garay Ruiz, U., & Fernández Robles, B. (2021). Problemática de estudio e investigación de la adicción a las redes sociales online en jóvenes y adolescentes. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, (18), 99-125. <https://doi.org/10.51302/tce.2021.573>

Valle-Barbosa, M. A., Muñoz de la Torre, A., Robles-Bañuelos, R., Vega López, M.G., Flores-Villavicencio, M. E., & González-Pérez, G. J. (2019). La violencia

y acoso escolar en una escuela de Guadalajara, México. *Revista Iberoamericana De Educación*, 79(2), 43-58.

<https://doi.org/10.35362/rie7923180>

Vidal Adanaque, S. K. (2020). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de

Carmen de la Legua, Callao, 2020. Recuperado de:
<https://hdl.handle.net/20500.12692/48166>

- Villamonte, R. (2015). *Clima social familiar y la disciplina escolar en la institución educativa adventista "El Porvenir" de Chepén, La Libertad, 2015*. (Tesis de Maestría). Universidad Peruana Orión, Lima, Perú.
- Vincent, L. B., Asmus, J. M., Lyons, G. L., Born, T., Leamon, M., DenBleyker, E., & McIntire, H. (2023). Evaluating the effectiveness of a reverse inclusion social skills intervention for children on the autism spectrum. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 53(7), 2647-2662.
doi:<https://doi.org/10.1007/s10803-022-05513-2>
- Walsh, G. (2021). How do I know if my child has a video game addiction?: Issues can arise when behaviour changes but there are also benefits to gaming. *Irish Times* Retrieved from
<https://www.proquest.com/newspapers/how-do-i-know-if-my-child-has-video-game/docview/2585630357/se-2>
- Williams, R. (2019). NHS opens clinic to treat video game addiction: HEALTH. / Retrieved from <https://www.proquest.com/newspapers/nhs-opens-clinic-treat-video-game-addiction/docview/2303853841/se-2>
- Yang, C.; Bear, G.; Chen, F.; Zhang, W.; Blank, J. & Huang, X. (2013). Students' perceptions of school climate in the U.S. and China. *School Psychology Quarterly*, 28(1), 7-24. Doi: <https://doi.org/10.1037/spq0000002>
- Yeh, C., & Meng, Y. (2020). *Exploring the social interaction of autistic students of elementary and junior high school students through the teaching of social skills in virtual reality*. Piscataway: The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. (I(Donohoe et al., 2021)).
doi:<https://doi.org/10.1109/Indo-TaiwanICAN48429.2020.9181323>
- Zych, I. (2022). Convivencia escolar desde el marco de la psicología evolutiva y de la educación. *CES Psicología*, 15(3), 202–224.
<https://doi.org/10.21615/cesp.5465>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

TÍTULO: Adicción a los videojuegos y convivencia escolar en estudiantes de nivel primaria de una institución educativa, Lima – 2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES			
<p>Problema General ¿Cuál es la relación de adicción a los videojuegos en la convivencia escolar en los alumnos primaria de la institución educativa, Lima 2023?</p> <p>Problemas Específicos. ¿Cuál es la relación de los videojuegos en la percepción de la convivencia, conflictividad escolar y percepción de la convivencia en los alumnos de primaria de una institución educativa pública, Lima – 2023?</p>	<p>Objetivo General Determinar cuál es la relación de adicción a los videojuegos en la convivencia escolar en los alumnos de primaria de una institución educativa publica, Lima – 2023.</p> <p>Objetivos Específicos Determinar cuál es la relación de adicción a los videojuegos y la percepción de la convivencia, conflictividad escolar y representaciones sobre la violencia en los alumnos de primaria de la institución educativa publica, Lima – 2023.</p>	<p>Hipótesis General Adicción a los videojuegos se relacionan significativa y directamente con la convivencia escolar en los alumnos de primaria de la institución educativa, Lima – 2023.</p> <p>Hipótesis Específicos Adicción a los videojuegos se relacionan significativa y directamente con la percepción de la convivencia, conflictividad escolar y representaciones sobre la violencia en los alumnos de primaria de la institución educativa pública, Lima – 2023.</p>	Variable 1: Adicción a los videojuegos			
			Dimensiones	Escala de valores	Nivel y Rango	
			Abstinencia	Totalmente en desacuerdo = 1 En desacuerdo = 2 Ni de acuerdo ni en desacuerdo =3 De acuerdo = 4	Bajo (5-37) Medio (38-70) Alto (71-100)	
			Abuso y tolerancia			
			Problemas ocasionados por los videojuegos.			
			Dificultad por los videojuegos	Variable: Convivencia escolar		
			Dimensiones	Escala de valores	Nivel y Rango	
			Dimensión percepción de la convivencia	Totalmente en desacuerdo = 1 En desacuerdo = 2 Ni de acuerdo ni en desacuerdo =3 De acuerdo = 4	Bajo (5-37) Medio (38-70) Alto (71-100)	

