



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Vínculo entre el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva en
estudiantes del nivel secundaria de Amazonas, 2021.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Herrera Mendoza, Belermina Isabel (ORCID: 0000-0002-0321-4982)

ASESORA:

Mg. Verastegui Galvez, Enma Pepita (ORCID: 0000-0003-1606-7229)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

A mis padres Juan y Filomena, ellos son el motor y motivo para seguir en este trayecto de mi vida profesional.

A mi esposo Silvestre por darme el soporte emocional en este proceso de aprendizaje.

A mis ángeles Donatila, Guzmán y Luis, que siempre me acompañan desde el cielo.

Agradecimiento

A Dios que es el dador de la vida, por Él seguimos en este trayecto de la vida.

A la Magister Enma Pepita Verástegui Gálvez, mi asesora de Tesis, sus aportes y conocimientos fueron importantes para la realización de esta investigación.

A Edwards David, su influencia fue el ente decisivo para optar por el tema de investigación.

Índice de contenido

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de Tablas	v
Índice de Figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y Diseño de Investigación	14
3.2. Variables y Operacionalización	15
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	19
3.5. Procedimiento	19
3.6. Método de Análisis de Datos	19
3.7. Aspectos Éticos	21
IV. RESULTADOS	22
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	34
VII. RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS	38

Índice de Tablas

Tabla 1	Primer momento del muestreo	18
Tabla 2	Segundo momento del muestreo	18
Tabla 3	Matriz de consolidado de instrumentos.....	20
Tabla 4	Estadígrafos de Uso del videojuego Free Fire y dimensiones	22
Tabla 5	Estadígrafos de conducta disruptiva y dimensiones	22
Tabla 6	Categorización de la variable Uso del videojuego Free Fire	23
Tabla 7	Distribución de frecuencia de las dimensiones del uso del videojuego Free Fire	23
Tabla 8	Categorización de la variable Conductas Disruptivas	24
Tabla 9	Distribución de frecuencia de las dimensiones de conductas disruptivas	24
Tabla 10	Prueba de normalidad de las variables y dimensiones	25
Tabla 11	26
Tabla 12	Correlación entre la variable uso del videojuego Free Fire y dimensión conductas de disruptivas	27

Índice de Figuras

Figura 1 Variable uso de videojuegos	89
Figura 2 Variable conductas disruptivas	89
Figura 3 Correlación del uso de videojuego Free Fire y las conductas disruptivas	90
Figura 4 Correlación del uso de videojuego Free Fire y las conductas de personalidad.....	91
Figura 5 Correlación del uso de videojuego Free Fire y las conductas de agresivas	91
Figura 6 Correlación del uso de videojuego Free Fire y las conductas de indisciplinadas	92
Figura 7 Correlación del uso de videojuego Free Fire y el bajo rendimiento	93

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el videojuego Free Fire con la conducta disruptiva de los estudiantes de las I. E. de Amazonas, 2021.

El tipo de investigación es básica, con un diseño no experimental de corte transversal - correlacional. Se empleo el método hipotético - deductivo desde un enfoque cuantitativo. Como población se consideró 100 estudiantes, quedando una muestra de 80 adolescentes de las I.E. de Amazonas. A esa muestra se le aplico los cuestionarios de recojo de información sobre la preferencia del uso del videojuego Free Fire y conductas disruptivas y para las pruebas de hipótesis, se usó el estadístico de SPSS 26.

Concluyendo que, existe una relación directa y positiva entre el uso del videojuego Free Fire con la conducta disruptiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, 2021, debido a que se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0.853** y un ($p= 0.00$ menor a 0.05), por lo tanto, se acepta la hipótesis del investigador.

Palabras clave: Adictividad, Conducta disruptiva y Videojuego.

Abstract

The present research aimed to determine the relationship between the video game Free Fire and the disruptive behavior of students from the I.E. of Amazonas, 2021. The type of research is basic, with a non-experimental cross-sectional - correlational design. The hypothetical-deductive method was used from a quantitative approach. As a population, 100 students were considered, leaving a sample of 80 adolescents from the I.E. of Amazonas. The questionnaires to collect information on the preference for the use of the Free Fire video game and disruptive behaviors were applied to that sample, and for the hypothesis tests, the SPSS 26 statistic was used. Concluding that there is a direct and positive relationship between the use of the Free Fire video game with the disruptive behavior of students at the secondary level of the EIs in Amazonas, 2021, due to the fact that a Rho Spearman correlation coefficient of 0.853 ** was obtained. and a ($p = 0.00$ less than 0.05), therefore, the researcher's hypothesis is accepted.

Keywords: *Addiction, Disruptive behavior and Video game*

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, hubo un considerable incremento en el uso de videojuegos en la sociedad, los cuales se incorporaron a la normalidad como una nueva forma de distracción conocido como “vida digital”, la cual tiene como característica principal la influencia de medios y contenidos digitales en el quehacer diario, que influye principalmente en la personalidad y comportamiento de niños y adolescentes.

Estudios internacionales se enfocaron en investigar un problema surgido en base a conductas disruptivas provocadas por el frecuente uso de videojuegos. Según Lavilla (2012) informo que el uso descontrolado de videojuegos puede generar un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes, al principio el uso de los videojuegos se hace de manera controlada, luego, la frecuencia va aumentando hasta convertirse en una práctica diaria. Esta conclusión indico que puede desarrollarse una adicción a los videojuegos asociándose, dependiendo el grado de adicción, con posibles conductas disruptivas que puedan presentar los más jóvenes ante una prohibición del juego que se le impongan, esto se vio reflejado en la investigación de Moratto (2020) donde se buscó determinar la presencia de un vínculo causal de una conducta agresivo/delictiva, entre muchas otras causas, a la idealización mediática del sociópata en películas, series y a los videojuegos como mecanismo facilitador y director de los actos criminales.

En el Perú, Gonzalo Ladeira, Gerente de ventas de Gameloft, empresa especializada en videojuegos y social del IAB Perú, dijo que el 60% del total de usuarios tienen entre 18 y 34 años. Según Vara (2017) determinó una relación positiva y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad; esto quiere decir que al incrementarse el puntaje de dependencia a los videojuegos también se elevará el nivel de agresividad en los alumnos de educación secundaria de dos instituciones educativas privadas del distrito de Villa María del Triunfo.

En la región Amazonas la realidad no fue diferente a la situación nacional, ya que a la fecha el índice de niños y adolescentes que juegan Free Fire aumento por la propagación de la virtualidad y el apego de los niños a los videojuegos, este grupo poblacional mostro los mismos rasgos conductuales que se ha venido indicando líneas arriba. Estos sucesos mencionados me impulsaron a investigar la influencia

que el juego Free Fire tiene sobre la conducta de los estudiantes de educación secundaria en esta región, en tal sentido este trabajo de investigación respondió a la interrogante general ¿Cómo se relaciona el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva de los estudiantes de las I. E de Amazonas, 2021?

Para ello también respondió a las interrogantes específicas: ¿Qué relación hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta de la personalidad de los estudiantes de las I.E. de Amazonas, 2021? ¿Cuál es la relación entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta agresiva de los estudiantes de las I.E. de Amazonas, 2021? ¿Qué relación hay entre el videojuego Free Fire y la dimensión conducta indisciplinada de los estudiantes de las I.E. de Amazonas? y ¿Cuál es la relación que hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión bajo rendimiento académico de los estudiantes de las I.E. de Amazonas?

Esta investigación se justificó teóricamente, ya que ayudaron a evidenciar el grado de dependencia hacia los videojuegos que pueden presentar los adolescentes, así como el nivel de agresividad que poseen. La justificación metodológica del presente trabajo acudió al empleo de técnicas de investigación como la encuesta y su procesamiento en software para determinar el vínculo existente entre el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva en estudiantes del nivel secundaria de Amazonas 2021, así los resultados de la investigación se apoyaron en técnicas de investigación válidas en el medio. La justificación práctica se enfocó en el alcance para futuras investigaciones en la respuesta de averiguar cuál es el impacto conductual que genera en los estudiantes la exposición continua a videojuegos online.

Por otro lado, este trabajo respondió a un objetivo general tal como: Determinar cómo se relaciona el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva de los estudiantes de las I. E. de Amazonas, 2021.

También respondió a objetivos específicos planteados de la siguiente manera: 1.- Identificar qué relación hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta de la personalidad de los estudiantes de las I.E. de Amazonas, 2021; 2.- Determinar cuál es la relación entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta agresiva de los estudiantes de las I.E de Amazonas, 2021; 3.- Determinar qué relación hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta

indisciplinada de los estudiantes de las I.E de Amazonas, 2021;4.- Identificar cuál es la relación que hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión bajo rendimiento de los estudiantes de las I. E. de Amazonas, 2021.

Como hipótesis general de esta investigación se planteó que existe una relación directa y positiva entre el uso del videojuego Free Fire y la conducta disruptiva de los estudiantes de las I. E. de Amazonas, 2021.

Las hipótesis específicas indicaron que: 1.-Existe una relación directa entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta de la personalidad de los estudiantes de las I. E. de Amazonas, 2021; 2.-La relación que hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta agresiva de los estudiantes de las I. E. de Amazonas, es directa; 3.- El uso del videojuego Free Fire se encuentra asociado en forma directa con la dimensión conducta indisciplinada de los estudiantes de las I. E. de Amazonas, 2021; 4.-La relación que hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión bajo rendimiento en estudiantes de las I.E. de Amazonas está directamente asociada.

II. MARCO TEÓRICO

Zhuxuam (2017), en su investigación quiere aportar a un mayor conocimiento de los videojuegos, describiendo sus contenidos reales, investigar y valorar su poder en la educación y el desarrollo humano y analizar su función como un medio de comunicación social, el tipo de investigación utilizada es básica y diseño experimental. La muestra se hizo en estudiantes de 2º, 4º y 6º de primaria en Madrid y niños de 7 a 11 años del colegio Príncipe de Asturias de Madrid, a esta muestra se le aplicó encuestas y cuestionarios como instrumentos de medición, los cuáles fueron analizados en la base de datos de Excel. Llegando a la conclusión que los videojuegos se hacen parte de la vida cotidiana de niños y adolescentes, asimismo, son una manifestación a la nueva era tecnológica.

Prado (2021), el objetivo de su estudio es determinar el vínculo existente entre el clima de aula y el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020. El tipo de investigación básica, diseño no experimental de corte descriptivo – correlacional. La muestra se formó con 40 estudiantes, los cuales fueron seleccionados por medio del muestreo aleatorio, utilizando instrumentos para cada variable en este caso cuestionarios, el análisis de los datos se hizo con el programa estadístico SPSS, se concluye que no existe relación entre el clima de aula y el uso de videojuegos.

Gómez (2018), propone como objetivo de investigación determinar el vínculo que existe entre el grado de preferencia por los videojuegos online y el nivel de aprovechamiento académico que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P “Luis Valcárcel” de Ilo en el año 2018, la investigación es de tipo básica o pura, diseño no experimental, de corte causal – explicativo. La muestra que se tomó para esta investigación es de 702 estudiantes entre hombres y mujeres del I.E.S.T.P “Luis Valcárcel” de Ilo, como instrumento se empleó la encuesta para recoger la información de la variable preferencia por los videojuegos online y la técnica documental para la variable de rendimiento académico, el análisis de la información se hizo mediante el programa Excel versión 13. Llegando a concluir que la preferencia por los juegos online no afecta de forma directa el rendimiento académico de los estudiantes.

Mayca (2019), en su investigación propone determinar si el nivel de conducta adictiva tiene relación con el uso de videojuegos y si esta influye en el grado de agresividad de los alumnos del nivel secundaria de un colegio de Arequipa, el tipo de investigación es básica, de diseño no experimental, la muestra está conformada por 1121 estudiantes de secundaria del colegio Emblemático Independencia Americana de Arequipa, para recoger los datos se utilizaron instrumentos por cada variable, para la evaluación de la conducta adictiva del uso del videojuego se utilizó cuestionarios de experiencias relacionados con los videojuegos (CERV), para la evaluación de la agresividad se empleó la adaptación psicométrica del cuestionario de agresión de Buss y Perry, la actividad física se evaluó con el cuestionario de actividad física para adolescentes (PAQ -A), el proceso de análisis de los datos se obtuvieron utilizando el software SPSS – 20, de la misma manera se empleó Rho de Spearman y Regresión logística para el análisis multivariado, llegando a la conclusión que los problemas severos del uso adictivo del videojuego tienen influencia en el alto nivel de agresividad.

Gonzales (2021), propone encontrar el vínculo entre adicción a los videojuegos y la violencia escolar en los estudiantes de la Institución “Rosa Flores de Oliva” – Chiclayo 2020, el tipo de investigación es básica, diseño no experimental de corte correlacional. La muestra es de 277 estudiantes, se utilizaron dos instrumentos: Test de dependencia de videojuegos (TDV) y el cuestionario de Violencia escolar (CUVE), la fiabilidad de dichos instrumentos se hizo mediante Alfa de Cronbach y el análisis estadístico se hizo mediante el software SPSS versión 26. Es entonces que al obtener los resultados se concluye que existe una correlación vacía entre la adicción a los videojuegos y la violencia escolar.

Tarrillo (2019), el investigador plantea en su objetivo principal determinar si existe una relación entre los estilos de crianza en adolescentes y las conductas disruptivas de la I.E. 18207-San Nicolás - Rodríguez de Mendoza – Amazonas, la investigación es de tipo básica, diseño no experimental, de corte transversal correlacional, su muestra asciende a 64 estudiantes con 12 y 18 años de edad, para lo cual se empleó el muestreo no probabilístico. El instrumento que se aplicó es la encuesta y se empleó la técnica de datos SPSS. Se concluye que si hay relación significativa entre los estilos de crianza y su repercusión en adolescentes con

conductas disruptivas de la Institución Educativa 18207 - San Nicolás - Rodríguez de Mendoza – Amazonas.

En la parte epistemológica de este proyecto de investigación nos detendremos a hablar sobre el método hipotético- deductivo, al cual se rige la presente investigación. En la edad antigua muchos filósofos ya venían usando este método, al cual habían denominado con otro nombre “dialéctica”, Aristóteles fue el primero en hacer uso de este método.

En la edad moderna Francis Bacon le atribuye el nombre de método hipotético – deductivo, el cual considero que la ciencia partía de la observación de hechos y que de la observación repetida de estos surgía la inducción. Mas adelante Karl Popper niega la posibilidad de plantear leyes generales a partir de la inducción, pues este sostiene que en realidad los leyes generales son hipótesis formuladas por el investigador y que a partir de esas hipótesis de carácter general se elaboran predicciones de fenómenos individuales.

La historia de los videojuegos ha sido muy difícil de identificar, tras una investigación exhaustiva se logró determinar que en el devenir del tiempo los videojuegos han tenido cinco etapas, las cuales se detallan cronológicamente a continuación:

Primera fase (1947- 1966) se considera al tic tac como uno de los primeros videojuegos, el cual no tenía la misma finalidad de los videojuegos de hoy en día ya que en aquellos años el usuario no jugaba por divertirse o por mantenerse entretenido, pues lo hacía por curiosidad. Dentro de los creadores del juego tenemos a Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann quienes crearon un sistema electrónico de juego que simulaba el lanzamiento de misiles contra un objetivo.

Alexander S. Douglas, fue el creador de Nought and crosses (OXO), una especie de tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC, William Nighinbottham fue el creador de Tennis for Two: una especie de tenis de mesa, La compañía DEC produce la minicomputadora PDP-1.

Steve Russell fue el creador de Space War, el juego estaba diseñado para dos jugadores, cada uno manejaba una nave espacial e intentaba disparar a la otra,

Ralph Baer, Albert Maricon y Ted Dabney, iniciaron un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds dando vida al videojuego doméstico.

Segunda fase de los videojuegos (1971-1981), Nolan Bushnell crea arcade comercial, un juego para 1 o 2 personas, su nombre comercial fue Computer Space, Busshnell en 1972 funda una compañía llamada Atari y patento un videojuego llamado Pong, en el mismo año sale la primera consola de videojuegos, la Magnavox Odyssey. Namco creo uno de los videojuegos que paso a la historia como uno de los más divertidos y novedosos, el comecocos, Pacman, Donkey Kong surge como el primer juego en el que aparecía Mario.

