



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



**VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL
NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO
Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE
JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. JUAN CARLOS FRANCO UGARTE SOTO

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
PSICÓLOGO**

**JULIACA - PERÚ
2025**



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL
NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO
Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN
DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. JUAN CARLOS FRANCO UGARTE SOTO

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
PSICÓLOGO**

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE

:


Dra. MARIA AMPARO DEL PILAR CHAMBI CATAFORA

PRIMER MIEMBRO

:


Dra. MARYLUZ CRUZ COLCA

SEGUNDO MIEMBRO

:


Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO

ASESOR DE TESIS

:


Dra. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

: EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO EN PSICOLOGÍA - P13

**RESOLUCIÓN DECANAL N° 689 -2025-D-FCS-UANCV**

Juliaca, 27 de agosto del 2025

VISTOS:

El Expediente N° 2025 -6553 en el cual solicita fecha y hora para Sustentación de Tesis y el Dictamen de Aprobación, emitido por el Jurado Evaluador del trabajo de investigación titulado: VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA 2024

CONSIDERANDO:

Que, es necesario dar cumplimiento a la Ley 30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Salud, para la fijación de fecha y hora para la sustentación de tesis.

En uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud y, estando al informe de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad.

SE RESUELVE:

PRIMERO: Ratificar a los jurados para la Sustentación de Tesis para optar el Título Profesional de: **PSICÓLOGO** del (la) bachiller: **UGARTE SOTO JUAN CARLOS FRANCO** habiéndose designado por sorteo a los siguientes docentes;

- * **Presidente** : Dra. MARIA AMPARO DEL PILAR CHAMBI CATACORA
- * **1er. Miembro** : Dra. MARYLUZ CRUZ COLCA
- * **2do. Miembro** : Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO

- * **Asesor (a)** : Dra. MARIA CONCEPCIÓN FIGUEROA VILCA

SEGUNDO: Fijar la programación de Sustentación de Tesis para el:

DIA : **Viernes 29 de agosto del 2025**
HORA : **08:00 HORAS -**
LOCAL : **Salón de Grados de la Facultad de Ciencias de la Salud**

TERCERO: Realizado la Sustentación, el Jurado levantará el Acta en el libro respectivo, donde indicará el resultado obtenido por el Bachiller sustentante.

CUARTO: La Dirección de la Escuela Profesional de Psicología Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Salud y el jurado, quedan encargados de dar cumplimiento a la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese y Cúmplase.



DISTRIBUCIÓN:
- Jurados (3)
- Interesado (1)
- Asesor de Tesis (1)
- Archivo FCS 2025(1)



RESOLUCIÓN DECANAL N° 008-2025-UI-FCS-UANCV

Juliaca, 26 de agosto del 2025

VISTOS: El expediente 2025-CU-6938, presentado por el (la) egresado(a) **UGARTE SOTO JUAN CARLOS FRANCO**, quién ha solicitado cambio de asesor del Proyecto de Investigación conducente a optar el título profesional de **PSICÓLOGO**;

CONSIDERANDO: Que, según Resolución N° 1561-2024-D-FCS-UANCV, se aprueba el Proyecto de Tesis titulado: **VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA DEL 2024**, para lo cual se asignó.

asesor(a) al **DR. FULGENCIO AMERICO CATAORA YUCRA**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento de la Unidad de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Salud, y de acuerdo a la resolución N° 215-2025-UANCV-CU-R, por motivos que ya no cuenta con vínculo laboral con la UANCV; y,

Estando el informe favorable de la Unidad de Grados y Títulos, en concordancia con el Reglamento de la Unidad de Investigación de Ciencias de la Salud y en uso de las atribuciones que le confiere la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria, Resolución de Institucionalización 1287-92-NAR. D.L. N° 739 y el estatuto de la UANCV, la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud.

SE RESUELVE:

PRIMERO: APROBAR EL CAMBIO DE ASESOR, designados a el(la) egresado(a) **UGARTE SOTO JUAN CARLOS FRANCO**, para la revisión del informe final de investigación titulado: **VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA DEL 2024**, para optar al Título Profesional de **PSICÓLOGO** debiendo quedar a partir de fecha.

asesor(a) **DRA. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA**

SEGUNDO: Disponer que los miembros del Jurado designados den continuidad al trámite de evaluación y calificación del proyecto de tesis, borrador de tesis o sustentación de tesis, según sea el caso que se presente en cada expediente. Quedando válido en sus demás disposiciones la Resolución Decanal de aprobación de proyecto de tesis, que se menciona en el considerando.