			Dimensión conflictividad escolar		
Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos		Estadística a utilizar	
<p>TIPO: Básica</p> <p>DISEÑO: No experimental. Transversal Descriptivo Correlacional</p> <p>MÉTODO: Hipotético deductivo, con un enfoque cuantitativo</p>	<p>POBLACIÓN: 3,560 estudiantes de nivel primario de una institución educativa pública, Lima – 2023</p> <p>MUESTRA: 100 estudiantes de nivel primario de una institución educativa pública, Lima - 2023.</p> <p>TIPO: censal</p>	<p>Variable 1: Adicción a los videojuegos Técnicas: Cuestionario son de tipo Ordinal-Likert, Instrumentos: cuestionario Autor: Según Chóliz y Marco (2011), Ámbito de Aplicación: Lima Forma de Administración: Colectiva</p> <p>Variable 2: Cuestionario de convivencia escolar Técnicas: Está compuesto por 36 ítems, de tipo Ordinal-Likert Instrumentos: cuestionario Autor: Ortega, Romera y Del Rey, 2010 Ámbito de Aplicación: Lima Forma de Administración: Colectiva</p>			

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Escala de medición
Videojuegos	Según Chóliz y Marco (2011), la adicción al videojuego tiene como consecuencia la perturbación de las relaciones sociales y familiares. Así pues, las personas que tienen problemas de conductas adictivas, generalmente así mismo involucran a otros integrantes de su entorno.	Conjunto de factores vinculados a la situación de la familia, concretamente a su nivel de desarrollo, dinámica socio afectiva, formación de la personalidad, capacidad para afrontar los estresores psicosociales y formas de regular el comportamiento y lograr la adaptación al medio	Dimensión abstinencia	Ordinal
			Dimensión problemas ocasionados por video juegos	
			Dimensión abuso y tolerancia	
			Dimensión autocontrol	
Convivencia escolar	(Ortega, Romera y Del Rey, 2010): Percepción de la convivencia escolar, hace referencia a la conflictividad que existe entre los integrantes del sistema escolar, la manera que tienen para encontrar solución a las	Conjunto de condiciones que forman parte del ambiente de convivencia y de trabajo de un grupo humano que se encuentra bajo instrucción formal, así como las diversas pautas que emplean para poder hacer frente	Dimensión percepción de la convivencia	Ordinal

	dificultades, en la forma de comunicarse y el clima de confianza que han sabido generar.	a los tensiones sobrevinientes de la interacción.		
			Dimensión Conflictividad escolar	

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

Questionario sobre Adicción a los videojuegos

Adaptado por Salas, E; Merino, C; Chóliz, M & Marco, C (2017)

Instrucciones: Se le solicita indicar en qué grado está de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases planteadas relacionadas a la adicción a videojuegos. A continuación, se le presentará la escala con la cual podrá responder a cada pregunta de acuerdo a su criterio:

TD	ED	I	DA	TA
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

Nº	Preguntas	TD	ED	I	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo ansiedad de jugar con ellos					
5	Dedico mucho tiempo al tema de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y siento desesperación					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar y ganar prestigio en los videojuegos					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					

18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos e incluso he dejado de comer					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar videojuego, aunque sólo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme y sentirme mejor					

Indicaciones:

Estimado (a) estudiante lee atentamente cada enunciado y marca con una "x" la respuesta con la que más te identifiques.