Tercera fase de los videojuegos (1982-1991), Microsoft se une al mercado de los videojuegos con el lanzamiento de Flight Simulator, Nintendo lanza al mercado la Family Computer console (FamiCom) en Japón, posteriormente lo hace en Estados Unidos con el nombre de Nintendo Entertainment System (NES).

Nintendo patenta para la NES, en Estados Unidos, Super Mario Bros, también aparece The Legend of Zelda para NES, esta misma compañía lanza Megaman, surge también el Sega Mega Drive, conocido en los Estados Unidos como Sega Genesis. Nintento y Tetris sacan al mercado la consola portátil Game Boy. En 1990 los videojuegos dan un giro inesperado ya que aparece Super FamiCom de Nintendo.

Cuarta fase de los videojuegos (1992-2001), en esta fase aparecen las consolas de 64 bits, PlayStation de Sony, el cual termina con las consolas y el intento. Aquí aparece Mortal Kombat el cual digitaliza actores reales, Doom creo el juego en red "Doom de Id Software".

Con la llegada de Sony al mercado ingresa el PlayStation dejando en el olvido a los juegos 2D. Quinta fase de los videojuegos (2002-2010), Aparece la consola PSP (PlayStation Portable) y PlayStation 3 se actualiza para poder mostrar videojuegos en formato 3D estereoscópico.

Aparece una sexta fase la cual se considera desde el 2010 a la actualidad, donde el modo Battle royale son la sensación del momento en videojuegos.

A continuación, se detalla cada uno de los aspectos de este estudio, para ello iniciaremos hablando de las teorías secundarias por variable, iniciando por la conceptualización de la variable independiente del videojuego Free Fire, para lo cual citaremos de la siguiente manera:

Dentro de la teoría humanista del videojuego sostenida por Huizinga (2008), se afirma que el juego desde su aspecto formal es una acción libre que se ejecuta fuera de la vida cotidiana del ser humano, pero que en realidad tiende a absorber por completo al jugador, sin tener ningún interés personal, ni beneficio alguno, este se ejecuta dentro de un tiempo y espacio determinado, el cuál es sometido a un orden y reglas.

Con la finalidad de hacer la organización juego y así emplearla en la distinción de videojuegos, se han determinado ciertas características fundamentales como: objetivo, el juego tiene que orientarse a realizar una actividad y conseguir algo (estímulo). Reglas, se sugiere la existencia de un manual de indicaciones de juego, donde las reglas sean el punto clave para la acción y los límites de juego, debe indicar también la cantidad de participantes, la relación que hay entre ellos, etc. Desafíos, los juegos por particularidad muestran una serie de dificultades a superar o de situaciones en las que el jugador pone a prueba sus habilidades y conocimientos. Refuerzos y castigos, los juegos tienden a tener recompensa para las acciones realizadas correctamente y castigos para las acciones mal ejecutadas.

Los efectos que los videojuegos tienen sobre los usuarios son materia de investigación en las cuales se están encontrando que los videojuegos son una actividad que tiene repercusión en el sistema nervioso central y estas son más profundas y complejas de lo que se preveía. Un videojuego tiene implicaciones negativas y positivas como forma de ocio los cuales son planteados en esta sección teórica.

Anderson (2004), afirma que el acceso a videojuegos con temática violenta está relacionada a personas de pensamientos o acciones violentas, el autor afirma lo citado ya que el individuo al observar o realizar comportamientos violentos en estos videojuegos los podría llevar al mundo real.

Por otro lado, La Organización Mundial de la Salud (2019) designa al abuso de los videojuegos como un trastorno y recomienda a los padres limitar el juego en sus hijos. Este trastorno se le ha denominado como adicción el cual lo sufren todas aquellas personas que presentan "un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente que puede ser en línea o fuera de línea"

La organización Mundial de la Salud (2019), establecen cuatro dimensiones del videojuego tales como: la adictividad, la cual es considerada como un trastorno de riesgo en niños y adolescentes, ya que se define como aquella actitud descontrolada por jugar, alterando así la personalidad de los adolescentes. Problemas asociados al videojuego, aquí se plantea los problemas causados por la adictividad al juego, en este caso los cambios en el comportamiento y personalidad de los niños y adolescentes, por otro lado, afecta también a los buenos hábitos de vida, ya que modifica los horarios pertinentes para realizar las actividades cotidianas. Influencia del videojuego, aquí se destaca el poder que tienen los videojuegos para influenciar en las decisiones de los adolescentes y sobre todo la influencia que tienen en su forma de vida. Abstinencia, esta dimensión es la que la ONU denomina como un factor importante de rehabilitación ante la adictividad de videojuegos, ya que aquí como método terapéutico se recurre a apartar todo lo que tiene que ver con los videojuegos de la vida del adolescente, para que este pueda recuperarse.

En cuanto al Free Fire, es un videojuego de tipo battle royale, desarrollado por 111dots studio2, el cual se encuentra disponible para IOS 34 y Android, cuyo nivel de descargas móviles lo ha catalogado como el juego más descargado a nivel mundial en el año 2019, debido a su alto índice de descargas este ha recibido el premio de "Mejor Juego de Votación Popular" por parte de Goggle Play en el año 2019. En el 2020 este videojuego a llegado al récord de más de 80 millones de usuarios diarios en todo el mundo.

El juego trata de que 50 jugadores caigan de un paracaídas en una isla para buscar armas y equipo para matar al resto de jugadores. Los jugadores pueden elegir su posición de partida, coger armas y suministros para alargar su vida en la batalla.

Cuando los jugadores se unen a una partida, ingresan a un avión que sobrevuela la isla. conforme este sobrevuela la isla, los jugadores saltan donde quieran, lo que les permite elegir una zona estratégica para aterrizar lejos de sus contrincantes, una vez que aterrizaron los jugadores deben buscar armas y objetos que les sirvan para la batalla.

Sus modos de juego son: Invasión de mascotas, Clasificatoria, Clásico, Duelo de escuadras y DE – Clasificatoria, Revolución 2.0, Escuadrón Anti-bombas, Salas Personalizadas, Campo de entrenamiento, Combate a Muerte, Rey de las Armas, Revolución, Salto explosivo, Sobrecarga, Filo mortal, Ráfaga, Ángel de la Muerte y Lobo solitario.

Los campos de entrenamiento de este videojuego se clasifican en: Zona social, la cual permite interactuar con otros jugadores, enviando mensajes, hablando con ellos, etc. La zona de tiro es un área cerrada donde se hace uso de las armas del juego y hacer el equipamiento de accesorios. La zona de combate, es un área abierta donde se realiza las batallas con los contrincantes. Zona de carreras, está cerca de la zona social, se encuentran todos los vehículos del juego. Zona de alcance de granadas, aquí se sabe el funcionamiento básico de las granadas.

Las mascotas del videojuego son: Moony, su habilidad es la protección extraterrestre; Bestión su función es mano amiga; Draki, su habilidad es la mirada de dragón; Rockie, su habilidad relax y rock; Sr. Wagger, su función es la producción de helada; Falco, su habilidad es diversión en el horizonte; Robo, su habilidad es muro metálico; Poring, su habilidad es herrería; Lutrino, su habilidad es doble protección; Detective Pandita , su función es bendiciones del panda; Zorrito espiritual, su habilidad es la de bien alimentado; Shiba, su habilidad sentido champiñón; Pantera nocturna, su habilidad es entrenamiento de pesas; Perrito mecánico, no tiene habilidad predeterminada, adopta habilidades de cualquiera de las mascotas; Gatito, no tiene habilidad predeterminada, adopta habilidades de las otras mascotas; Dimitri, su habilidad es el latido curativo; Thiva; su habilidad es vibraciones vitales; Jota, su habilidad es reelaboración; Luqueta, su habilidad es la obtención de PV; Shani, su habilidad es actualizar y reparar armaduras; Álvaro, su función en la granada explosiva.

En cuanto a las concepciones de diferentes autores sobre el videojuego detallamos lo siguiente: Frasca (2001), lo define como una forma de software de entretenimiento por medio de una computadora, para lo cual se utiliza una plataforma virtual y se requiere de la participación de uno o más jugadores en tiempo real.

Zyda (2005), lo define como una prueba mental, que se lleva a cabo frente a un ordenador la cual tiene reglas, donde la finalidad es el entretenimiento. Esto quiere decir que los videojuegos han sido diseñados como un factor distractor, especialmente para adolescentes.

Juul (2005), describe a los videojuegos como el juego donde se utiliza una computadora, celular, una tablet, etc. por lo cual se convierten en juegos en línea, que son únicos y exclusivos para las nuevas generaciones.

Aarseth (2007), detalla que los videojuegos son un contenido artístico no duradero, que ponen a los juegos más cerca del objeto ideal de las artes y las humanidades. En efecto lo que se puede deducir de lo citado es que la aparición de un videojuego no es duradera, ya que mientras pasa el tiempo van apareciendo más de estos juegos online y los que aparecieron primero van pasando al olvido para dar pase a uno nuevo.

En referencia a las concepciones citadas líneas arriba podríamos definir al videojuego como algo que nació para consolidarse como un agente de entretenimiento, que se ha venido transformando con el pasar de los años y que hoy en día es muy sofisticado, ya que en la actualidad no solo se necesita de una computadora para acceder a un videojuego, sino que el acceso puede ser desde un celular, una tablet, un iPhone, etc. Lo cual ha conllevado a que la generación actual se haya convertido en una sociedad con tendencia a la adictividad por los videojuegos.

En el marco normativo referido a las conductas disruptivas podemos estipular como bases legales a las siguientes resoluciones y directivas establecidas por el MINEDU: Ley N° 27337, Ley que aprueba el Nuevo Código de los Niños y Adolescentes, Ley N° 28044, Ley general de educación, Ley N° 29719, Ley que

promueve la convivencia sin violencia en las instituciones Educativas, Decreto Supremo N° 010-2012-ED, que aprueba el Reglamento de la Ley N° 29719, Ley que promueve la convivencia sin violencia en las instituciones educativas.

Resolución Ministerial N° 274-2020-MINEDU, que aprueba la actualización del “Anexo 03: Protocolos para la atención de la violencia contra niñas, niños y adolescentes”, del apartado XI de los “Lineamientos para la Gestión de la Convivencia Escolar, la Prevención y la Atención de la Violencia Contra Niñas, Niños y Adolescentes”, Resolución Viceministerial N° 262-2019-MINEDU, que aprueba la Norma Técnica denominada “Disposiciones que regulan la administración y el uso del Portal SíseVe en las instancias de gestión educativa descentralizada”

La variable dependiente se refiere a la conducta disruptiva la cual está clasificada en 4 dimensiones según Gómez y Serrat (2005) define a esta clasificación en: conductas de la personalidad la cual se define como un conjunto de cualidades psicofísicas que diferencian a una persona de otro, por ejemplo, caprichoso, tímido, egocéntrico, hiperactivo, extrovertido, introvertido, envidioso.

Por otro lado, las conductas agresivas, las cuales se producen cuando el individuo ataca grescamente sea físico o verbal a otro individuo, provocando amenazas, intimidaciones, burlas, etc.

Las conductas indisciplinarias, son aquellas que van en contra de las normas de conducta, tales como interrumpir cuando el docente habla, olvidarse de los acuerdos de convivencia, llegar tarde sin justificación alguna, los juegos dentro del aula, olvidarse las tareas, etc.

Bajo rendimiento académico, el cuál es considerado como aquella conducta disruptiva que afecta la parte educativa del adolescente, en esta dimensión se pueden considerar como aspectos a la ausencia de tareas, falta de atención en clase, y las bajas calificaciones.

La conducta disruptiva tiene varias concepciones entre ellas las siguientes: conceptualizaremos desde varias percepciones teóricas, que nos permitirán esclarecer las dudas, Castro (2007), sostiene que una conducta en donde haya una

vulneración del derecho de las personas o de las normas y reglas sociales características a la edad, se le considera una conducta disruptiva.

En referencia a la premisa citada anteriormente podemos inferir que las conductas disruptivas en un aula, son un conglomerado de diferentes acciones como: no pedir permiso para opinar, peleas entre pares, mofarse de lo que habla el docente o sus demás pares. Lo cual ocasiona un mal clima de aula creándose malas relaciones interpersonales tanto entre los integrantes del aula.

Gómez y Serrat (2005), definen a las conductas disruptivas como aquellas acciones en donde el alumno transgrede, vulnera o ignora la normativa disciplinaria establecida. Esto quiere decir que una conducta disruptiva suele suceder en cualquier episodio del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Fernández (2011), señala que la disrupción está considerada como aquella actitud que imposibilitan el desarrollo normal de una clase, son conductas poco enérgicas, pero recurrentes y altamente estresantes. En donde los agentes son los profesores, compañeros y sujeto con conducta disruptiva, que es el factor distractor de una clase.

La disrupción es un interruptor del aprendizaje y de las relaciones sociales, estas son producidas en su mayoría por niños y adolescentes que intentan llamar la atención de los que lo rodean, habitualmente estos tienen problemas de afectividad y carencia de normas de convivencia (Cabrera 2012).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño de Investigación

Tipo de Investigación

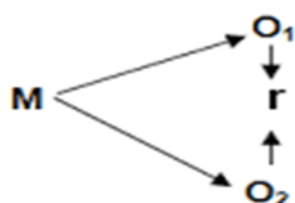
El tipo de investigación es básica a la que comúnmente se le conoce como pura o teórica, este tipo de investigación tiene por finalidad buscar el progreso científico, acrecentar los conocimientos teóricos, sin poner interés directamente en sus aplicaciones o consecuencias prácticas (Alfaro, 2012).

Diseño de Investigación

Esta trabajo de investigación se rigió al diseño no experimental , el cual se define como aquel que se realiza sin la manipular deliberadamente las variables y en los que se observa los fenómenos en su ambiente natural para poder analizarlos, en este estudio se cumple con lo mencionado, ya que los sujetos de estudio fueron observados desde su entorno cotidiano, la investigación es de corte transversal – correlacional, cuya definición alude a la vinculación de los conceptos de las variables (Hernández y Mendoza , 2018)

A su vez este proyecto de investigación atendió a un enfoque cuantitativo puesto que este se fundamenta en un esquema deductivo y lógico que busca formular preguntas de investigación e hipótesis para posteriormente probarlas. (Hernández y Mendoza, 2018), es por ello que en base a lo citado podemos afirmar que el método de investigación de este proyecto responde al hipotético – deductivo.

El esquema que correspondió a este diseño de investigación es el siguiente:



Dónde:

M = Muestra

O1= Observación de la V.1.

O2= Observación V.2.

r= Correlación entre dichas variables

3.2. Variables y Operacionalización

Videojuego Free Fire: Variable Independiente, así mismo es una variable cualitativa.

Conducta disruptiva: Variable dependiente, así mismo es una variable cualitativa.

(Ver anexo 01)

3.3. Población, Muestra y Muestreo

Población

Según Hernández y Mendoza (2018), la población es: el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones, con referencia a lo citado en este trabajo de investigación la población consto de 100 adolescentes de 12 a 17 años aproximadamente del nivel secundario de las I.E. de la región Amazonas, los cuales fueron sospechosos de haber tenido conductas disruptivas asociadas al videojuego Free Fire. La población fue considerada como una población finita ya que se tiene referencia de la cantidad de alumnos que conforman la población de estudio.

- Criterios de inclusión:
 - ✓ estudiantes de 1° a 5° año del nivel secundario de la región Amazonas,
 - ✓ Estudiantes cuyas edades osciles entre los 12 a 17 años.
 - ✓ Estudiantes que quieran participar de esta investigación
- Criterios de exclusión:
 - ✓ Estudiantes de educación inicial, primaria y superior
 - ✓ Estudiantes de otras regiones
 - ✓ Estudiantes de 12 a 17 años aproximadamente, que cursen el nivel secundario de las I.E. de la región Amazonas que no quieran participar de la presente investigación.