TERCERO: La Facultad de Ciencias de la Salud, la Unidad de Grados y Títulos, la Dirección de la Escuela Profesional de PSICOLOGÍA y la Secretaría Académica de la Facultad, quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.

DISTRIBUCIÓN:

- Interesados (1)
- Archivo (1)



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

[Firma]

Dra. María Concepción Figueroa Vilca
DIRECTORA
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FCS



RESOLUCIÓN DECANAL N° 302-2025-D-FCS-UANCV

Juliaca, 13 de mayo del 2025

VISTOS:

El Informe N° 092-2025-UI-FCS-UANCV-J emitido por la Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud, de fecha 12 de mayo del egresado (a): **UGARTE SOTO JUAN CARLOS FRANCO** quien solicita la aprobación del Informe Final Titulado: **VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA 2024** para optar el título profesional de: **PSICÓLOGO**

CONSIDERANDO;

Que, la Dirección de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud en cumplimiento a la Resolución N° 102-2023-CF-FCS-UANCV y con la aprobación del informe final por los siguientes miembros de jurado y asesor:

- * **Presidente** : Dra. MARIA AMPARO DEL PILAR CHAMBI CATAORA
- * **1er. Miembro** : Dra. MARYLUZ CRUZ COLCA
- * **2do. Miembro** : Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO

- * **Asesor (a)** : Dr. FULGENCIO AMAERICO CATAORA YUCRA

Estando en la opinión técnica favorable de la Unidad de Investigación, en concordancia con el Reglamento interno de la Unidad de Investigación de Ciencias de la Salud y en uso de las atribuciones que le confiere la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661 y el estatuto de la UANCV, la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR, el **INFORME FINAL** de **INVESTIGACIÓN**, presentado por el (la) egresado (a): **UGARTE SOTO JUAN CARLOS FRANCO**; para optar el Título Profesional de **PSICÓLOGO** Con la tesis titulado: **VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA 2024**

ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER que, La Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud y secretaria académica de la facultad de ciencias de la salud, quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese, Archívese.



Distribución: Decanato, EP: PS Archivo.



RESOLUCIÓN DECANAL N° 262-2025-D-FCS-UANCV

Juliaca, 05 de mayo del 2025

VISTOS:

El Exp N° 2576- 2025, presentado por el(la) egresado(a) UGARTE SOTO JUAN CARLOS FRANCO quién ha solicitado rectificación de título del proyecto de investigación conducente a optar el título profesional de PSICÓLOGO

CONSIDERANDO:

Que, en la Resolución Decanal N° 1561-2024-D-FCS-UANCV el título de la propuesta de investigación figura de la siguiente manera VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS AL CONTROL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE LA CIUDAD DE JULIACA DEL 2024

Que, la Dirección de Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud, en atención a lo solicitado en el expediente del vistos; ha emitido el Informe N° 022-2025-D-UI-FCS-UANCV-J solicitando la emisión de la resolución de rectificación de título, por haber sido observado por la comisión de grados y títulos de la facultad; y,

Estando el informe favorable de la Dirección de la Unidad de Investigación, en concordancia con el Reglamento de la Unidad de Investigación de Ciencias de la Salud y en uso de las atribuciones que le confiere la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria, Resolución de Institucionalización 1287-92-NAR. D.L. N° 739 y el estatuto de la UANCV, la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud.

SE RESUELVE:

PRIMERO: APROBAR LA RECTIFICACIÓN DE TÍTULO DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN, presentado por el(la) egresado(a) UGARTE SOTO JUAN CARLOS FRANCO, debiendo considerarse a partir de la fecha con el siguiente título: VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA 2024

teniendo como jurados y asesor designados por la Dirección de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud, a los siguientes

- * Presidente : Dra. MARIA AMPARO DEL PILAR CHAMBI CATACORA
- * 1er. Miembro : M.Sc MARIA ANTONIETA LOAYZA LOPEZ
- * 2do. Miembro : Dra. INGRID LIZ QUISPE TICONA
- * Asesor : Dr. FULGENCIO AMERICO CATACORA YUCRA

SEGUNDO: Disponer que los miembros del Jurado designados den continuidad al trámite de evaluación y calificación del proyecto de tesis, borrador de tesis o sustentación de tesis, según sea el caso que se presente en cada expediente. Quedando válido en sus demás disposiciones la Resolución Decanal de aprobación de proyecto de tesis, que se menciona en el considerando.