No te distraigas. No hay respuestas malas ni buenas.

Ítems	Escala y valores				
	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión 1: Recepción de la convivencia.					
1. ¿Te llevas bien con tus compañeros?					
2. ¿Te llevas bien con tus profesores?					
3. ¿Crees que la opinión que tienen tus compañeros de ti es buena?					
4. ¿Crees que la opinión que tienen tus profesores de ti es buena?					
5. ¿Hay diferencias en las normas de clase entre unos profesores y de otros?					
6. ¿Participan los padres y madres en la vida del centro educativo?					
7. ¿Participan los padres y madres en la vida del centro educativo únicamente cuando su hijo tiene problemas académicos o conductuales?					
Dimensión 2: Conflictividad escolar.	Nunca (5)	Casi nunca (4)	A veces (3)	Casi siempre (2)	Siempre (1)
8. Existe enfrentamiento entre los alumnos y el profesor.					
9. Los estudiantes contestan de forma inadecuada en las clases.					
10. Los estudiantes no respetan las normas.					
11. Los alumnos se insultan entre ellos.					
12. Existen peleas entre los estudiantes.					

13. Existen rivalidades entre grupos de estudiantes en el aula.					
14. Existe estudiantes que no están integrados y se sienten solos.					
15. Los profesores se preocupan solo de lo suyo sin prestar importancia a los requerimientos de los estudiantes.					
16. Los estudiantes piensan que los Profesores no los entienden.					
17. Los estudiantes se sienten desmotivados o se aburren en el aula.					

Anexo 4. Validación por jueces expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO SOBRE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X		X		X		
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	X		X		X		
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	X		X		X		
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo ansiedad de jugar con ellos	X		X		X		
5	Dedico mucho tiempo al tema de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar, etc.)	X		X		X		
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y siento desesperación	X		X		X		
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	X		X		X		
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes	X		X		X		
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	X		X		X		
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar y ganar prestigio en los videojuegos	X		X		X		
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	X		X		X		
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	X		X		X		
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	X		X		X		
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	X		X		X		
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	X		X		X		
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	X		X		X		
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	X		X		X		
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego	X		X		X		
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos e incluso he dejado de comer	X		X		X		
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar videojuego, aunque sólo sea un momento	X		X		X		
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	X		X		X		
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos	X		X		X		
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	X		X		X		
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	X		X		X		
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme y sentirme mejor	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): presenta suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Geldres Gallardo, Luis Felipe

Especialidad del validador: Psicología Educativa


01 de julio del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: 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.


PS. Luis Felipe Geldres Gallardo
C.Ps.P. 20772

Nombre
No. DNI: 41539025

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO SOBRE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X		X		X		
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	X		X		X		
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	X		X		X		
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo ansiedad de jugar con ellos	X		X		X		
5	Dedico mucho tiempo al tema de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar, etc.)	X		X		X		
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y siento desesperación	X		X		X		
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	X		X		X		
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes	X		X		X		
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	X		X		X		
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar y ganar prestigio en los videojuegos	X		X		X		
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	X		X		X		
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	X		X		X		
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	X		X		X		
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	X		X		X		
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	X		X		X		
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	X		X		X		
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	X		X		X		
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego	X		X		X		
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos e incluso he dejado de comer	X		X		X		
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar videojuego, aunque sólo sea un momento	X		X		X		
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	X		X		X		
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos	X		X		X		
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	X		X		X		
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	X		X		X		
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme y sentirme mejor	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): presenta suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Obando Gómez, Aylin Isabel

Especialidad del validador: Psicología Educativa

01 de julio del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: 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.