Muestra

Se tuvo el nivel de confianza con el que se quiso trabajar, por ello se aplicó una ecuación matemática que determino el tamaño muestral. Para ello se procedió a la aplicación de la fórmula para poblaciones finitas, con lo cual se calculó que la muestras ascendió a 80 estudiantes.

$$n = \frac{NZ^2 S^2}{d^2(N-1) + Z^2 S^2}$$

$$n = \frac{100 \times (0,5)^2 \times (1,96)^2}{(0,05)^2 (100-1) + (0,5)^2 \times (1,96)^2}$$

$$n = 79,56$$

$$n = 80$$

Muestreo

El muestreo se realizó en dos momentos:

Primer momento: Se aplicó la técnica del muestreo probabilístico – estratificado.

Tabla 1

Primer momento del muestreo

Provincias	Población	Porcentaje
Utcubamba	40	40%
Bagua	40	40%
Condorcanqui	20	20%
Total	100	100%

Fuente: autoría propia

Segundo momento: Se aplicó la técnica del muestreo probabilístico – aleatorio simple.

Tabla 2

Segundo momento del muestreo

Provincias	Población	Porcentaje	Muestra
Utcubamba	40	40%	32
Bagua	40	40%	32
Condorcanqui	20	20%	16
Total	100	100%	80

Fuente: autoría propia

Unidad de análisis

Estudiantes del nivel secundario de la región Amazonas.

3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

La técnica que se utilizó para esta investigación, fue la encuesta y como instrumento se empleó el cuestionario, el cuál fue aplicado para recoger información de cada una de las variables de la siguiente forma.

Para la variable independiente -Videojuego Free Fire, se utilizó el “Cuestionario para recoger información sobre la preferencia del uso del videojuego Free Fire”, cuya estructura tuvo 20 ítems con escala de Likert, considerando como criterio de respuesta: Sí = 3, A veces = 2 y No = 1.

En la variable dependiente se utilizó como instrumento para recoger información a la Version española del Cuestionario para medir las Conductas Disruptivas en Educación Física (CCDEF) el cual tuco 17 ítems con escala de Likert, teniendo como criterio de respuesta: Nunca = 1, Casi nunca = 2, Algunas veces =3, Con frecuencia = 4 y Siempre = 5.

3.5. Procedimiento

Se procedió a aplicar los instrumentos de recojo de datos (cuestionarios) de forma online, a través de formularios Google form, para lo cual se coordinó con los directores y las comunidades educativas de cada institución educativa de la región Amazonas, para la respectiva autorización.

Con el recojo de información a través del cuestionario online, se procedió al análisis de datos empleando el software SPSS 26, para comprobar la veracidad de la hipótesis general y específicas.

3.6. Método de Análisis de Datos

En este trabajo de investigación se aplicó la estadística descriptiva e inferencial, por medio del software Excel y del programa SPSS, versión 26, lo que garantizó un

adecuado procesamiento y análisis de la información. Para la correlación de hipótesis se empleó el coeficiente de correlación de Rho Spearman obteniendo como resultado 0,853.

Validación y Confiabilidad

En este proyecto de investigación se empleó dos instrumentos para recoger los datos, los cuales se asignaron según la variable de estudio. Estos instrumentos de evaluación fueron validados de la siguiente manera:

Para la variable independiente “Videojuego Free Fire” se elaboró un cuestionario “Cuestionario para recoger información sobre la preferencia del uso del videojuego Free Fire”, el cual fue validado por juicio de expertos, para ello hizo llegar a cinco jueces expertos una carpeta de validación, los cuales evaluaron el instrumento llegando a dar un resultado de excelente validez.

Tabla 3

Matriz de consolidado de instrumentos

Expertos	Cuestionario para recoger información sobre la preferencia del uso del videojuego free fire
Mg. Sc. Silvestre Miranda Molocho	99%
Mg. Sc. Agapito Rivera Medina	100%
Mg. Sc. Domingo Ruiz González	99%
Mg. Sc. Dagoberto Rafael Gonzales	100%
Dr. Félix José Colina Ysea	99%
Promedio de ponderación 99% (excelente validez)	

Fuente: Ficha de validación de expertos

En la tabla observamos, que los expertos coincidieron en que los ítems del instrumento son de excelente validez, con un promedio de 99% (equivalente a 0,99); por consiguiente, el instrumento es válido y coherente con los propósitos de la investigación.

También se recurrió a la prueba de constructo KMO para una mayor veracidad, la cual arrojó como resultado 0,929, lo que quiere decir que es un

instrumento de excelente validez corroborando de tal manera la evaluación de los cinco jueces expertos.

Para la confiabilidad de este instrumento se recurrió al software SPSS26, donde se basaron los datos obtenidos en la aplicación del instrumento al grupo piloto de 17 sujetos, donde el grado de confiabilidad a través del Alpha de Cronbach dio como resultado 0,915.

La variable dependiente “Conducta Disruptiva”, tuvo como instrumento de recolección de datos a la Versión española del Cuestionario para medir las Conductas Disruptivas en Educación Física (CCDEF), el cual fue validado por el método de análisis factorial exploratorio, lo cual fue corroborado en las pruebas de KMO (Kaiser-Mayer-Olkin) donde se presenta como grado de validez un resultado de 0.91. Aparte de la validez obtenida del instrumento original, se volvió a someter a la prueba de construcción de constructo KMO, para darle mayor veracidad, la cual arrojó como resultado 0,915, dando como excelente validez al instrumento.

Para la confiabilidad del cuestionario de conductas disruptivas se recurrió al Alpha de Cronbach, obteniendo como resultado 0,87 en grado de confiabilidad. Por consecuencia a los resultados de validez y confiabilidad, se volvió a someter a ambos instrumentos al Alpha de Cronbach, obteniendo un resultado de 0.970 para ambas variables.

3.7. Aspectos Éticos

Este proyecto de investigación cumplió con las condiciones éticas que refiere la Universidad César Vallejo, las cuales consistieron en el consentimiento informado a los directores, docentes, padres y estudiantes de las instituciones seleccionadas en la región Amazonas, por consiguiente, cumplió con la validación de instrumentos por cinco jueces expertos, los cuales cumplieron fielmente con lo estipulado por la universidad para validar los instrumentos presentados, también cumplió con las normas que se rigen por los derechos de autor en cada una de las citas tomadas de otros trabajos de investigación, los cuales han sido citados con el formato APA.

IV. RESULTADOS

Estadística Descriptiva

A través de este capítulo se presenta y detalla los resultados obtenidos al aplicar el cuestionario como instrumento de investigación a los sujetos muestrales seleccionados en la presente investigación. Por tanto, tenemos la parte descriptiva de las variables uso del videojuego Free Fire y conducta disruptiva con sus respectivas dimensiones e interpretaciones, que se detallan:

Tabla 4

Estadígrafos de Uso del videojuego Free Fire y dimensiones

		Videojuego Free Fire	Adictividad	Problemas asociados	Influencia	Abstinencia
N	Válido	80	80	80	80	80
	Perdidos	0	0	0	0	0
Media		35,71	9,35	8,50	8,54	9,32
Mediana		33,00	7,00	7,00	7,00	7,50
Moda		30	5	5	5	5
Desv. Desviación		10,117	4,355	3,978	3,894	4,233
Mínimo		20	5	5	5	5
Máximo		60	15	15	15	15

Nota. Los estadígrafos de uso del videojuego Free Fire, media, mediana, moda, Dev. Desviación, mínimo, máximo son: 35.71, 33, 30, 10.11, 20, 60. De igual manera se tienen los estadígrafos de las dimensiones.

Tabla 5

Estadígrafos de conducta disruptiva y dimensiones

		Conducta disruptiva	Personalidad	Agresiva	Indisciplinadas	Bajo rendimiento
N	Válido	80	80	80	80	80
	Perdidos	0	0	0	0	0
Media		45,15	13,64	13,71	10,13	7,68
Mediana		35,00	11,00	13,50	7,00	6,00
Moda		85	9 ^a	5	4 ^a	3
Desv. Desviación		22,835	6,816	6,766	5,808	4,236
Mínimo		17	5	5	4	3
Máximo		85	25	25	20	15

Nota. Los estadígrafos de uso del videojuego Free Fire, media, mediana, moda, Dev. Desviación, mínimo, máximo son: 45.15, 35, 85, 17, 85. De igual manera se tienen los estadígrafos de las dimensiones.

Tabla 6*Categorización de la variable Uso del videojuego Free Fire*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	41	51,2	51,2	51,2
	Medio	22	27,5	27,5	78,8
	Alto	17	21,3	21,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. La percepción de los estudiantes acerca del uso del videojuego Free Fire, de su institución se encuentra en un nivel bajo 51.2% (41 estudiantes); medio para el 27.5% y alto para 21.3%.

Tabla 7*Distribución de frecuencia de las dimensiones del uso del videojuego Free Fire*

		Frecuencia	Porcentaje
D1: Adictividad	Bajo	42	52,5
	Medio	6	7,5
	Alto	32	40,0
D2: Problemas asociados al videojuego	Bajo	46	57,5
	Medio	11	13,8
	Alto	23	28,7
D3: Influencia del videojuego	Bajo	44	55,0
	Medio	15	18,8
	Alto	21	26,3
D4: Abstinencia	Bajo	41	51,2
	Medio	9	11,3
	Alto	30	37,5

Nota. La percepción de los estudiantes acerca de las dimensiones de la variable uso del videojuego Free Fire se observó con respecto a la adictividad se encuentra en un nivel bajo con el 52.5% (42); alto 40% y medio 7.5%. En la dimensión problemas asociados al videojuego existe mayor predominancia el nivel bajo en 57.5% (46), asimismo, en la dimensión influencia del videojuego es bajo con el 55% (44), alto 26.3% (21) y medio 18.8%. En la dimensión abstinencia es bajo 51.2% y alto 37.5%. Esto se debió que a pesar de contar con el videojuego los estudiantes no ocupan sus horas de clase para jugar y pueden mantenerse sin jugar hasta por

semanas, sin embargo, algunos indicaron que les llama la atención y que adoptan la forma de conducta de algunos personajes del juego en horas de clase.

Tabla 8

Categorización de la variable Conductas Disruptivas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	45	56,3	56,3	56,3
	Regular	14	17,5	17,5	73,8
	Bueno	21	26,3	26,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. La percepción de los estudiantes sobre la variable conducta disruptivas existe predominio en el nivel malo en 56.3% (45 estudiantes), en menor dominancia el nivel regular con 17.5% (14).

Tabla 9

Distribución de frecuencia de las dimensiones de conductas disruptivas

		Frecuencia	Porcentaje
D1: Conductas de personalidad	Malo	41	51,2
	Regular	16	20,0
	Bueno	23	28,7
D2: Conductas agresivas	Malo	35	43,8
	Regular	21	26,3
	Bueno	24	30,0
D3: Conductas indisciplinadas	Malo	47	58,8
	Regular	9	11,3
	Bueno	24	30,0
D4: Bajo rendimiento	Malo	48	60,0
	Regular	13	16,3
	Bueno	19	23,8

Nota. La percepción de los estudiantes sobre de las dimensiones de la variable conducta disruptivas se observó con respecto a las conductas de personalidad, agresivas, indisciplinadas y bajo rendimiento, lo que tiene mayor predominancia es el nivel malo en un 51.2%, 43.8%, 58.8% y 60% respectivamente. Todo ello, se debe a que algunos estudiantes se distraen en las clases por estar concentrado en los juegos de Free Fire, asimismo, confunden de manera frecuente el nombre de sus compañeros, son agresivos y les cuesta estar en silencio un momento.

Estadística Inferencial

Parte inferencial, con la prueba de normalidad según el tipo de distribución de datos, para la relación entre uso de videojuego Free Fire y conducta disruptiva, considerando que los datos son mayores a 50 se procedió al análisis de normalidad mediante el estadígrafo de la prueba de Kolmogórov-Smirnov.

Tabla 10

Prueba de normalidad de las variables y dimensiones

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
V1: Uso del videojuego Free Fire	,154	80	,000
D1: Adictividad	,242	80	,000
D2: Problemas asociados al videojuego	,273	80	,000
D3: Influencia del videojuego	,231	80	,000
D4: Abstinencia	,221	80	,000
Conductas Disruptivas	,206	80	,000
D1: Conductas de personalidad	,178	80	,000
D2: Conductas agresivas	,132	80	,002
D3: Conductas indisciplinadas	,217	80	,000
D4: Bajo rendimiento	,204	80	,000

Nota. Todos los valores Sig. Bilateral son menores a 0.05, determinando una distribución No Paramétrica, por ello para la correlación de variables y dimensiones se empleará la fórmula de Rho Spearman.

Prueba de Hipótesis

Hipótesis General

H1: Existe una relación directa y positiva entre el uso del videojuego Free Fire y la conducta disruptiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, 2021.

H0: No existe una relación directa y positiva entre el uso del videojuego Free Fire y la conducta disruptiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, 2021.

Tabla 11

Correlación entre las variables uso del videojuego Free Fire y conductas disruptivas

			Uso del videojuego Free Fire	Conductas Disruptivas
Rho de Spearman	Uso del videojuego Free Fire	Coeficiente de correlación	1,000	,853**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	80	80
	Conductas Disruptivas	Coeficiente de correlación	,853**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	80	80

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

Nota. Existe una relación directa y positiva entre el uso del videojuego Free Fire con la conducta disruptiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, 2021, debido a que se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0.853** (correlación positiva alta) y un nivel de Sig. (bilateral) de 0.000 menor a 0.05, por lo tanto, se rechaza la H_0 y se acepta la del investigador.

Hipótesis específicas

a) Existe una relación significativa entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta de la personalidad de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, 2021.

b) Existe una relación significativa entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta agresiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas.

c) Existe una relación significativa entre el uso del videojuego Free Fire con la dimensión conducta indisciplinada de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas.

d) Existe una relación significativa entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión bajo rendimiento en estudiantes de las I.E. de Amazonas.

Tabla 12

Correlación entre la variable uso del videojuego Free Fire y dimensión conductas de disruptivas

Rho de Spearman		CP	CA	CI	BR
V1: Uso del videojuego Free Fire	Coeficiente de correlación	,812**	,826**	,782**	,854**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000
	N	80	80	80	80

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

HE1: Existe una relación altamente significativa entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta de la personalidad de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, 2021, dado que se obtuvo una correlación de $Rho = 0,812^{**}$ (correlación positiva alta) y un nivel de significancia de 0.00 menor al 0.05, por ello se rechaza la H_0 y se acepta la Hipótesis del investigador.

HE2: Existe una relación altamente significativa entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta agresiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, es directa, debido a que se obtuvo una correlación de $Rho = 0,826^{**}$ (correlación positiva alta) y un nivel de significancia de 0.00 menor al 0.05, por tanto, se rechaza la H_0 y se acepta la Hipótesis del investigador.

HE3: Existe una relación altamente significativa entre el uso del videojuego Free Fire con la dimensión conducta indisciplinada de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, puesto que se obtuvo una correlación de según $Rho = 0,782^{**}$ (correlación positiva alta) y un nivel de Sig. (bilateral) de 0.00 menor al 0.05, por tanto, se aceptó la Hipótesis del investigador.

HE4: Existe una relación altamente significativa entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión bajo rendimiento en estudiantes de las I.E. de Amazonas, puesto que el resultado obtenido según la correlación de $Rho = 0,854^{**}$ con un Sig. (Bilateral) de 0.00 menor al 0.05, por lo tanto, se acepta la Hipótesis del investigador y se rechaza la H_0 .

V. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo general, se llega a evidenciar que el uso del videojuego Free Fire se encuentra relacionada con la conducta disruptiva de los estudiantes de las I. E. de Amazonas, determinando que un mayor nivel de videojuegos Free Fire genera mayor nivel en la conducta disruptiva de los estudiantes, tomando en consideración los resultados obtenidos, se encontró un valor de significancia ($p=0,000 < 5\%$) por medio de la prueba de Rho Spearman= 0.853^{**} lo cual indico una (correlación positiva alta), y demostrando la relación existente entre las variables en un 77.30%.

Esto se relaciona a lo determinado por Zhuxuam (2017), quien señala que a un mayor conocimiento de los videojuegos los niños de convierten adictos a los juegos, precisando que los videojuegos se hacen parte de la vida cotidiana de niños y adolescentes, asimismo, son una manifestación a la nueva era tecnológica definiendo que existe relación entre las variables. Del mismo modo, coincide con la investigación de Tarrillo (2019), también logra un resultado relacionado a los estilos de crianza en adolescentes y las conductas disruptivas, determinando que existe relación entre los estilos de crianza y su repercusión en adolescentes con conductas disruptivas basado en valores y principios.