TERCERO: La Facultad de Ciencias de la Salud, la Unidad de Investigación, la Dirección de la Escuela Profesional de Psicología y la Secretaría Académica de la Facultad, quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución.



DISTRIBUCIÓN

Jurados,
EP, PS
UI, Interesados, Arch.
CRAT /

**RESOLUCIÓN DECANAL N° 1561 -2024-D-FCS-UANCV**

Juliaca, 30 de octubre del 2024

VISTOS:

El Informe N° 114-2024-UI-FCS-UANCV-J emitido por la Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud, y la copia del acta de Registro de la Propuesta de Investigación de fecha 30 de octubre de la E.P. Psicología folio 000075;

CONSIDERANDO:

Que, el (la) egresado (a) **UGARTE SOTO JUAN CARLOS FRANCO** ha presentado y solicitado la aprobación de la propuesta de Investigación titulado: **VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS AL CONTROL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE LA CIUDAD DE JULIACA DEL 2024** correspondiente a la línea de investigación: **EVALUACIÓN Y DIAGNOSTICO EN PSICOLOGÍA**

Que, la Dirección de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud en cumplimiento a la Resolución N° 102-2023-CF-FCS-UANCV comunico que el **Comité de Investigación** para la evaluación de la propuesta de Investigación está conformado por los siguientes docentes:

- * **Presidente** : **Dra. MARIA AMPARO DEL PILAR CHAMBI CATACORA**
- * **1er. Miembro** : **M.SC. MARÍA ANTONIETA LOAYZA LÓPEZ**
- * **2do. Miembro** : **Dra. INGRID LIZ QUISPE TICONA**

Que, la Directora de la Unidad de Investigación ha emitido la Opinión Técnica N° 473 2024-UANCV-FCS-UI-CI sobre la evaluación de la propuesta de investigación, emitiendo opinión favorable para que se emita la resolución de aprobación de la propuesta de investigación;

Estando opinión técnica favorable de la Unidad de Investigación, en concordancia con el Reglamento de la Unidad de Investigación de Ciencias de la Salud y en uso de las atribuciones que le confiere la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria, Resolución de Institucionalización 1287-92- y el estatuto de la UANCV, la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud.

SE RESUELVE:

APROBAR, la PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN, presentado por el (la) egresado (a) **UGARTE SOTO JUAN CARLOS FRANCO** para optar el título profesional de: **PSICÓLOGO** titulado: **VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS AL CONTROL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE LA CIUDAD DE JULIACA DEL 2024**

La propuesta de Investigación deberá **ejecutarse** de acuerdo a lo establecido en el Reglamento de la Unidad de Investigación con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales, y el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Salud.

ARTICULO SEGUNDO.- RECONOCER, como **ASESOR(A)** de la **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** al(la) Docente Ordinario(a) de la Facultad de Ciencias de la Salud **Dr. FULGENCIO AMERICO CATACORA YUCRA**

ARTICULO TERCERO.- DISPONER que, La Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud y la Directora de la Escuela profesional de Psicología quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese, Archívese.

Distribución: Decanato, EP: Psicología Archivo



Universidad Andina 'Néstor Cáceres Velásquez'
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
Dra. ELIZABETH VARGAS OMOFR
COP 2034
D.E. CANA



20% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 16% Fuentes de Internet
- 8% Publicaciones
- 19% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

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



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	JUAN CARLOS FRANCO UGARTE SOTO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	73944107
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-8167-788X
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02401506
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-4252-5265
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	MARIA AMPARO DEL PILAR CHAMBI CATACORA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02405808
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	MARYLUZ CRUZ COLCA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29590767
Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01309221