Mag. Aylin Isabel Obando Gómez
C.Ps.P. 29245

Nombre:

No. DNI: 47611843

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO SOBRE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X		X		X		
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	X		X		X		
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	X		X		X		
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo ansiedad de jugar con ellos	X		X		X		
5	Dedico mucho tiempo al tema de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar, etc.)	X		X		X		
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y siento desesperación	X		X		X		
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	X		X		X		
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes	X		X		X		
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	X		X		X		
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar y ganar prestigio en los videojuegos	X		X		X		
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	X		X		X		
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	X		X		X		
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	X		X		X		
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	X		X		X		
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	X		X		X		
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	X		X		X		
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	X		X		X		
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego	X		X		X		
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos e incluso he dejado de comer	X		X		X		
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar videojuego, aunque sólo sea un momento	X		X		X		
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	X		X		X		
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos	X		X		X		
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	X		X		X		
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	X		X		X		
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme y sentirme mejor	X		X		X		

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

Apellidos y nombres del juez validador, Rabanal Bardales, Salazar Sanchez

Especialidad del validador: Psicología Educativa

01 de julio del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: 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.


 Virginia Elizabeth Rabanal Bardales
 C. P. 24549
 Nombre:
 N. DNI: 70143694

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO SOBRE CONVIVENCIA ESCOLAR

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Cuando tengo que hacer una tarea, normalmente la dejo para el último minuto.	X		X		X		
2	Generalmente me preparo por adelantado para los exámenes.	X		X		X		
3	Cuando me asignan lecturas, las leo la noche anterior.	X		X		X		
4	Cuando me asignan lecturas, las reviso el mismo día de la clase.	X		X		X		
5	Cuando tengo problemas para entender algo, inmediatamente trato de buscar ayuda.	X		X		X		
6	Asisto regularmente a clases.	X		X		X		
7	Trato de completar el trabajo asignado lo más pronto posible.	X		X		X		
8	Postergo los trabajos de los cursos que no me gustan.	X		X		X		
9	Postergo las lecturas de los cursos que no me gustan.	X		X		X		
10	Constantemente intento mejorar mis hábitos de estudio.	X		X		X		
11	Invierto el tiempo necesario en estudiar aun cuando el tema sea aburrido.	X		X		X		
12	Trato de motivarme para mantener mi ritmo de estudio.	X		X		X		
13	Trato de terminar mis trabajos importantes con tiempo de sobra.	X		X		X		
14	Me tomo el tiempo de revisar mis tareas antes de entregarlas.	X		X		X		
15	Raramente dejo para mañana lo que puedo hacer hoy.	X		X		X		
16	Disfruto la mezcla de desafío con emoción de esperar hasta el último minuto para completar una tarea.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): presenta suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Geldres Gallardo, Luis Felipe

Especialidad del validador: Psicología Educativa

01 de julio del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: 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.


PS. Luis Felipe Geldres Gallardo
C.Ps.P. 20772

Nombre
No. DNI: 41539125

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO SOBRE CONVIVENCIA ESCOLAR

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Te llevas bien con tus compañeros?	X		X		X		
2	¿Te llevas bien con tus profesores?	X		X		X		
3	¿Crees que la opinión que tienen tus compañeros de ti es buena?	X		X		X		
4	¿Crees que la opinión que tienen tus profesores de ti es buena?	X		X		X		
5	¿Hay diferencias en las normas de clase entre unos profesores y de otros?	X		X		X		
6	¿Participan los padres y madres en la vida del centro educativo?	X		X		X		
7	¿Participan los padres y madres en la vida del centro educativo únicamente cuando su hijo tiene problemas académicos o conductuales?	X		X		X		
8	Existe enfrentamiento entre los alumnos y el profesor.	X		X		X		
9	Los estudiantes contestan de forma inadecuada en las clases.	X		X		X		
10	Los estudiantes no respetan las normas.	X		X		X		
11	Los alumnos se insultan entre ellos.	X		X		X		
12	Existen peleas entre los estudiantes.	X		X		X		
13	Existen rivalidades entre grupos de estudiantes en el aula.	X		X		X		
14	Existen estudiantes que no están integrados y se sienten solos.	X		X		X		
15	Los profesores se preocupan solo de lo suyo sin prestar importancia a los requerimientos de los estudiantes.	X		X		X		
16	Los estudiantes piensan que los Profesores no los entienden.	X		X		X		
17	Los estudiantes se sienten desmotivados o se aburren en el aula.							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): presenta suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Obando Gómez, Aylin Isabel

Especialidad del validador: Psicología Educativa

01 de julio del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: 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.