En función al sustento teórico, este se relaciona con lo señalado por Alexander, el creador de Nought and Crosses (OXO), una especie de tres en raya que se ejecutaba, del mismo modo, Space War, conceptualizo el juego como el diseño para dos jugadores, cada uno manejaba una nave espacial e intentaba disparar dando vida al videojuego doméstico.

Al desarrollar el análisis de los resultados, se llegó evidenciar que de acuerdo a la percepción de los estudiantes del uso del videojuego Free Fire en la institución educativa se encuentra en un nivel bajo 51.2% y medio para el 27.5%; del mismo modo, respecto a las conductas disruptivas existe predominio en el nivel malo en 56.3%, en menor dominancia el nivel regular con 17.5% (14).

Para poder organizar el juego y así utilizarlo para caracterizar un videojuego, donde las reglas son el punto principal del movimiento y los límites del juego,

también se debe indicar el número de participantes, la relación entre ellos, etc. También se enfoca en desarrollar habilidades y destrezas sin dejar el juego a la vista, por lo que consideran que el enfoque es importante para ganar el juego porque ofrecen recompensas y si pierden, serán castigado

En cuanto a la conducta disruptiva, Castro (2007), sostiene que una conducta en donde haya una vulneración del derecho de las personas o de las normas y reglas sociales características a la edad, se le considera una conducta disruptiva.

Por otro lado, Gómez y Serrat (2005) definen a la conducta disruptiva como acciones en las que los estudiantes, violan o ignoran las reglas disciplinarias establecidas. Esto significa que el comportamiento disruptivo a menudo ocurre durante cualquier etapa del proceso de enseñanza y aprendizaje, afectando el rendimiento académico. Se refuerza la definición del párrafo anterior, en Resolución Ministerial N° 274-2020-MINEDU, que aprobó la actualización del “Lineamientos para la Gestión de la Convivencia Escolar, la Prevención y la Atención de la Violencia Contra Niñas, Niños y Adolescentes”.

Respecto al objetivo específico 1, se ha logrado evidenciar que el uso del videojuego Free Fire se relaciona significativamente con la dimensión conducta de la personalidad de los estudiantes, determinando que un mayor uso de videojuegos genera incide en la conducta de personalidad, del mismo modo, se encontró un valor de significancia ($p=0.00 < 5\%$) por medio del Rho Spearman indicando $RHO=0,812^{**}$ “correlación positiva alta”, la cual permite afirmar que a mayor uso de juegos Free Fire se puede percibir que los estudiantes están propensas a tener conductas de diversidad personal con un 72.7% y el restante es relaciona por otras variables.

Esto se relaciona con la investigación de Prado (2021), quien realizó una investigación relacionada a clima de aula y el uso de videojuego, logrando comprobar que existe relación entre las variables mencionadas, debido precisamente a los alumnos que tuvieron la adictividad tienen diversidad de personajes, y la mayor parte del horario de clase se encontraban distraídos, lo cual afecto el clima de aula, proporcionando distracción para el resto de los educandos.

Se refuerza con la definición de la Organización Mundial de la Salud (2019) considera al abuso de los videojuegos como un trastorno y recomienda a los padres limitar el juego en sus hijos. Esto se determina como adicción lo que sufren aquellas personas que juegan de mayor frecuencia. Asimismo, encuentra su sustento con lo mencionado por Gómez y Serrat (2005) que las conductas de la personalidad como un conjunto de cualidades psicofísicas que diferencian a una persona de otro, por ejemplo, caprichoso, tímido, egocéntrico, hiperactivo, extrovertido, introvertido, envidioso.

Se sostiene con lo indicado por Anderson (2004), quien afirma que el acceso a videojuegos con temática violenta está relacionada a personas de pensamientos o acciones violentas, el autor afirma lo citado ya que el individuo al observar o realizar comportamientos violentos en estos videojuegos los podría llevar al mundo real. Por otro consiguiente, los campos de entrenamiento se clasifican en; Zona social, la cual permite interactuar con otros jugadores, enviando mensajes, hablando con ellos, etc. La zona de tiro es un área cerrada donde se hace uso de las armas del juego y hacer el equipamiento de accesorios. La zona de combate, es un área abierta donde se realiza las batallas con los contrincantes.

Por otro lado, las diversas personalidades de debe a que en el juego consideran mascotas como Moony, su habilidad es la protección extraterrestre; Draki, su habilidad es la mirada de dragón; Shiba, su habilidad sentido champiñón; Pantera nocturna, su habilidad es entrenamiento de pesas; Perrito mecánico, no tiene habilidad predeterminada, adopta habilidades de cualquiera de las mascotas; Gatito, no tiene habilidad predeterminada, adopta habilidades de las otras mascotas; Dimitri, su habilidad es el latido curativo; entre otros. Estas diversas denominaciones es un aspecto clave en el cambio de personalidad de los niños, ya que imitan a estos personajes.

Respecto al objetivo específico 2, se logró evidenciar también, que el uso del videojuego Free Fire se relaciona significativamente en la dimensión conducta agresiva de los estudiantes, determinado que mayor uso de videojuegos Free Fire genera mayores conductas agresivas ya que adoptan personalidades de videojuegos. Asimismo, se encontró un valor de significancia de ($p=0.00 < \text{al } 5\%$) y

un de $Rho= 0,826^{**}$ indicando una “correlación positiva alta”, la cual puede afirmar que a mayor uso de videojuegos en los estudiantes mayor manifestación de conductas agresivas, implicando de manera negativa en la salud psicológica y física de los estudiantes en un 70.6%. Tiene semejanza con la investigación de Gonzales (2021), obtuvo una relación entre la adicción a los videojuegos y la violencia escolar, centrado a las conductas agresivas con sus compañeros adoptando personalidades del juego, lo cual se ve reflejado en su bajo rendimiento académico.

Es preciso mencionar que las conductas agresivas, producen cuando el individuo ataca grescamente sea físico o verbal a otro individuo, provocando amenazas, intimidaciones, burlas, etc. Para reforzar la investigación, según Fernández (2011), señala que la disrupción está considerada como aquella actitud que imposibilitan el desarrollo normal de una clase, son conductas poco enérgicas, pero recurrentes y altamente estresantes. En donde los agentes son los profesores, compañeros y sujeto con conducta disruptiva, que es el factor distractor de una clase.

Respecto al objetivo específico 3, se evidencio que existe relación entre videojuego Free Fire con la conducta indisciplinada de los estudiantes, determinando que a mayor uso de videojuego mayor manifestación tendrá las conductas indisciplinadas. Del mismo modo, se encontró un valor de significancia de ($p=0.00$ menor al 5%), con una relación de $Rho= 0,782^{**}$ indicando una “correlación positiva alta” de 70%, manifestando así que a mayor uso de videojuegos mayor implicancia tiene en las conductas indisciplinadas.

Tiene semejanza con la investigación de Mayca (2019), llego a concluir que los problemas severos del uso adictivo del videojuego tienen influencia en el alto nivel de agresividad. Se sustenta con la teoría humanista Huizinga (2008), quien afirma que el juego desde su aspecto formal es una acción libre que se ejecuta fuera de la vida cotidiana del ser humano, pero que en realidad tiende a absorber por completo al jugador, sin tener ningún interés personal, ni beneficio alguno, este se ejecuta dentro de un tiempo y espacio determinado, el cuál es sometido a un orden y reglas.

Teóricamente se fundamenta el videojuego de acuerdo a Frasca (2001), es una forma de software de entretenimiento por medio de una computadora, para lo cual se utiliza una plataforma virtual y se requiere de la participación de uno o más jugadores en tiempo real. Asimismo, las conductas indisciplinarias, son aquellas que van en contra de las normas de conducta, tales como interrumpir cuando el docente habla, olvidarse de los acuerdos de convivencia, llegar tarde sin justificación alguna, los juegos dentro del aula, olvidarse las tareas, etc.

Respecto al objetivo específico 4, se logró evidenciar que el uso del videojuego Free Fire se relaciona significativamente en el bajo rendimiento en estudiantes, determinado que a mayor uso de videojuegos tendrá mayor manifestación en el bajo rendimiento académico. Del mismo modo, se encontró un valor de significancia de ($p=0.00 < 5\%$) y un $Rho= 0,854^{**}$, indicando una “correlación positiva alta”, con 77.3% afirmando que a mayor uso de videojuegos en los estudiantes menor será el rendimiento académico. Nuestros resultados son contrarios con la investigación de, Gómez (2018) quien manifestó que la preferencia por los juegos online no afecta de forma directa el rendimiento académico de los estudiantes, ya que depende de cada alumno ser responsable del desarrollo de cada una de sus actividades.

En cuanto al bajo rendimiento académico, podemos mencionar que es aquella conducta disruptiva que afecta la parte educativa del adolescente, en esta dimensión se pueden considerar como aspectos a la ausencia de tareas, falta de atención en clase, y las bajas calificaciones.

Se refuerza con las ideas de Juul (2005), describe a los videojuegos como el juego donde se utiliza una computadora, celular, una Tablet, etc. por lo cual se convierten en juegos en línea, que son únicos y exclusivos para las nuevas generaciones. Del mismo modo, Aarseth (2007), detalla que los videojuegos son un contenido artístico no duradero, que ponen a los juegos más cerca del objeto ideal de las artes y las humanidades. En efecto lo que se puede deducir de lo citado es que la aparición de un videojuego no es duradera, ya que mientras pasa el tiempo van apareciendo más de estos juegos online y los que aparecieron primero van pasando al olvido para dar pase a uno nuevo.

El bajo rendimiento se da debido a que los estudiantes se encuentran concentrados en el juego y no prestan atención a las indicaciones del docente durante el desarrollo de las clases, así mismo, algunos alumnos toman actitudes negativas, cuando el docente les llama la atención. Por lo que sería de vital importancia que la plana docente y padres de familia tengan en consideración, realizar charlas y/o talleres de motivación e incentivar al educando a utilizar otros juegos productivos que impliquen el desarrollo y fortalecimiento de sus capacidades.

VI. CONCLUSIONES

1. Se logro evidenciar que existe una relación directa y positiva entre el uso del videojuego Free Fire con la conducta disruptiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, 2021.
2. Se logro evidenciar que existe una relación altamente significativa entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta de la personalidad de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, 2021.
3. Se demostró que existe una relación altamente significativa entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta agresiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de amazonas, 2021.
4. Se evidencio que existe una relación altamente significativa entre el uso del videojuego Free Fire con la dimensión conducta indisciplinada de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de amazonas, 2021.
5. Se evidencio que existe una relación altamente significativa entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión bajo rendimiento en estudiantes de las I.E. de Amazonas, 2021.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al director de las I.E. de Amazonas, que realicen talleres y charlas de sensibilización y concientización del uso excesivo del uso de video juegos Free Fire, para evidenciar las ventajas y desventajas que esta tiene y como repercute en la conducta disruptiva.
2. Se recomienda a los docentes que pueda realizar videoconferencias para incentivar el uso de otros juegos que permitan el desarrollo cognitivo y de esta manera puedan desarrollar sus habilidades y actitudes.
3. Se recomienda que los docentes y alumnos realicen dinámicas en aula para exponer las ventajas y desventajas del uso de los juegos de Free Fire, considerando la personalidad de cada estudiante según la caracterización de los personajes del juego, con la finalidad de considerar las acciones correctivas de mejora.
4. Se recomienda trabajar en equipo, plana docente, padres de familia y alumnos, participando en talleres creativos e innovadores con la finalidad de disminuir las conductas de agresividad y la indisciplina.
5. Se recomienda que, para las futuras investigaciones relacionadas a las variables de estudio, puedan desarrollar con el diseño experimental, para evaluar el antes y después del tratamiento para conocer si disminuye el uso del videojuego Free Fire.

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes Vol. 7*, 4 – 14. <https://n9.cl/40i69>
- Alegsa (2011), *Definición de Videojuego (videogame)*. <https://n9.cl/hzcvw>
- Alfaro, C. (2012). *Metodología de investigación científica aplicado a la ingeniería*. EL Callao: Universidad Nacional del Callao. <https://n9.cl/7n52>
- Anderson, C, Gentile, D & Buckley, K. (2006). *Violent Video Game Effects en niños y Adolescentes: Teoría, Investigación y políticas públicas*. Nueva York: Oxford University Press. <https://n9.cl/3ewli>
- Arias, D. (2019). *Tierragamer*. <https://n9.cl/sal251>
- Bandura, A. (1975). *Modificación de conducta. Análisis de la agresión y la delincuencia*. México: Trillas.
- Belli, S. y López C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. <https://n9.cl/eck0i>
- Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. Oxford: Wiley. <https://n9.cl/t1s0x>
- Calvo, A. (1996). *Ocio en los noventa: los videojuegos* [Tesis Doctoral, Universidad Illes Balears]. Repositorio UAM. <https://n9.cl/1s50>
- Camacho, J. (2008): *Estadística con SPSS versión 20 para Windows*. España. <https://n9.cl/3myl2>
- Castro, A. (2007). *Prevención e intervención ante Problemas de Conducta*. Wolters Kluwer. <https://n9.cl/au5at>
- Colichón, M. (2017). *Inteligencia emocional y habilidades sociales en la conducta disruptiva de estudiantes del nivel secundario*. [Tesis de Postgrado, Universidad César Vallejo] Repositorio UCV. <https://n9.cl/wr0oh>
- Dorantes, A. G. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 17. <https://n9.cl/hkt2h>
- Etxeberria, B. F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 31 - 39. <https://n9.cl/m2bj1>
- Fernández, S. (2004). *Guía para la convivencia en el aula* (4º. ed.) Editorial CISSPRAXIS. Valencia.

- Frasca, G. (2001). Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. *Georgia: Institute of Technology*.
<https://n9.cl/gey2s>
- García, I. (2006). Haciendo frente a la disrupción desde la gestión del aula. Modelo integrado de mejora de la convivencia: Estrategias de mediación y tratamiento de conflictos. *N° 227, 173*. Colombia. <https://n9.cl/yrwiu>
- Gómez, H. (2019). *Preferencia por los videojuegos on – line y el rendimiento académico de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel* [Tesis de Maestría, Universidad Privada de Tacna]. Repositorio UPT.
<https://n9.cl/56umi>
- Gómez, M. & Serrats, M. (2005). *Propuestas de intervención en el aula. Técnicas para lograr un clima favorable en clase*. Madrid, España: Narcea. S.A.
- Gonzales, M. (2021). *Videojuegos y violencia escolar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Rosa Flores de Oliva* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://n9.cl/thm6p>
- González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. Universidad de Deusto. Bilbao – España.
<https://n9.cl/yvnxp>
- Gordillo, G. y Gamero, J. (2015). Agrupamiento escolar y frecuencia de conductas disruptivas en estudiantes de segundo de secundaria de Arequipa. *Revista de Investigación de la Universidad Católica San Pablo. Arequipa – Perú*
- Hernández, R.; Fernández, C. & M. del P. Baptista L. (2014). *Metodología de la investigación*. (6°. Ed.) México: McGRAWHILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press. <https://n9.cl/k6k11>
- Latorre, A. (2014). Protocolo de actuación ante conductas disruptivas. *Información psicológica, no 95, p. 62-74*. <https://n9.cl/yhxfr>
- Lavilla, F. (2012). *Los videojuegos y los niños*. <https://n9.cl/1yudw>
- Llorca, A.; Bueno, M.; Villar, C. & Diez, A. (2015). *Frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento académico*. <https://n9.cl/ymtrq>
- Mayca, T. (2019). *Influencia del nivel de conducta adictiva del uso de videojuegos en el nivel de agresividad y actividad física en escolares del nivel*