Datos de investigación	
Línea de investigación	EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO EN PSICOLOGÍA - P13
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA País: Perú Departamento: Puno Provincia: San Román Distrito: Juliaca Coordenadas: Latitud: -15.49019 Longitud: -70.13261 https://maps.app.goo.gl/wqWncwSMXS7Ya1kS7</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2024 - Agosto 2025
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	<p>Ciencias de la salud https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#3.03.00 Psicología https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.00 Psicología (incluye terapias de aprendizaje, habla, visual y otras discapacidades físicas y mentales)</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CUSCO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Maria Concepcion Figueroa Vilca
Dra. María Concepción Figueroa Vilca
DIRECTORA
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FCS



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo JUAN CARLOS FRANCO UGARTE SOTO, identificado con DNI Nro. 73944107 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad
- Programa de Maestría o Doctorado

PSICOLOGÍA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:
VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA 2024

Asesorado por: Dra. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 22 de setiembre del 2025


Firma del Asesor (Obligatoria)


Firma (Obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía fuente de inspiración y sustento en mi trayecto, por brindarme claridad en cada etapa y la capacidad intelectual necesaria para culminar este objetivo.

A mis padres, por mantenerse unidos y ser mi soporte incondicional, por enseñarme con su ejemplo que la vida sigue incluso en los momentos más difíciles. Este logro no solo es mío, sino también suyo, porque sin su amor y sacrificio nada de esto habría sido posible.



AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a la universidad, por brindarme las herramientas y oportunidades que han sido fundamentales en mi formación profesional. De manera especial, quiero reconocer a mis queridos catedráticos, no solo por su invaluable dedicación y tiempo invertido en mi preparación académica, sino también por ser el pilar y soporte de esta casa de estudios.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA..... iii

AGRADECIMIENTO.....iv

ÍNDICE GENERAL..... v

INDICE DE TABLAS.....viii

ÍNDICE DE FIGURAS..... x

RESUMEN..... xii

ABSTRACT..... xiii

INTRODUCCIÓN.....xiv

CAPITULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 1

- Descripción del problema..... 1
- Formulación del problema..... 4

1.2. JUSTIFICACIÓN 5

- Justificación teórica 5
- Justificación práctica 6
- Justificación metodológica 6

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 7

- Objetivos general..... 7
- Objetivos específicos 7



1.4. HIPÓTESIS..... 8

- Hipótesis general..... 8
- Hipótesis específicas 8

1.5. VARIABLES 8

- Operacionalización de variables 9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN 10

- A nivel internacional 10
- A nivel nacional..... 13
- A nivel local 15

2.2. MARCO TEÓRICO 17

2.3. MARCO CONCEPTUAL 28

CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN 29

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN..... 30

3.3. MÉTODOS APLICADOS A LA INVESTIGACIÓN..... 30

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA 30

3.5. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y FUENTES DE INVESTIGACIÓN . 32

- Técnicas..... 32



– Instrumentos.....32

3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS 34

3.7. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS..... 35

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO 35

. CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS Y DISCUSIÓN 47

4.2. CONCLUSIONES 55

4.3. RECOMENDACIONES..... 57

4.4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 58

ANEXOS..... 63

ANEXO 1.MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE DATOS 64

ANEXO 2.MATRIZ DE CONSISTENCIA 66

ANEXO 3.ASENTIMIENTO INFORMADO 68

ANEXO 4.INSTRUMENTOS 69

ANEXO 5.VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO 73

ANEXO 6.AUTORIZACIÓN DONDE SE REALIZÓ LA INVESTIGACIÓN.... 76



INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Combate contra otros jugadores y criaturas hostiles relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024..... 38

Tabla 2. Área segura que se reduce con el tiempo relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024..... 40

Tabla 3. Búsqueda de recursos relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024..... 42

Tabla 4. Tiempo dedicado a los videojuegos relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024..... 44

Tabla 5. Combate rápido e intenso relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024..... 46

Tabla 6. Mapas pequeños a medianos relacionados con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024..... 48

Tabla 7. Construcción de refugios y defensas relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024..... 50



Tabla 8.	Tiempo dedicado a los videojuegos relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.....	52
Tabla 9.	Nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.....	54



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Combate contra otros jugadores y criaturas hostiles relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024..... 39

Figura 2. Área segura que se reduce con el tiempo relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024..... 40

Figura 3. Búsqueda de recursos relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024..... 42

Figura 4. Tiempo dedicado a los videojuegos relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024..... 44