Mag. Aylin Isabel Obando Gómez
C.P.S.P. 29245
Nombre:
No. DNI: 47611843

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO SOBRE CONVIVENCIA ESCOLAR

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Te llevas bien con tus compañeros?	X		X		X		
2	¿Te llevas bien con tus profesores?	X		X		X		
3	¿Crees que la opinión que tienen tus compañeros de ti es buena?	X		X		X		
4	¿Crees que la opinión que tienen tus profesores de ti es buena?	X		X		X		
5	¿Hay diferencias en las normas de clase entre unos profesores y de otros?	X		X		X		
6	¿Participan los padres y madres en la vida del centro educativo?	X		X		X		
7	¿Participan los padres y madres en la vida del centro educativo únicamente cuando su hijo tiene problemas académicos o conductuales?	X		X		X		
8	Existe enfrentamiento entre los alumnos y el profesor.	X		X		X		
9	Los estudiantes contestan de forma inadecuada en las clases.	X		X		X		
10	Los estudiantes no respetan las normas.	X		X		X		
11	Los alumnos se insultan entre ellos.	X		X		X		
12	Existen peleas entre los estudiantes.	X		X		X		
13	Existen rivalidades entre grupos de estudiantes en el aula.	X		X		X		
14	Existen estudiantes que no están integrados y se sienten solos.	X		X		X		
15	Los profesores se preocupan solo de lo suyo sin prestar importancia a los requerimientos de los estudiantes.	X		X		X		
16	Los estudiantes piensan que los Profesores no los entienden.	X		X		X		
17	Los estudiantes se sienten desmotivados o se aburren en el aula.							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): presenta suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Rabanal Badales, Salazar Sanchez

Especialidad del validador: Psicología Educativa


01 de julio del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: 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.


 Nombre: Virginia Elizabeth Rabanal Badales
 N.º DNI: 70143094

Anexo 5. Autorización para aplicación de instrumentos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Lima, 6 de julio de 2023
Carta P. 0307-2023-UCV-VA-EPG-F01/J

Dr.
Juan Carlos Paucar Arce
Director
Molsés Colonia Trinidad 0161

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a Huañahue Santillan, Yacly; identificada con DNI N° 10662451 y con código de matrícula N° 7002691762; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Adicción a los videojuegos en la convivencia escolar en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador Huañahue Santillan, Yacly asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



Helga R. Maño Marrufo
Dra. Helga R. Maño Marrufo
Jefe
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos

Juan Carlos Paucar Arce
Dr. Juan Carlos Paucar Arce
Director

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: Adicción a los videojuegos en la convivencia escolar en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho

Investigador (a): Huanahue Santillan Yacly. Propósito del estudio: Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada: "Adicción a los videojuegos en la convivencia escolar en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho", cuyo objetivo es determinar la relación entre Adicción a los videojuegos en la convivencia escolar en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de o posgrado, del programa académico de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución N° 0161 Moises Colonia Trinidad para describir el impacto del problema de la investigación.

Procedimiento: Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio): 1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación "Adicción a los videojuegos en la convivencia escolar en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho". 2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente de las aulas de la institución N° 0161 "Moises Colonia Trinidad". Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas. * * Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución. 100 Participación voluntaria (principio de autonomía): Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema. Riesgo (principio de No maleficencia): La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no. Beneficios (principio de beneficencia): Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública. Confidencialidad (principio de justicia): Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente. Problemas o preguntas: Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) Huanahue Santillan Yacly, email: yaclyhs@gmail.com y Docente asesor (Apellidos y Nombres) Palomino Tarazona, María Rosario.

Consentimiento Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación. Nombre y apellidos: Juan carlos Gomez Huañahue

Fecha y hora: 9 de junio del 2023 siendo las 15 horas

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Juan Carlos Gomez Huañahue', written in a cursive style.