- secundario. Colegio Emblemático Independencia Americana* [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio UNSA. <https://n9.cl/ctsvp3>
- Mena, I.; Romagnoli, C. & Valdes, A. 2006. *Convivencia Escolar*. Documento. Chile. VALORAS UC.
- Mendenhall, W. (2008): *Introducción a la probabilidad y estadística*. Edit. Thomson Cengage Learning. México
- Ministerio de Educación (2016). *“Manual de Convivencia Escolar Democrática”*. Lima – Perú, Editorial del Ministerio de Educación.
- Möller, I. & Krahé, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in german adolescents: a longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, 75-89. <https://n9.cl/j3rh8>
- Moratto, J (2012). *Los Videojuegos Como Facilitadores de Conductas Agresivo/delictivas*. Attribution Non-Commercial ShareAlike (BY-NC-SA). <https://n9.cl/anwcz>
- Muñoz, F. (2005). Impacto de las pantallas, televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría Integral – Vol XXII*. <https://n9.cl/u8o49>
- Núñez, C. (2018). Free Fire es el ‘Battle Royale’ para móviles que repunta en Colombia. *GamersFocus*, 2-6. <https://n9.cl/uoa0x>
- Ocaña, L. (2017). *Conductas disruptivas y aprendizaje significativo en el área de comunicación en estudiantes del V ciclo de primaria de la institución educativa Privada “Nuestra Señora de la Merced” de Huacho* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://n9.cl/4kloc>
- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2019). *El desgaste profesional y la adicción a los videojuegos se suman a la lista de trastornos de salud*. <https://n9.cl/c9zp1>
- Papalia, D.; Duskin, R & Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano*. (12ª ed.). México: McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Prado, F. (2021). *Clima del aula y uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://n9.cl/vpy0n>
- Sandín, P. (2003). *Investigación cuantitativa en educación. Fundamentos y tradiciones*. Edit. McGraw-Hill. España

- Spielberger, C. & Moscoso, M. (1996). Reacciones Emocionales del Estrés: Ansiedad y Cólera. *Avances en Psicología Clínica Latinoamericana*, 59 - 81. <https://n9.cl/d4ewao>
- Spiegel, R. (2010): *Teoría y problemas de probabilidad y estadística*. Edit. McGraw-Hill. México
- Suasnabas, L.; Guevara, G.; & Schuldt, O. (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 18. <https://n9.cl/zl2hk>
- Tarrillo, M. (2019). *Estilos de crianza y su repercusión en adolescentes con conductas disruptivas de la Institución Educativa 18207- San Nicolás, Rodríguez de Mendoza – Amazonas* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://n9.cl/bihr>
- Tejeiro, R.; Perlegrina, R. & Gómez, J. (2009). Efectos Psicosociales de los Videojuegos. *Comunicación*, 235-250. <https://n9.cl/mmsf1>
- Tello, E. (2017). *Conversación sobre conductas disruptivas*. <https://n9.cl/970l3>
- Vara, R. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio UAP. <https://n9.cl/nukek>
- Wijman, T. (2019). El mercado mundial de juegos generará \$ 152.1 mil millones en 2019 a medida que EE. UU. Supere a China como el mercado más grande. *Amsterdam: Newzoo*. <https://n9.cl/sme57>
- Zhuxuam, Z. (2017). *Videojuegos, Educación y Desarrollo* [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Madrid]. Repositorio UAM. <https://n9.cl/xfwmd>
- Zyda, M. (2005). "From visual simulation to virtual reality to games". *Computer*, vol 38, n9., 25. <https://n9.cl/ztps6>

ANEXOS

Anexo 01

Título: Vínculo del videojuego Free Fire y la conducta disruptiva en estudiantes del nivel secundaria de las I.E de Amazonas, 2021

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Videojuego Free Fire	Los videojuegos son un tipo de juego utilizando una computadora y un visor de video, puede ser un ordenador, un celular, una tablet o una consola de juegos, por lo cual se convierten en juegos en línea, que son únicos y exclusivos para las nuevas generaciones (Jull, 2005) El videojuego Free Fire es videojuego de tipo battle royale, el cual puede ser usado en un iPhone, Tablet, Android, PC, etc.	El recojo de datos para la variable independiente (videojuego Free Fire) se realizó a través de un cuestionario, el cual es de autoría propia.	Adictividad	- Juega progresivamente más que al principio y de forma excesiva.	Ordinal
			Problemas asociados al videojuego	- Emplea el videojuego Free Fire con actitudes favorables/desfavorables	
			Influencia del videojuego	-Expresa conductas del juego en su vida cotidiana.	
			Abstinencia	-Manifiesta conductas de control ante la ausencia del juego.	

Conducta disruptiva	Las conductas disruptivas son aquellas acciones por las cuales el alumno transgrede, viola o ignora la normativa disciplinaria establecida. Esto quiere decir que una conducta disruptiva suele suceder en cualquier episodio del proceso de enseñanza – aprendizaje (Gómez y Serrat, 2005)	Los datos para la variable dependiente (conducta disruptiva) fueron recogidos por un cuestionario de la autoría de (Graneros, 2018)	Conductas de personalidad	<p>-Presentan conductas de la personalidad como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capricho • Timidez • Egocentrismo • Hiperactividad • Introverso • Extroverso 	Ordinal
			Conductas agresivas	<p>- Demuestra conductas agresivas con las personas tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agresiones físicas • Agresiones psicológicas 	
			Conductas indisciplinarias	<p>- Demuestra conductas indisciplinarias en el colegio, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falta de respeto a los docentes • Falta de respeto a sus compañeros • Llega tarde sin justificación 	

				<ul style="list-style-type: none"> • No usa el uniforme adecuadamente 	
			Bajo rendimiento académico	<p>- Presenta bajo rendimiento académico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se muestra distraído (a) en clases • No presenta sus tareas • Tiene bajas calificaciones • No participa en clase 	

Anexo 02

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Vínculo del videojuego Free Fire y la conducta disruptiva en estudiantes del nivel secundaria de Amazonas, 2021

AUTOR: Herrera Mendoza Belermina Isabel

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p>Problema principal:</p> <p>¿Cuál es la relación entre el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E de Amazonas, 2021?</p> <p>Problemas secundarios:</p> <p>a) ¿Qué relación hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta de la personalidad de los estudiantes del nivel secundaria de las I.E. de amazonas, 2021?</p> <p>b) ¿Cuál es la relación entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta agresiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I.E. de Amazonas, 2021?</p> <p>c) ¿Qué relación hay entre el videojuego Free Fire y la dimensión conducta indisciplinada de los estudiantes del nivel</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar cuál es la relación entre el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, 2021</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Identificar qué relación hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta de la personalidad de los estudiantes de las I.E. de Amazonas, 2021.</p> <p>b) Determinar cuál es la relación entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta agresiva de los estudiantes de las I.E de Amazonas, 2021.</p> <p>c) Determinar qué relación hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta indisciplinada de los estudiantes de las I.E de Amazonas, 2021.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Existe una relación directa y positiva entre el uso del videojuego Free Fire y la conducta disruptiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, 2021.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>a) Existe una relación directa entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta de la personalidad de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, 2021.</p> <p>b) La relación que hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión conducta agresiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de amazonas, es directa.</p> <p>c) El uso del videojuego Free Fire se relaciona en forma directa con la dimensión conducta indisciplinada de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de amazonas.</p>	Variable 1: Videojuego Free Fire			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			<ul style="list-style-type: none"> - Adictividad - Problemas asociados al videojuego - Influencia del videojuego - Abstinencia 	<p>-Juega progresivamente más que al principio y de forma excesiva.</p> <p>-Emplea el videojuego Free Fire con actitudes favorables/desfavorables</p> <p>-Expresa conductas del juego en su vida cotidiana.</p> <p>-Manifiesta conductas de control ante la ausencia del juego.</p>	<p>- ¿Juegas Free Fire?</p> <p>¿Ocupas tu tiempo de estudio para jugar Free Fire?</p> <p>¿Ocupas las reuniones familiares para jugar Free Fire?</p> <p>¿Dejas de cumplir con tus deberes por jugar Free Fire?</p> <p>.¿Ha alterado tu horario de dormir por jugar Free fire?</p> <p>¿Tienes problemas para dormir desde que juegas Free Fire?</p> <p>.¿Golpeas las paredes o rompes algo cuando pierdes</p>	<p>Escala de Likert</p> <p>Sí = 3</p> <p>A veces = 2</p> <p>No =1</p>

<p>secundaria de las I.E. de Amazonas?</p> <p>d) ¿Cuál es la relación que hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión bajo rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de las I.E. de Amazonas?</p>	<p>d) Identificar cuál es la relación que hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión bajo rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, 2021.</p>	<p>d) La relación que hay entre el uso del videojuego Free Fire y la dimensión bajo rendimiento en estudiantes de las I.E. de Amazonas está directamente asociada.</p>			<p>una partida de Free Fire?</p> <p>Si alguien te interrumpe mientras juegas ¿Te molestan?</p> <p>Si no juegas Free Fire ¿Te sientes inquieto (a)?</p> <p>¿Ha llegado a coger dinero por recargar diamantes para jugar Free Fire?</p> <p>¿Te llama la atención algunas formas de hablar y comportarse de los que juegan en la misma sala de Free Fire que tú?</p> <p>¿Ha adoptado formas de conducta de su personaje en el juego?</p> <p>¿Sientes orgullo por tu personaje de juego?</p> <p>¿Se siente como su personaje en su vida cotidiana?</p> <p>¿Utiliza gestos de su personaje en su vida cotidiana?</p> <p>¿Puedes mantenerte sin jugar Free Fire una semana?</p>	
--	---	--	--	--	---	--

					<p>¿Puedes negarte cuando te invitan a jugar Free Fire?</p> <p>¿Podrías desinstalar la app de Free Fire de tu celular?</p> <p>¿Podrías quedarte sin celular para no jugar Free Fire?</p> <p>¿Te sentirías bien al no jugar Free Fire?</p>		
Variable 2: Conductas disruptivas							
				Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
				<ul style="list-style-type: none">- Conductas de personalidad- Conductas agresivas- Conductas indisciplinadas- Bajo rendimiento	<p>-Presentan conductas de la personalidad como:</p> <ul style="list-style-type: none">• Capricho• Timidez• Egocentrismo• Hiperactividad• Introvertido• Extrovertido- Demuestra conductas agresivas con las personas tales como:• Agresiones físicas• Agresiones psicológicas- Demuestra conductas	<ul style="list-style-type: none">- Me distraigo con facilidad en clase.- Abandono con facilidad una conversación para iniciar otra.- Confundo frecuentemente los nombres de mis compañeros.- Cometo errores en mis tareas.- Hablo sin pensar que puedo lastimar a alguien con mi comentario.- Cuando me preguntan,	<p>Escala de Likert</p> <p>Nunca = 1</p> <p>Casi nunca = 2</p> <p>Algunas veces =3</p> <p>Con frecuencia = 4</p> <p>Siempre = 5</p>

				<p>indisciplinarias en el colegio, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falta de respeto a los docentes • Falta de respeto a sus compañeros • Llega tarde sin justificación • No usa el uniforme adecuadamente <ul style="list-style-type: none"> - Presenta bajo rendimiento académico: • Se muestra distraído (a) en clases • No presenta sus tareas • Tiene bajas calificaciones • No participa en clase 	<p>respondo rápido, sin evaluar mi respuesta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comienzo a hacer mi tarea, pero no logro terminarlo. - Cuando encuentro una dificultad, abandono lo que estoy haciendo. - Pierdo la paciencia y grito cuando alguien no me hace caso. - Me molesta cuando alguien se demora mucho. - Apenas suena el timbre salgo corriendo del aula. - Me adelanto por responder antes que terminen de hacer la pregunta. - Interrumpo a mis compañeros cuando están en el uso de la palabra. - Interrumpo la explicación de la profesora, 	
--	--	--	--	---	--	--

					<p>con cuestiones ajenas al tema.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me levanto constantemente de mi sitio. - Balanceo mis pies cuando estoy sentado. - Me gusta dar golpes con la mano al tablero de mi carpeta. - Hago muchas preguntas que incomodan a mi maestra. - Les cuento a todos varias veces, lo que ocurrió el día anterior. - Me cuesta estar en silencio un momento.
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR		
<p>TIPO: Básica</p> <p>DISEÑO: No experimental</p> <p>NIVEL: Correlacional</p>	<p>POBLACIÓN: 100 estudiantes del nivel secundaria de la región Amazonas</p> <p>TAMAÑO DE MUESTRA: 80 estudiantes del nivel secundario de la región Amazonas.</p> <p>TIPO DE MUESTREO: probabilística aleatorio simple</p>	<p>Variable 1: videojuego Free Fire</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: cuestionario</p>	<p>El análisis de los datos se realizó por medio de estadísticos descriptivos e inferenciales, para lo cual se elaboró una base de datos en el programa SPSS, versión 26 en español.</p> <p>Estadística descriptiva:</p> <p>Se ha trabajado con fórmulas de estadística descriptiva para resumir la información recopilada en valores numéricos y sacar consecuencias de esa información así obtendremos medidas de centralización (media, mediana moda), dispersión (rango, varianza, desviación típica) y forma (coeficiente de asimetría y curtosis). Se encarga de recolección, clasificación, descripción,</p>		

<p>MÉTODO: Hipotético – Deductivo</p> <p>ENFOQUE: Cuantitativo</p>		<p>Autor: autoría propia</p> <p>Año: 2021</p> <p>Monitoreo: Validez mediante el juicio de expertos y la confiabilidad con el software SPSS26</p> <p>Ámbito de Aplicación: estudiantes de secundaria</p> <p>Forma de Administración: individual</p>	<p>simplificación y presentación de los datos mediante tablas y figuras que describan en forma apropiada el comportamiento de información captada.</p> <p>Estadística inferencial:</p> <p>Se ocupa de los procesos de estimación, análisis y pruebas hipótesis, con el propósito de llegar a conclusiones que brinden una adecuada base científica para la toma de decisiones, tomando como base la información muestral captada. Se realizó una prueba de normalidad aplicando el método de Kolmogorov Smirnov ($n > 30$), con una significancia menor a 0,05, dando como resultado que es una medida no paramétrica, motivo por el cual se utilizó el coeficiente de correlación de Rho Spearman, que nos permite conocer si el ajuste de la nube de puntos a la recta de regresión lograda es satisfactorio.</p>
		<p>Variable 2: Conducta disruptiva</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionario</p> <p>Autor: Granero Gallegos, Antonio</p> <p>Año: 2018</p> <p>Monitoreo: Validez mediante el método de análisis factorial exploratorio, con grado de 0,91 y la confiabilidad se hizo mediante Alpha de Cronbach y su grado de fiabilidad fue de 0.87</p> <p>Ámbito de Aplicación: estudiantes de secundaria</p> <p>Forma de Administración: individual</p>	

Anexo 03

CUESTIONARIO PARA RECOGER INFORMACIÓN SOBRE LA PREFERENCIA DEL USO DEL VIDEOJUEGO FREE FIRE

INSTRUCCIONES: Estimado estudiante, el presente cuestionario tiene la finalidad de recabar la información para un trabajo de investigación acerca del vínculo del videojuego Free Fire y la conducta disruptiva.

Marque con "X" la respuesta que considere conveniente con la mayor veracidad posible.

Género: Femenino Masculino

A continuación, se presentará un cuestionario, para lo cual responderás marcando con "X", la respuesta que creas conveniente.

Nº	VIDEOJUEGO FREE FIRE	SÍ	A VECES	NO
Dimensión 1: Adictividad				
1	¿Juegas Free Fire?			
2	¿Ocupas tu tiempo de estudio para jugar Free Fire?			
3	¿Ocupas las reuniones familiares para jugar Free Fire?			
4	¿Dejas de cumplir con tus deberes por jugar Free Fire?			
5	¿Ha alterado tu horario de dormir por jugar Free fire?			
Dimensión 2: Problemas asociados al videojuego				
6	¿Tienes problemas para dormir desde que juegas Free Fire?			
7	¿Golpeas las paredes o rompes algo cuando pierdes una partida de Free Fire?			
8	Si alguien te interrumpe mientras juegas ¿Te molestas?			
9	Si no juegas Free Fire ¿Te sientes inquieto (a)?			
10	¿Ha llegado a coger dinero por recargar diamantes para jugar Free Fire?			

Dimensión 3: Influencia del videojuego				
11	¿Te llama la atención algunas formas de hablar y comportarse de los que juegan en la misma sala de Fre Fire que tú?			
12	¿Ha adoptado formas de conducta de su personaje en el juego?			
13	¿Sientes orgullo por tu personaje de juego?			
14	¿Se siente como su personaje en su vida cotidiana?			
15	¿Utiliza gestos de su personaje en su vida cotidiana?			
Dimensión 4: Abstinencia				
16	¿Puedes mantenerte sin jugar Free Fire una semana?			
17	¿Puedes negarte cuando te invitan a jugar Free Fire?			
18	¿Podrías desinstalar la app de Free Fire de tu celular?			
19	¿Podrías quedarte sin celular para no jugar Free Fire?			
20	¿Te sentirías bien al no jugar Free Fire?			