Figura 5. Combate rápido e intenso relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024..... 46

Figura 6. Mapas pequeños a medianos relacionados con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024..... 48



Figura 7.	Construcción de refugios y defensas relacionados con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.....	50
Figura 8.	Tiempo dedicado a los videojuegos relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.....	52
Figura 9.	Nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.....	54



RESUMEN

El **objetivo** del presente trabajo fue determinar la relación de los videojuegos battel royal con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024. **Metodología:** Esta investigación adoptó un enfoque metodológico cuantitativo, empleando un diseño no experimental de carácter descriptivo-correlacional con un corte transversal. El estudio se llevó a cabo con una población conformada por 49 estudiantes. se utilizó el cuestionario de calera irritabilidad y agresividad (CIA) **Resultados:** videojuegos battle royale de supervivencia, combate contra otros jugadores y criaturas hostiles jugando a veces con un nivel de impulsos bajo 24,5% ($P= 0,010$), área segura que se reduce con el tiempo jugando a veces con un nivel de impulsos promedio 26,5% ($P= 0,026$), búsqueda de recursos jugando a veces un nivel de impulsos promedio 34,7% ($P= 0,001$) y el tiempo dedicado a los videojuegos jugando a veces con un nivel de impulsos promedio 30,6% ($P= 0,014$). Videojuegos battle royale de acción, combate rápido e intenso, mapas pequeños a medianos, construcción de refugios y defensas jugando a veces con un nivel de impulsos bajo 30,6% ($P= 0,027$; $P= 0,004$; $P= 0,035$) y el tiempo dedicado a los videojuegos jugando a veces con un nivel de impulsos promedio 32,7% ($P= 0,002$) **Conclusión:** Se determinó que existe una correlación significativa entre los videojuegos battel royale y el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024. Con un nivel de impulsos bajo o promedio.

Palabras clave: Videojuegos battel royal, nivel de impulsos, estudiantes adolescentes.



ABSTRACT

Objective: Objective: The aim of this study was to determine the relationship between Battle Royale video games and impulse levels in fourth and fifth-grade students at Sagrado Corazón de Jesús School in the city of Juliaca in 2024.

Methodology: This research adopted a quantitative methodological approach, utilizing a non-experimental descriptive-correlational design with a cross-sectional nature. The study was conducted with a population consisting of 49 students. The Calera Irritability and Aggressiveness Questionnaire (CIA) was used. **Results:** Survival Battle Royale games (combat against other players and hostile creatures): Sometimes playing with a low impulse level (24.5%, $P = 0.010$), safe area that shrinks over time: Sometimes playing with an average impulse level (26.5%, $P = 0.026$), resource gathering: Sometimes playing with an average impulse level (34.7%, $P = 0.001$), time spent playing video games: Sometimes playing with an average impulse level (30.6%, $P = 0.014$). Action Battle Royale games (fast and intense combat, small to medium-sized maps, building shelters and defenses): Sometimes playing with a low impulse level (30.6%, $P = 0.027$; $P = 0.004$; $P = 0.035$), time spent playing video games: Sometimes playing with an average impulse level (32.7%, $P = 0.002$). **Conclusion:** A significant correlation was found between Battle Royale video games and impulse levels in fourth and fifth-grade students at Sagrado Corazón de Jesús School in Juliaca in 2024, with low or average impulse levels.

Keywords: Battle Royale video games, impulse levels, adolescent students.



INTRODUCCIÓN

En el contexto actual de globalización acelerada, el avance tecnológico se ha convertido en un puente hacia formas innovadoras de acceso al conocimiento y sitios de entretenimiento los cuales muchas veces no están regulados, Conforme a los reportes de la OMS, en los últimos años ha crecido de forma evidente el uso de dispositivos digitales, como smartphones, computadoras o diferentes equipos electrónicos. Este fenómeno tecnológico, si bien ha generado importantes ventajas y oportunidades para los usuarios, también ha evidenciado problemáticas relacionadas con el consumo excesivo, el cual en múltiples estudios ha demostrado tener impacto directamente en el equilibrio del cuerpo y la mente de los seres humanos. El problema ha alcanzado la magnitud de un problema de salud pública importante. (1) Los videojuegos battle royale cada día ganan un mejor posicionamiento en el mercado de los videojuegos llegando cada día a más adolescentes. El nivel de impulsos está estrechamente ligado al estudio de la capacidad de responder de manera adecuada a ciertos estímulos del medio ambiente personal o social. Los videojuegos battle royale son un estímulo que podría conllevar a un estado de alegría o irritabilidad en los jóvenes a un punto tan alto que algunos no podrían gestionar de manera adecuada estas emociones. La estructura de la tesis es la siguiente: capítulo I, planteamiento del problema, justificación del estudio, objetivos de la investigación, hipótesis y variables. Capítulo II, marco teórico y antecedentes de la investigación. Capítulo III, procedimiento metodológico de la investigación. Capítulo IV, Resultados y discusión.



CAPITULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Descripción del problema

En esta actualidad la (CIE-11) ha incorporado formalmente el trastorno por videojuegos, tanto en sus modalidades digitales como tradicionales, reconociéndolo como una condición clínica relevante. Este diagnóstico aplica cuando la conducta de juego alcanza una severidad tal que genera consecuencias adversas sustanciales, manifestándose mediante afectaciones notorias en el ámbito emocional o mediante un deterioro clínicamente observable en diversas esferas del funcionamiento humano: desarrollo individual, dinámicas familiares, relaciones interpersonales, rendimiento académico o desempeño profesional. La afectación sanitaria vinculada a los hábitos de juego digital trasciende el diagnóstico específico del trastorno por videojuegos, manifestándose a través de diversas comorbilidades físicas y psicológicas.



Entre estas se encuentran: alteraciones metabólicas por sedentarismo prolongado, patrones alimenticios inadecuados, deterioro sensorial (visual/auditivo), trastornos osteomusculares, privación crónica de sueño, conductas disruptivas y cuadros depresivos, además de afectaciones en la esfera psicosocial del individuo. (2)

A nivel nacional las cifras de agresión en escolares van en aumento según datos encontrados en la plataforma del estado peruano los indicadores del INEI evidencian que casi 7 de cada 10 adolescentes peruanos (68.5%) han padecido algún tipo de violencia intraschool. La distribución porcentual muestra predominio del maltrato psicológico (41.0%), seguido por la victimización mixta (24.6%), mientras que la violencia física pura representa el menor porcentaje (2.9%). (3) El mercado de videojuegos en Perú experimenta un crecimiento sostenido, evidenciado por indicadores económicos y patrones de consumo. Datos oficiales de la (APDEV, 2021) registraron ventas por US\$120 millones, mientras que proyecciones de PwC en su informe Global Entertainment & Media Outlook (2021-2025) anticipan que este sector alcanzaría los US\$186 millones al cierre de 2025. Este dinamismo comercial coincide con un aumento importante en la penetración de videojuegos entre la población peruana: las cifras muestran que la base de jugadores prácticamente se duplicó en un año, pasando del 9% (2021) al 16% (2022) de la población. Expertos como Becket Barrionuevo, gerente de Ventas de Acer Perú (citado en la revista La Cámara), atribuyen este fenómeno principalmente a la masificación de dispositivos móviles, tendencia que se replica a escala global. (4)



A nivel local Los reportes oficiales de la Defensoría del Pueblo evidencian un incremento progresivo de casos de acoso escolar (bullying) en la región Puno. Según datos proporcionados por el jefe de la Oficina Defensorial de Puno, durante el año 2023 se documentaron 134 incidentes de problemas de conducta violenta en entornos de enseñanza. Además, en los primeros meses del presente año (2024), ya se han registrado aproximadamente 5 casos, lo que refleja la persistencia de esta problemática en el ámbito educativo puneño. (5)

Los registros del Centro de Emergencia Mujer (CEM) en Puno revelan una situación crítica en agresiones por razones de género en el período enero-julio del presente año. Las estadísticas oficiales reportan 2,420 atenciones por casos de violencia, con una distribución por sexo que evidencia una marcada asimetría: el 90% de las víctimas corresponden a mujeres frente a un 10% de casos donde las víctimas son hombres. (6)

En la actualidad los videojuegos en línea permiten la interacción y comunicación entre jugadores en tiempo real, los jugadores en su mayoría adolescentes usan este medio para comentar aspectos de la partida mientras juegan pero la mayoría de estos jóvenes utilizan jergas o comentarios despectivos y más cuando van perdiendo dirigiéndose a sus compañeros de partida con términos como por ejemplo manco, si entramos a ver las partidas podremos presenciar como los jugadores gestionan sus emociones. Frente a esta problemática surge esta tesis para buscar evidencias y una explicación de este comportamiento en adolescentes que juegan videojuegos en línea



Formulación del problema

Problema general

PG. ¿Cómo están relacionados los videojuegos battle royale con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024?