Anexo 04

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE INDEPENDIENTE:
VIDEOJUEGO FREE FIRE**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE RESPUESTAS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN	
				Sí	A veces	No	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMS		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
VIDEOJUEGO FREE FIRE: Los videojuegos so un tipo de juego utilizando una computadora y un visor de video, puede ser un ordenador, un celular, una tablet o una consola de juegos, por lo cual se convierten en juegos en línea, que son únicos y exclusivos para las nuevas generaciones (Jull, 2005)	Adictividad	Juega progresivamente más que al principio y de forma excesiva.	1. Juegas Free Fire				X		X		X		X			
			2. Ocupas tu tiempo de estudio para jugar Free Fire				X		X		X		X			
			3. Ocupas las reuniones familiares para jugar Free Fire				X		X		X		X			
			4. Dejas de cumplir con tus deberes por jugar Free Fire				X		X		X		X			
			5. Ha alterado tu horario de dormir por jugar Free fire													
	Problemas asociados	Emplea el videojuego Free Fire con actitudes	6. Tienes problemas para dormir desde que juegas Free Fire				X		X		X		X			

El videojuego Free Fire es videojuego de tipo battle royale, el cual puede ser usado en un iPhone, Tablet, Android, PC, etc.	favorables/ desfavorables	7. Golpeas las paredes o rompes algo cuando pierdes una partida de Free Fire				X		X		X		X			
		8. Si alguien te interrumpe mientras juegas ¿Te molesta?				X		X		X		X			
		9. Si no juegas Free Fire ¿Te sientes inquieto (a)?				X		X		X		X			
		10. ¿Ha llegado a coger dinero por recargar diamantes para jugar Free Fire?				X		X		X		X			
	Influencia del videojuego	Expresa conductas del juego en su vida cotidiana.	11. Te llama la atención algunas formas de hablar y comportarse de los que juegan en la misma sala de Fre Fire que tú				X		X		X		X		
			12. Ha adoptado formas de conducta de su personaje en el juego				X		X		X		X		
			13. Sientes orgullo por tu personaje de juego				X		X		X		X		
			14. Se siente como su personaje en su vida cotidiana				X		X		X		X		

			15. Utiliza gestos de su personaje en su vida cotidiana				X		X		X		X			
	abstinencia	Manifiesta conductas de control ante la ausencia del juego.	16. Puedes mantenerte sin jugar Free Fire una semana				X		X		X		X			
			17. Puedes negarte cuando te invitan a jugar Free Fire				X		X		X		X			
			18. Podrías desinstalar la app de Free Fire de tu celular				X		X		X				X	
			19. Podrías quedarte sin celular para no jugar Free Fire				X		X		X		X			
			20. Te sentirías bien al no jugar Free Fire				X		X		X		X			

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: PIRANO Molocho SILVESTRE

DNI: 33669091

Especialidad del validador: PSICOLOGIA EDUCATIVA

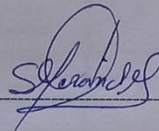
Observaciones:

Aplicable

Aplicable después de levantar observaciones

No aplicable

18 de octubre del 2021



Firma del Experto Informante.

Anexo 05

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE INDEPENDIENTE:
VIDEOJUEGO FREE FIRE**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE RESPUESTAS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				Sí	A veces	No	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMS		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
VIDEOJUEGO FREE FIRE: Los videojuegos so un tipo de juego utilizando una computadora y un visor de video, puede ser un ordenador, un celular, una tablet o una consola de juegos, por lo cual se convierten en juegos en línea, que son únicos y exclusivos para las nuevas generaciones (Jull, 2005)	Adictividad	Juega progresivamente más que al principio y de forma excesiva.	1. Juegas Free Fire				X		X		X		X		
			2. Ocupas tu tiempo de estudio para jugar Free Fire				X		X		X		X		
			3. Ocupas las reuniones familiares para jugar Free Fire				X		X		X		X		
			4. Dejas de cumplir con tus deberes por jugar Free Fire				X		X		X		X		
			5. Ha alterado tu horario de dormir por jugar Free fire												
	Problemas asociados	Emplea el videojuego Free Fire con actitudes	6. Tienes problemas para dormir desde que juegas Free Fire				X		X		X		X		

El videojuego Free Fire es videojuego de tipo battle royale, el cual puede ser usado en un iPhone, Tablet, Android, PC, etc.		favorables/ desfavorables	7. Golpeas las paredes o rompes algo cuando pierdes una partida de Free Fire				X		X		X		X	
			8. Si alguien te interrumpe mientras juegas ¿Te molesta?				X		X		X		X	
			9. Si no juegas Free Fire ¿Te sientes inquieto (a)?				X		X		X		X	
			10. ¿Ha llegado a coger dinero por recargar diamantes para jugar Free Fire?				X		X		X		X	
Influencia del videojuego	Expresa conductas del juego en su vida cotidiana.	11. Te llama la atención algunas formas de hablar y comportarse de los que juegan en la misma sala de Fre Fire que tú				X		X		X		X		
		12. Ha adoptado formas de conducta de su personaje en el juego				X		X		X		X		
		13. Sientes orgullo por tu personaje de juego				X		X		X		X		
		14. Se siente como su personaje en su vida cotidiana				X		X		X		X		

			15. Utiliza gestos de su personaje en su vida cotidiana				X		X		X		X		
	abstinencia	Manifiesta conductas de control ante la ausencia del juego.	16. Puedes mantenerte sin jugar Free Fire una semana				X		X		X		X		
			17. Puedes negarte cuando te invitan a jugar Free Fire				X		X		X		X		
			18. Podrías desinstalar la app de Free Fire de tu celular				X		X		X		X		
			19. Podrías quedarte sin celular para no jugar Free Fire				X		X		X		X		
			20. Te sentirías bien al no jugar Free Fire				X		X		X		X		

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Rivera Medina Agosto César

DNI: 33671910

Especialidad del validador: Psicología Educativa

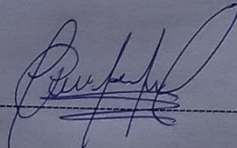
Observaciones:

Aplicable

Aplicable después de levantar observaciones

No aplicable

18 de Octubre del 2021



Firma del Experto Informante.

Anexo 06

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE INDEPENDIENTE:
VIDEOJUEGO FREE FIRE**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE RESPUESTAS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				Sí	A veces	No	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMS		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
VIDEOJUEGO FREE FIRE: Los videojuegos so un tipo de juego utilizando una computadora y un visor de video, puede ser un ordenador, un celular, una tablet o una consola de juegos, por lo cual se convierten en juegos en línea, que son únicos y exclusivos para las nuevas generaciones (Jull, 2005)	Adictividad	Juega progresivamente más que al principio y de forma excesiva.	1. Juegas Free Fire				X		X		X		X		
			2. Ocupas tu tiempo de estudio para jugar Free Fire				X		X		X		X		
			3. Ocupas las reuniones familiares para jugar Free Fire				X		X		X		X		
			4. Dejas de cumplir con tus deberes por jugar Free Fire				X		X		X		X		
			5. Ha alterado tu horario de dormir por jugar Free fire												
	Problemas asociados	Emplea el videojuego Free Fire con actitudes	6. Tienes problemas para dormir desde que juegas Free Fire				X		X		X		X		

El videojuego Free Fire es videojuego de tipo battle royale, el cual puede ser usado en un iPhone, Tablet, Android, PC, etc.	favorables/ desfavorables	7. Golpeas las paredes o rompes algo cuando pierdes una partida de Free Fire				X		X		X		X			
		8. Si alguien te interrumpe mientras juegas ¿Te molesta?				X		X		X		X			
		9. Si no juegas Free Fire ¿Te sientes inquieto (a)?				X		X		X		X			
		10. ¿Ha llegado a coger dinero por recargar diamantes para jugar Free Fire?				X		X		X		X			
	Influencia del videojuego	Expresa conductas del juego en su vida cotidiana.	11. Te llama la atención algunas formas de hablar y comportarse de los que juegan en la misma sala de Fre Fire que tú				X		X		X		X		
			12. Ha adoptado formas de conducta de su personaje en el juego				X		X		X		X		
			13. Sientes orgullo por tu personaje de juego				X		X		X		X		
			14. Se siente como su personaje en su vida cotidiana				X		X		X		X		

			15. Utiliza gestos de su personaje en su vida cotidiana				X		X		X		X			
	abstinencia	Manifiesta conductas de control ante la ausencia del juego.	16. Puedes mantenerte sin jugar Free Fire una semana				X		X		X		X			
			17. Puedes negarte cuando te invitan a jugar Free Fire				X		X		X		X			
			18. Podrías desinstalar la app de Free Fire de tu celular				X		X		X				X	
			19. Podrías quedarte sin celular para no jugar Free Fire				X		X		X				X	
			20. Te sentirías bien al no jugar Free Fire				X		X		X				X	

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: DOMINGO RUIZ GONZALEZ

DNI: 33652924

Especialidad del validador: ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

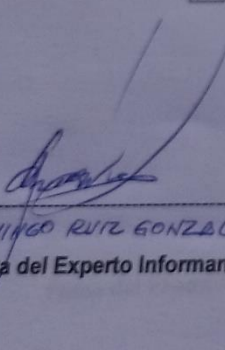
Observaciones:

Aplicable

Aplicable después de levantar observaciones

No aplicable

19 de octubre del 2021


DOMINGO RUIZ GONZALEZ

Firma del Experto Informante.

Anexo 07

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE INDEPENDIENTE:
VIDEOJUEGO FREE FIRE**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE RESPUESTAS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN	
				Sí	A veces	No	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMS		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
VIDEOJUEGO FREE FIRE: Los videojuegos so un tipo de juego utilizando una computadora y un visor de video, puede ser un ordenador, un celular, una tablet o una consola de juegos, por lo cual se convierten en juegos en línea, que son únicos y exclusivos para las nuevas generaciones (Jull, 2005)	Adictividad	Juega progresivamente más que al principio y de forma excesiva.	1. Juegas Free Fire				X		X		X		X			
			2. Ocupas tu tiempo de estudio para jugar Free Fire				X		X		X		X			
			3. Ocupas las reuniones familiares para jugar Free Fire				X		X		X		X			
			4. Dejas de cumplir con tus deberes por jugar Free Fire				X		X		X		X			
			5. Ha alterado tu horario de dormir por jugar Free fire													
	Problemas asociados	Emplea el videojuego Free Fire con actitudes	6. Tienes problemas para dormir desde que juegas Free Fire				X		X		X		X			

El videojuego Free Fire es videojuego de tipo battle royale, el cual puede ser usado en un iPhone, Tablet, Android, PC, etc.	favorables/ desfavorables	7. Golpeas las paredes o rompes algo cuando pierdes una partida de Free Fire				X		X		X		X			
		8. Si alguien te interrumpe mientras juegas ¿Te molesta?				X		X		X		X			
		9. Si no juegas Free Fire ¿Te sientes inquieto (a)?				X		X		X		X			
		10. ¿Ha llegado a coger dinero por recargar diamantes para jugar Free Fire?				X		X		X		X			
	Influencia del videojuego	Expresa conductas del juego en su vida cotidiana.	11. Te llama la atención algunas formas de hablar y comportarse de los que juegan en la misma sala de Fre Fire que tú				X		X		X		X		
			12. Ha adoptado formas de conducta de su personaje en el juego				X		X		X		X		
			13. Sientes orgullo por tu personaje de juego				X		X		X		X		
14. Se siente como su personaje en su vida cotidiana						X		X		X		X			

			15. Utiliza gestos de su personaje en su vida cotidiana				X		X		X		X				
	Abstinencia	Manifiesta conductas de control ante la ausencia del juego.	16. Puedes mantenerte sin jugar Free Fire una semana				X		X		X		X				
			17. Puedes negarte cuando te invitan a jugar Free Fire				X		X		X		X				
			18. Podrías desinstalar la app de Free Fire de tu celular				X		X		X		X				
			19. Podrías quedarte sin celular para no jugar Free Fire				X		X		X		X				
			20. Te sentirías bien al no jugar Free Fire				X		X		X		X				

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: RAFAEL GONZALES DAGOBERTO

DNI: 40322604

Especialidad del validador: ADMINISTRACION DE I.E. - TECNOLOGIAS DE LA INFORMATICA Y LA COMUNICACION

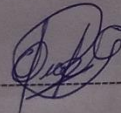
Observaciones:

Aplicable

Aplicable después de levantar observaciones

No aplicable

18 de octubre del 2021



Firma del Experto Informante.

Anexo 08

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE INDEPENDIENTE:
VIDEOJUEGO FREE FIRE**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE RESPUESTAS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN		
				Sí	A veces	No	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMS		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA				
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO			
VIDEOJUEGO FREE FIRE: Los videojuegos so un tipo de juego utilizando una computadora y un visor de video, puede ser un ordenador, un celular, una tablet o una consola de juegos, por lo cual se convierten en juegos en línea, que son únicos y exclusivos para las nuevas generaciones (Jull, 2005)	Adictividad	Juega progresivamente más que al principio y de forma excesiva.	1. Juegas Free Fire				X		X		X		X				
			2. Ocupas tu tiempo de estudio para jugar Free Fire				X		X		X		X				
			3. Ocupas las reuniones familiares para jugar Free Fire				X		X		X		X				
			4. Dejas de cumplir con tus deberes por jugar Free Fire				X		X		X		X				
			5. Ha alterado tu horario de dormir por jugar Free fire														
	Problemas asociados	Emplea el videojuego Free Fire con actitudes	6. Tienes problemas para dormir desde que juegas Free Fire				X		X		X		X				

El videojuego Free Fire es videojuego de tipo battle royale, el cual puede ser usado en un iPhone, Tablet, Android, PC, etc.	favorables/ desfavorables	7. Golpeas las paredes o rompes algo cuando pierdes una partida de Free Fire				X		X		X		X			
		8. Si alguien te interrumpe mientras juegas ¿Te molesta?				X		X		X		X			
		9. Si no juegas Free Fire ¿Te sientes inquieto (a)?				X		X		X		X			
		10. ¿Ha llegado a coger dinero por recargar diamantes para jugar Free Fire?				X		X		X		X			
	Influencia del videojuego	Expresa conductas del juego en su vida cotidiana.	11. Te llama la atención algunas formas de hablar y comportarse de los que juegan en la misma sala de Fre Fire que tú				X		X		X		X		
			12. Ha adoptado formas de conducta de su personaje en el juego				X		X		X		X		
			13. Sientes orgullo por tu personaje de juego				X		X		X		X		
			14. Se siente como su personaje en su vida cotidiana				X		X		X		X		

			15. Utiliza gestos de su personaje en su vida cotidiana				X		X		X		X			
	abstinencia	Manifiesta conductas de control ante la ausencia del juego.	16. Puedes mantenerte sin jugar Free Fire una semana				X		X		X		X			
			17. Puedes negarte cuando te invitan a jugar Free Fire				X		X		X		X			
			18. Podrías desinstalar la app de Free Fire de tu celular				X		X		X				X	
			19. Podrías quedarte sin celular para no jugar Free Fire				X		X		X			X		
			20. Te sentirías bien al no jugar Free Fire				X		X		X			X		

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dr. Colina Ysea Félix José

DNI: C.E 003312384

Especialidad del validador: Docencia Universitaria

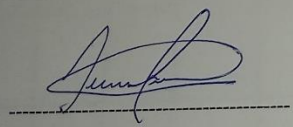
Observaciones:

Aplicable

Aplicable después de levantar observaciones

No aplicable

18 de octubre del 2021



Firma del Experto Informante.

Anexo 09

Calificación experto N° 1

ítem	Mg. Sc. Silvestre Miranda Molocho							
	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la oposición de respuesta	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	x		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X			X
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
Total	20	0	20	0	20	0	19	1

$$c = \frac{20 + 20 + 20 + 19}{(20 + 20 + 20 + 19) + 1}$$

$$= 79/80 = 0, 99$$

Anexo 10

Calificación experto N° 2

ítem	Mg. Sc. Agapito Rivera Medina							
	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la oposición de respuesta	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	x		X		X		x	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
Total	20	0	20	0	20	0	20	0

$$c = \frac{20 + 20 + 20 + 20}{(20 + 20 + 20 + 20) + 0}$$

$$= 80/80 = 1, 0$$

Anexo 11

Calificación experto N° 3

ítem	Mg. Sc. Domingo Ruiz Gonzalez							
	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la oposición de respuesta	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	x		X		X		x	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X			X
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
Total	20	0	20	0	20	0	19	1

$$c = \frac{20 + 20 + 20 + 19}{(20 + 20 + 20 + 19) + 1} = 79/80 = 0,99$$

Anexo 12

Calificación experto N° 4

ítem	Mg. Sc. Dagoberto Rafael Gonzales							
	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la oposición de respuesta	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	x		X		X		x	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
Total	20	0	20	0	20	0	20	0

$$c = \frac{20 + 20 + 20 + 20}{(20 + 20 + 20 + 20) + 0}$$

$$= 80/80 = 1, 0$$

Anexo 13

Calificación experto N° 5

ítem	Dr. Félix José Colina Y sea							
	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la oposición de respuesta	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	x		X		X		x	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X			X
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
Total	20	0	20	0	20	0	20	1

$$c = \frac{20 + 20 + 20 + 19}{(20 + 20 + 20 + 19) + 1}$$

$$= 79/80 = 0,99$$

Anexo 14

FICHA TÉCNICA

Nombre del instrumento: Cuestionario para recoger información sobre el uso del videojuego Free Fire.

1. **Autora:** Bch. Herrera Mendoza Belermina Isabel
2. **Objetivo:** Determinar cuál es la relación entre el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva de los estudiantes del nivel secundaria de las I. E. de Amazonas, 2021.
3. **Usuarios:** Estudiantes del nivel secundaria de las I.E. de Amazonas
4. **Tiempo:** 40 minutos
5. **Procedimiento de aplicación:**
 - Se compartirá el enlace de zoom por medio de WhatsApp a los estudiantes seleccionados, para darles las indicaciones pertinentes.
 - Se compartirá el enlace del cuestionario virtual para su respectivo desarrollo.
 - El tiempo de desarrollo del cuestionario será de 35 minutos.
 - Terminado el tiempo se activará el modo de no más respuestas en el cuestionario virtual.

6. Organización de ítems:

DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS
ADICTIVIDAD	Juega progresivamente más que al principio y de forma excesiva.	1,2,3,4,5
PROBLEMAS ASOCIADOS AL VIDEOJUEGO	Emplea el videojuego Free Fire con actitudes favorables/ desfavorables	6,7,8,9,10
INFLUENCIA DEL VIDEOJUEGO	Expresa conductas del juego en su vida cotidiana.	11, 12,13,14,15,
ABSTINENCIA	Manifiesta conductas de control ante la ausencia del juego.	16, 17, 18, 19,20

7. Escala:

7.1. Escala general:

ESCALA	RANGOS
SÍ	1
A VECES	2
NO	3

7.2 Escala específica:

NIVEL	DIMENSIONES			
	ADICTIVIDAD	PROBLEMAS ASOCIADOS AL VIDEOJUEGO	INFLUENCIA DEL VIDEOJUEGO	ABSTINENCIA
SIEMPRE				
A VECES				
NUNCA				

8. Validación:

La validez de este instrumento se hizo por juicio de expertos teniendo como resultado 0,99 en grado de validez, lo que quiere decir que el instrumento tiene una excelente validez y la confiabilidad se obtuvo por el software SPSS 26, obteniendo como resultado 0,91 en grado de confiabilidad.

Anexo 15

Versión española del Cuestionario para medir las Conductas Disruptivas en Educación Física (CCDEF) – Adaptado a la versión española

“Piensa en tu propio comportamiento en clase de EF y dinos tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones”.

Ítems	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Con frecuencia	Siempre
1. Amenazo a los demás compañeros/as de clase	1	2	3	4	5
2. Hablo de los demás a sus espaldas	1	2	3	4	5
3. Me quejo habitualmente	1	2	3	4	5
4. Soy perezoso en clase	1	2	3	4	5
5. Busco llamar la atención	1	2	3	4	5
6. Me muevo lentamente a propósito	1	2	3	4	5
7. Interrumpo las clases	1	2	3	4	5
8. Me siento inseguro en clase	1	2	3	4	5
9. No presto atención en clase	1	2	3	4	5
10. No sigo las instrucciones	1	2	3	4	5
11. Tengo mucho caracter y me enfado	1	2	3	4	5
12. Abandono el grupo durante una actividad	1	2	3	4	5
13. Miento en clase	1	2	3	4	5
14. Me salto las clases	1	2	3	4	5
15. Soy peleón/a	1	2	3	4	5
16. Me burlo de otros/as compañeros/as de clase	1	2	3	4	5
17. Acoso a algunos/as compañeros/as de clase	1	2	3	4	5

FICHA TÉCNICA

Nombre del instrumento: **Cuestionario de Conductas Disruptivas**

1. **Autor:** Antonio Granero Gallegos
2. **Objetivo:** medir y determinar las conductas disruptivas en los estudiantes
3. **Usuarios:** Estudiantes del nivel secundaria de las I.E. de Amazonas
4. **Tiempo:** 40 minutos
5. **Procedimiento de aplicación:**
 - Se compartirá el enlace de zoom por medio de WhatsApp a los estudiantes seleccionados, para darles las indicaciones pertinentes.
 - Se compartirá el enlace del cuestionario virtual para su respectivo desarrollo.
 - El tiempo de desarrollo del cuestionario será de 35 minutos.
 - Terminado el tiempo se activará el modo de no más respuestas en el cuestionario virtual.
6. **Organización de ítems:**

DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS
CONDUCTAS DE PERSONALIDAD	-Presentan conductas de la personalidad como: <ul style="list-style-type: none"> • Capricho • Timidez • Egocentrismo • Hiperactividad • Introverso • Extroverso 	2,3,5,8,13
CONDUCTAS AGRESIVAS	- Demuestra conductas agresivas con las personas tales como: <ul style="list-style-type: none"> • Agresiones físicas • Agresiones psicológicas 	1,11,15,16,17
CONDUCTAS INDISCIPLINADAS	- Demuestra conductas indisciplinarias en el colegio, tales como: <ul style="list-style-type: none"> • Falta de respeto a los docentes • Falta de respeto a sus compañeros • Llega tarde sin justificación • No usa el uniforme adecuadamente 	6,7,12,14,

BAJO RENDIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta bajo rendimiento académico: • Se muestra distraído (a) en clases • No presenta sus tareas • Tiene bajas calificaciones • No participa en clase 	4,9,10
-------------------------	---	--------

7. Escala:

7.1. Escala general:

ESCALA	RANGOS
Nunca	1
Casi nunca	2
Algunas veces	3
Con frecuencia	4
Siempre	5

7.2. Escala específica:

Nivel	Dimensiones			
	Conductas De Personalidad	Conductas Agresivas	Conductas Indisciplinadas	Bajo Rendimiento
Nunca				
Casi Nunca				
Algunas Veces				
Con Frecuencia				
Siempre				

8. Validación:

La validez de este instrumento fue conseguida por el método de análisis factorial exploratorio, lo cual fue corroborado en las pruebas de KMO (Kaiser-Mayer-Olkin) el cual nos indica la proporción de varianza que tienen en común las variables analizadas, presentan un resultado de 0.91, coeficiente cercano a la unidad y la confiabilidad se hizo mediante Alpha de Cronbach, obteniendo como resultado 0,87 en grado de confiabilidad.

Anexo 17

Confiabilidad del instrumento adaptado

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	17	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	17	100,0

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

Estadística de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,915	,916	20

Fuente: SPSS v26 Análisis de datos

EL INSTRUMENTO ES ALTAMENTE CONFIABLE TIENE 0.915 DE FIABILIDAD

Estadísticas de elemento

Estadísticas de elemento			
	Media	Desv. Desviación	N
VAR00001	1,65	,931	17
VAR00002	1,88	,993	17
VAR00003	2,00	1,000	17
VAR00004	1,94	,966	17
VAR00005	1,82	1,015	17
VAR00006	2,12	,928	17
VAR00007	2,06	1,029	17
VAR00008	1,88	,993	17
VAR00009	1,82	1,015	17
VAR00010	2,06	,966	17
VAR00011	2,00	1,000	17
VAR00012	2,00	1,000	17

VAR00013	2,18	1,015	17
VAR00014	1,94	,966	17
VAR00015	1,88	,928	17
VAR00016	1,94	1,029	17
VAR00017	1,94	,899	17
VAR00018	1,94	1,029	17
VAR00019	1,88	,993	17
VAR00020	1,88	,993	17

Confiabilidad de cada ítem

Estadísticas de total de elemento					
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	37,18	132,029	,724	.	,907
VAR00002	36,94	127,559	,886	.	,903
VAR00003	36,82	127,279	,892	.	,903
VAR00004	36,88	127,360	,922	.	,902
VAR00005	37,00	128,375	,826	.	,904
VAR00006	36,71	131,721	,743	.	,907
VAR00007	36,76	128,566	,805	.	,905
VAR00008	36,94	127,559	,886	.	,903
VAR00009	37,00	128,375	,826	.	,904
VAR00010	36,76	127,316	,924	.	,902
VAR00011	36,82	132,404	,652	.	,909
VAR00012	36,82	126,654	,922	.	,902
VAR00013	36,65	130,243	,740	.	,907
VAR00014	36,88	130,110	,787	.	,906
VAR00015	36,94	130,684	,795	.	,906
VAR00016	36,88	152,610	-,207	.	,929
VAR00017	36,88	148,110	-,024	.	,923
VAR00018	36,88	152,610	-,207	.	,929
VAR00019	36,94	147,809	-,016	.	,924
VAR00020	36,94	153,309	-,240	.	,929

Nota: Los elementos del cuestionario (ítems) son altamente confiables

Anexo 18

Fiabilidad de los instrumentos aplicados a los educandos de la I.E. de Amazonas.

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	80	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	80	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,970	37

Los resultados de la confiabilidad de los instrumentos, aplicando el alfa de Cronbach resultó 0.970, para ambas variables, lo cual indica un instrumento excelente.

Prueba de constructo con KMO

Variable: Uso de videojuego de Free Fire.

Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,929
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	2330,686
	GI	190
	Sig.	,000

Varianza total explicada

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	13,857	69,286	69,286	13,857	69,286	69,286
2	2,444	12,221	81,507	2,444	12,221	81,507
3	,795	3,974	85,481			
4	,571	2,854	88,336			
5	,364	1,819	90,155			

6	,319	1,593	91,749
7	,256	1,280	93,028
8	,245	1,225	94,253
9	,185	,923	95,176
10	,177	,884	96,061
11	,144	,721	96,781
12	,125	,624	97,405
13	,112	,561	97,967
14	,102	,511	98,478
15	,087	,437	98,915
16	,070	,349	99,264
17	,053	,267	99,532
18	,037	,187	99,719
19	,034	,170	99,889
20	,022	,111	100,000

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Matriz de componente^s

	Componente	
	1	2
P1	,842	,118
P2	,930	,132
P3	,913	,112
P4	,911	,072
P5	,915	,150
P6	,928	,099
P7	,926	,124
P8	,897	,029
P9	,945	,081
P10	,777	,275
P11	,843	,255
P12	,932	,191
P13	,822	,129
P14	,891	,218
P15	,901	,199
P16	-,485	,728
P17	-,518	,681
P18	-,692	,614
P19	-,675	,606
P20	-,680	,566

Método de extracción: análisis de componentes principales.
a. 2 componentes extraídos.

Variable: Conductas disruptivas

Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,915
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	1922,081
	GI	136
	Sig.	,000

Varianza total explicada

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	12,657	74,451	74,451	12,657	74,451	74,451
2	,944	5,554	80,005			
3	,800	4,709	84,714			
4	,447	2,630	87,344			
5	,392	2,305	89,649			
6	,364	2,142	91,791			
7	,311	1,828	93,619			
8	,241	1,420	95,040			
9	,175	1,031	96,070			
10	,156	,920	96,990			
11	,128	,754	97,744			
12	,119	,697	98,441			
13	,092	,541	98,982			
14	,079	,465	99,447			
15	,051	,299	99,746			
16	,027	,160	99,906			
17	,016	,094	100,000			

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Matriz de componente^s

	Componente
	1
I1	,907
I2	,782
I3	,857
I4	,740
I5	,894
I6	,940
I7	,800
I8	,887
I9	,927
I10	,930
I11	,931
I12	,912

I13		,923
I14		,932
I15		,895
I16		,687
I17		,643

Método de extracción:

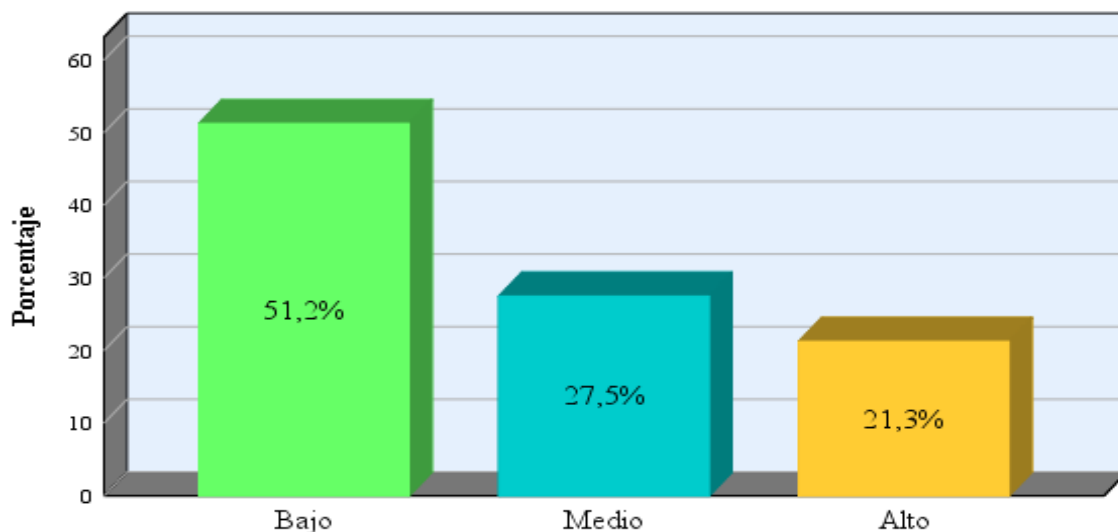
análisis de
componentes
principales.

a. 1 componentes
extraídos.

Anexo 19

Figura 1

Variable uso de videojuegos

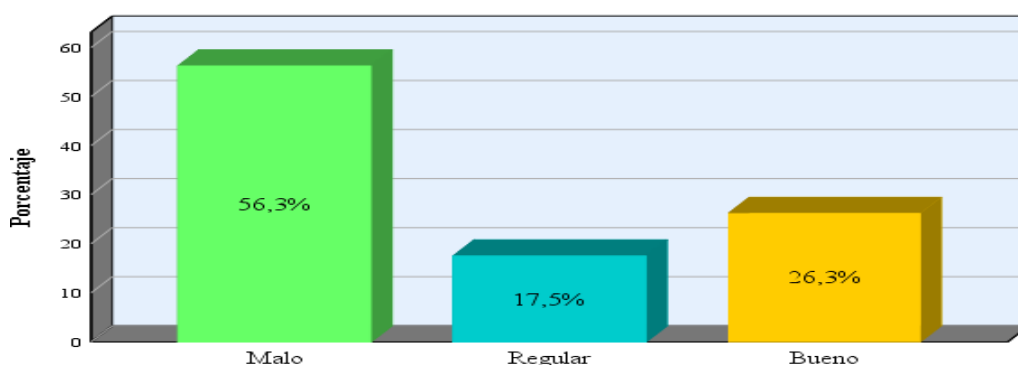


Nota. Base de datos de uso del videojuego Free Fire.