Problemas específicos

PE1. ¿Cómo se relaciona los battle royale de supervivencia con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca?

PE2. ¿Cómo se relaciona los battle royale de acción con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca?

PE3. ¿Cuál es el nivel de impulsos de los estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca?



1.2.JUSTIFICACIÓN

Justificación teórica

Saber cómo está relacionado los videojuegos a comportamientos agresivos nos dará una mejor visualización de este problema que es el aumento de respuestas impulsivas y que está en constante crecimiento a nivel mundial, además que a nivel regional no se investigó la relación de estas dos variables por lo cual esta investigación dará un aporte teórico a este tema que aún no se ha investigado a nivel regional.

La incorporación de los videojuegos en la rutina diaria de los adolescentes se ha convertido en un fenómeno sociocultural significativo. Estudios recientes advierten que el entretenimiento digital puede alterar patrones conductuales. Estar expuesto a contenido violento genera una desensibilización a la violencia y aumenta la dificultad para empatizar con los demás. A largo plazo aumento de la agresividad y comportamientos violentos, debido a que el individuo ya normalizo algunas conductas que vio y aprendió finalmente imitando estos comportamientos.



Justificación práctica

Este trabajo se realiza para mostrar cómo están relacionado los Videojuegos batel royales al nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024. Estudiar este tema nos dará una visión más profunda del problema y mostrará qué títulos del género battle royale podrían estar vinculados a un nivel alto de impulsos.

Justificación metodológica

Para la recopilación de datos será a través de dos instrumentos un cuestionario de elaboración propia y un tes (CIA). El tes validado además de utilizado en por el ministerio de salud en puestos de salud. El aporte metodológicos será el cuestionario de elaboración propia que permitirá recolectar datos sobre videojuegos battel royal, si los estudiantes juegan videojuegos battel royal, cuáles son los videojuegos más jugados y cuánto tiempo le dedican. Esto facilitara a los investigadores que se interesen en la investigación sobre los videojuegos a nivel regional.



1.3.OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

OG. Determinar la relación de los videojuegos battel royale con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.

Objetivos específicos

OE1. Definir la relación de los battle royale de supervivencia con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca.

OE2. Precisar la relación de los battle royale de acción con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca.

OE3. Identificar el nivel de impulsos de los estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca.



1.4.HIPÓTESIS

Hipótesis general

HG. Los videojuegos battle royale se relacionan significativamente con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.

Hipótesis específicas

HE1. Los battle royale de supervivencia se relacionan significativamente con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca.

HE2. Los battle royale de acción se relacionan significativamente con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca.

HE3. Los impulsos de los estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca presentan un nivel promedio de irritabilidad.

1.5.VARIABLES

V 1: Videojuegos battle royale

V 2: Nivel de impulsos



Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORES	
Variable 1 1. Videojuegos battle royale	1.1 Battle royale de supervivencia	1.1.1 Combate contra otros jugadores y criaturas hostiles	a. Nunca b. veces c. Muy frecuentemente	
		1.1.2 Área segura que se reduce con el tiempo	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente	
		1.2.3 Búsqueda de recursos	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente	
		1.2.4 Tiempo dedicado a los videojuegos	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente	
	1.2 Battle royale de acción	1.2.1 Combate rápido e intenso	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente	
		1.2.2 Mapas pequeños a medianos	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente	
		1.2.3 Construcción de refugios y defensas	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente	
		1.2.4 Tiempo dedicado a los videojuegos	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente	
	Variable 2 2. Nivel de impulsos	2.1 Irritabilidad		a. Bajo b. Promedio c. Alto
		2.2 Cólera		a. Bajo b. Promedio c. Alto
2.3 Agresividad		a. Bajo b. Promedio c. Alto		



CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

A nivel internacional

Ortiz, Velastegui. (7) En su artículo titulado “Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes” Ecuador 2023 “Destacan que los juego de video se han consolidado en una forma de pasatiempo altamente popular entre adolescentes. Sin embargo, advierten que su uso excesivo puede interferir en las actividades cotidianas, evaluaron a 403 estudiantes, aplicando el (TDV) y la Escala (BIS-11C). Los resultados revelaron una correlación inversa baja entre dependencia a videojuegos e impulsividad, con un predominio de dependencia alta (46.7%). Estos hallazgos sugieren diferencias significativas en los niveles de dependencia según el lugar de residencia.”