En tabla 6 y figura 1, el total de los encuestados menciona que la que tiene mayor predominancia es el nivel bajo en 51.20% ya que los estudiantes a pesar de jugar el Free Fire, se dedican a estudiar el mas de 50%, el restante se encuentra en el nivel medio y alto, mencionando que algunas dejan sus deberes aun lado para dedicarse a jugar y muchas veces este juego influye en sus actitudes y personalidades.

Figura 2

Variable conductas disruptivas

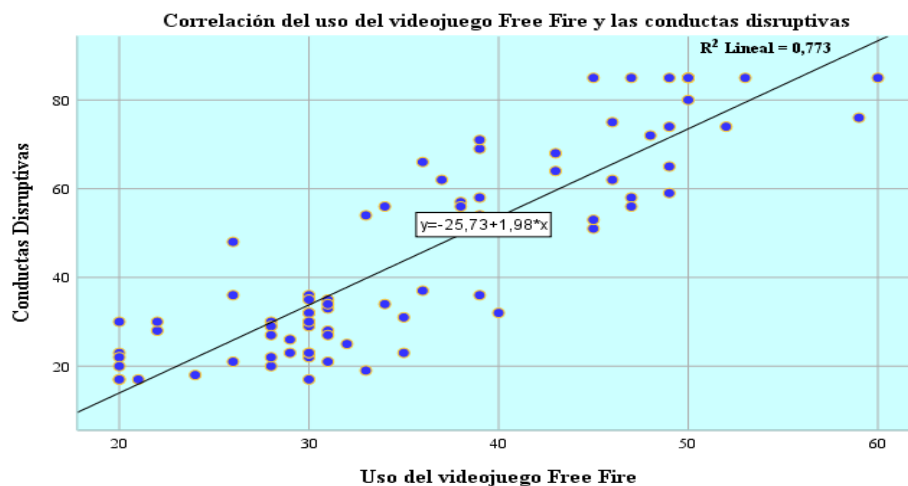


Nota. Base de datos de conductas disruptivas.

Del total de los encuestados, respecto a la tabla 8 y figura 2, tiene mayor relevancia el nivel malo en 56.3%, ya que indica que los estudiantes tienen conductas negativas, debido al juego de Free Fire, en cuanto a la personalidad, son agresivos física y psicológicamente, faltan el respeto a los docentes cuando no se le permite el ingreso por llegar tarde a clases, por ende, tienen bajo rendimiento académico.

Figura 3

Dispersión de la correlación del uso de videojuego Free Fire y las conductas disruptivas

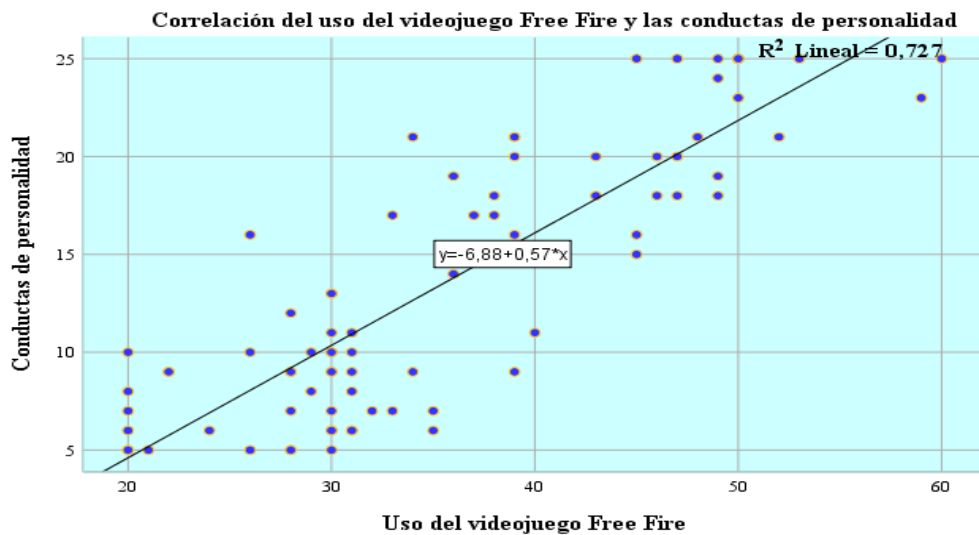


Nota. Base de datos de uso del videojuego Free Fire y conductas disruptivas.

Se hizo uso de la regresión lineal para conocer el grado de relación existente entre uso de videojuego Free Fire y conductas disruptivas, con ello se llegó a afirmar que las variables se relacionan significativamente en 77.3% y el restante 35.1% es relacionada por otros variables.

Figura 4

Correlación del uso de videojuego Free Fire y las conductas de personalidad

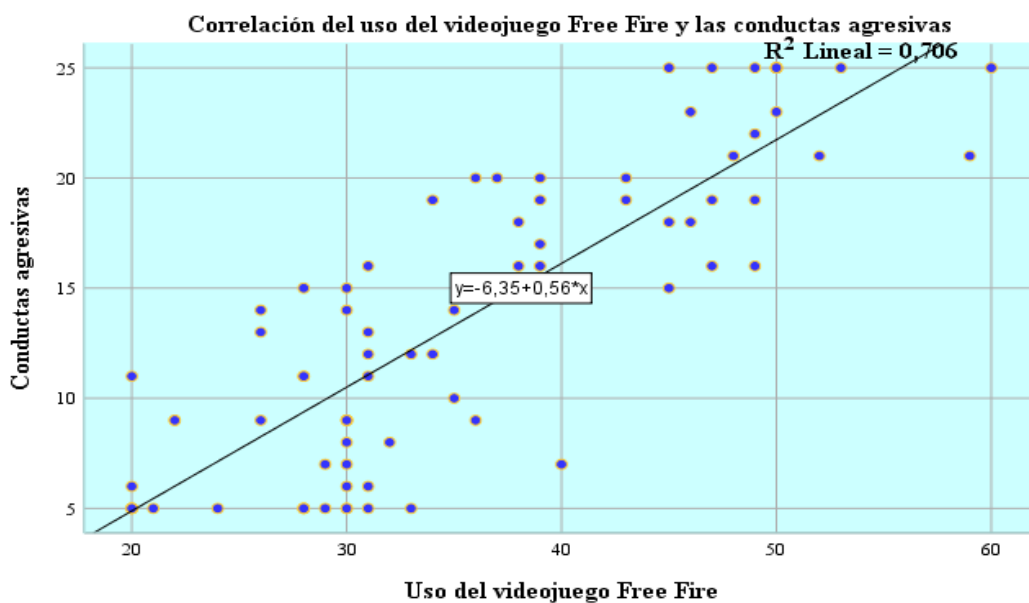


Nota. Base de datos de uso del videojuego Free Fire y conductas disruptivas.

Se hizo uso de la regresión lineal para conocer el grado de relación existente entre uso de videojuego Free Fire y conductas de personalidad, por tanto, se llegó a afirmar que la variable se relaciona con la dimensión significativamente en 72.70% y el restante 27.3% es relacionada por otros variables.

Figura 5

Correlación del uso de videojuego Free Fire y las conductas de agresivas

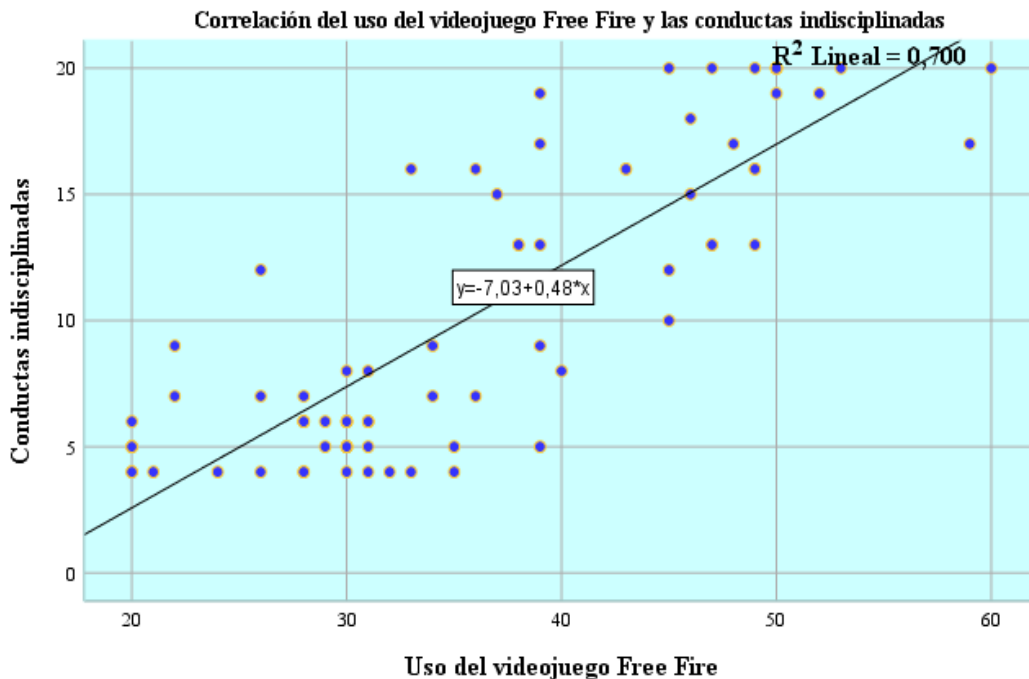


Nota. Base de datos de uso del videojuego Free Fire y conductas disruptivas.

Se hizo uso de la regresión lineal para conocer el grado de relación existente entre uso de videojuego Free Fire y conductas agresivas, por tanto, se llegó a afirmar que la variable se relaciona con la dimensión significativamente en 70.60% y el restante 29.4% es relacionada por otros variables.

Figura 6

Correlación del uso de videojuego Free Fire y las conductas de indisciplinadas

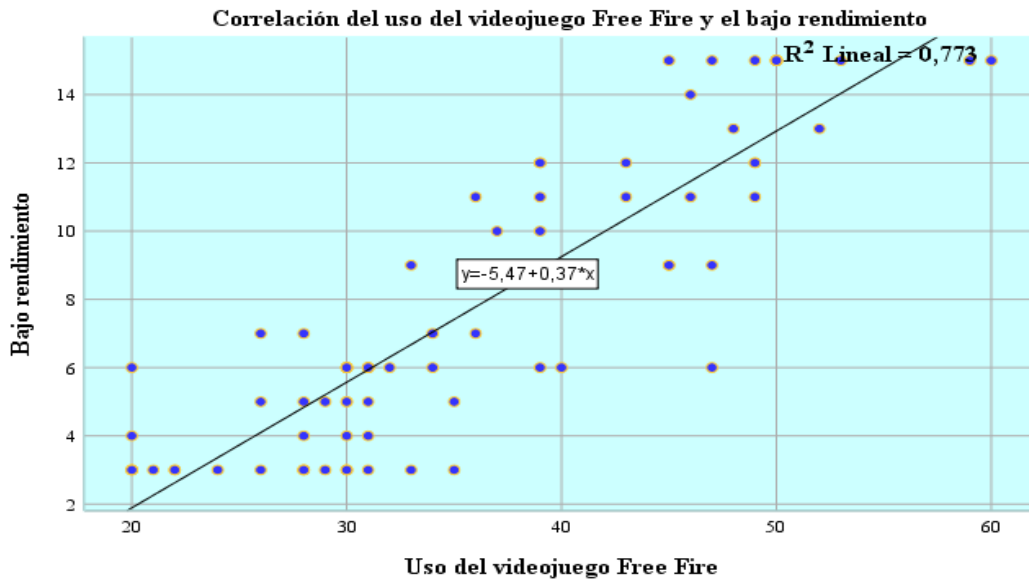


Nota. Base de datos de uso del videojuego Free Fire y conductas disruptivas.

Se hizo uso de la regresión lineal para conocer el grado de relación existente entre uso de videojuego Free Fire y conductas indisciplinadas, por tanto, se llegó a afirmar que la variable se relaciona con la dimensión significativamente en 70% y el restante 30% es relacionada por otros variables.

Figura 7

Correlación del uso de videojuego Free Fire y el bajo rendimiento



Nota. Base de datos de uso del videojuego Free Fire y conductas disruptivas.

Se hizo uso de la regresión lineal para conocer el grado de relación existente entre uso de videojuego Free Fire y el bajo rendimiento de los estudiantes, por tanto, se llegó a afirmar que la variable se relaciona con la dimensión significativamente en 77.3% y el restante 22.7% es relacionada por otras variables.



Ministerio
de Educación

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Intercultural - Región Cusco
Unidad de Gestión Educativa Local Intercultural - Puno
I.E.S.M. TÉCNICO INDUSTRIAL "YUTUPIS"
C.M. N° 0677104



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

YUTUPIS, 03 de noviembre de 2021

Señora:

Belemina Isabel Herrera Mendoza
Estudiante de la Maestría en Psicología
Educativa Universidad César Vallejo
Presente:

**Asunto: AUTORIZACIÓN PARA EL DESARROLLO DE TRABAJO
DE INVESTIGACIÓN EN LA I.E. TÉCNICO INDUSTRIAL
"YUTUPIS"**

Ref. Expediente N°043 de fecha 28 de octubre de 2021

Nos dirigimos a usted a nombre de la I.E. TÉCNICO INDUSTRIAL "YUTUPIS", para darle la AUTORIZACIÓN y pueda desarrollar su trabajo de investigación (Tesis) titulado:

VÍNCULO ENTRE EL VIDEOJUEGO FREE FIRE Y LA CONDUCTA DISRUPTIVA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA DE AMAZONAS, 2021.

Se autorizó y abrió las facilidades por parte de las autoridades estudiantiles para su intervención y aplicación del instrumento que sabrá emplear en su trabajo de investigación.

Agradecemos desde ya, su compromiso de alcanzar a mi Despacho los resultados de este trabajo.

La institución da por atendido su expediente y agradece su comprensión.

Atentamente,





DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN AMAZONAS
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA UTCUBAMBA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA
17306 "ALEXANDER VON HUMBOLDT"
NUEVO ORIENTE- BAGUA GRANDE - AMAZONAS



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Bagua Grande, 03 de noviembre de 2021

Señora:

Belermína Isabel Herrera Mendoza

Estudiante de la Maestría en Psicología Educativa

Universidad César Vallejo Presente:

Asunto: AUTORIZACIÓN PARA EL DESARROLLO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN LA I.E 17306 "ALEXANDER VON HUMBOLDT"

Ref. Expediente N°025 de fecha 28 de octubre de 2021

Nos dirigimos a usted a nombre de la I.E 17306 Alexander Von Humboldt, para darle la AUTORIZACIÓN para que pueda desarrollar su trabajo de investigación (Tesis) titulado:

VÍNCULO ENTRE EL VIDEOJUEGO FREE FIRE Y LA CONDUCTA DISRUPTIVA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA DE AMAZONAS, 2021.

Se autorizó y abrió las facilidades por parte de las autoridades estudiantiles para su intervención y aplicación del instrumento que sabrá emplear en su trabajo de investigación.

Agradecemos desde ya, su compromiso de alcanzar a mi Despacho los resultados de este trabajo.

La institución da por atendido su expediente y agradece su comprensión.

Atentamente.





I.E. AGROPECUARIO "TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA"

UGEL BAGUA



**"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de
Independencia"**

Bagua, 03 de noviembre de 2021

Señora:

Belermína Isabel Herrera Mendoza

Estudiante de la Maestría en Psicología Educativa

Universidad César Vallejo Presente:

**Asunto: AUTORIZACIÓN PARA EL DESARROLLO DE TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN EN LA I.E. AGROPECUARIO "TORIBIO RODRÍGUEZ DE
MENDOZA"**

Ref. Expediente N°047 de fecha 28 de octubre de 2021

Nos dirigimos a usted a nombre de la I.E. AGROPECUARIO "TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA", para darle la AUTORIZACIÓN para que pueda desarrollar su trabajo de investigación (Tesis) titulado:

VÍNCULO ENTRE EL VIDEOJUEGO FREE FIRE Y LA CONDUCTA DISRUPTIVA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA DE AMAZONAS, 2021.

Se autorizó y abrió las facilidades por parte de las autoridades estudiantiles para su intervención y aplicación del instrumento que sabrá emplear en su trabajo de investigación.

Agradecemos desde ya, su compromiso de alcanzar a mi Despacho los resultados de este trabajo.

La institución da por atendido su expediente y agradece su comprensión.

Atentamente.