Fajardo, et al. (8) En su artículo titulado “Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios Bogotá D. C.” Bogotá 2022 “Analizaron cómo el tiempo diario dedicado a videojuegos se asocia con la agresividad. Su estudio correlacional factorial incluyó a 121 estudiantes y empleó un cuestionario en línea de 20 preguntas. Los análisis identificaron factores como ansiedad lúdica como predictor de conductas verbales agresivas. Hallaron contrastes notables en los perfiles de gamers casuales (menos de 2 horas) y gamers con más de 2 horas diarias de juego, especialmente en conductas como el aislamiento y la manipulación emocional. Los autores proponen estrategias educativas para mitigar estos efectos.”

Barbado, Díaz. (9) En su publicación titulada “Adicción a los videojuegos e impulsividad. Estudio correlacional en adolescentes de entre 12 y 18 años de la ciudad de Bahía Blanca” Bahía Blanca 2022 “La muestra, de 213 estudiantes, fue evaluada con el TDV y un instrumento adaptado para medir impulsividad. Los resultados evidenciaron una relación significativa: a menor control de impulsos, mayores rasgos de adicción a videojuegos.”



Rodríguez. (10) En su artículo titulado “Aumento en el rango de impulsividad en adolescentes que usan las redes sociales, videojuegos e Internet” Guatemala 2022 “Utilizó un estudio transversal con 49 estudiantes. Aplicaron la Escala (BIS-11C) y el Test (TDV). Aunque la mayoría no presentó niveles elevados de impulsividad (96%), el estudio evidenció la necesidad de un monitoreo constante del uso de tecnología.”

Mena, Guerrero. (11) En su investigación titulada “Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes” Valencia 2022 “Su diseño descriptivo transversal concluyó que, aunque no se evidenció un aumento sostenido de la agresividad, sí se detectaron emociones como enfado y molestias asociadas al uso prolongado de videojuegos violentos.”



A nivel nacional

Laura, Zapata. (12) En su tesis titulada “Influencia del videojuego Free Fire en el comportamiento de los estudiantes” Arequipa 2022.

“Investigaron cómo este popular videojuego afecta las relaciones interpersonales y el desempeño educativo de 107 colegas. Mediante un diseño descriptivo-correlacional y utilizando el coeficiente Rho de Spearman, hallaron una tendencia conjunta ascendente media, indicando que a mayor uso del videojuego, mayor influencia en el comportamiento, especialmente en aspectos académicos y personales.”

Iglesias. (13) En su tesis titulada “Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022”. Trujillo 2022 “El

análisis, con un diseño no experimental y utilizando los cuestionarios CUAVIR y CAPI-A, reveló una relación directa y altamente significativa ($r = .244$), concluyendo que un aumento en la dependencia lúdica se asocia con un incremento en conductas agresivas.”



Lopez, Suclupe. (14) En su tesis titulada “Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022”. Agustino, 2022. “Analizaron a 235 adolescentes de secundaria. Aplicaron el inventario GASA y el cuestionario (BPAQ). Los resultados muestran una correlación moderada ($\rho = .412$, $p = .000$), concluyendo que el uso excesivo de videojuegos se asocia con mayores niveles de agresividad.”

Ayala. (15) En su tesis titulada “Impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana”. Lima 2021 “evaluó a 104 estudiantes mediante el Cuestionario de Conducta Impulsiva UPPS-P y el TDV. El análisis de Spearman mostró correlaciones significativas entre ambas variables, aunque de magnitud débil, destacando diferencias de género en la dependencia a videojuegos.”

Alvares, Morales. (16) En su tesis titulada “La agresividad y el uso de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del Callao, 2023” Callao 2023 “Trabajaron con una población de alumnos de secundaria. Aplicaron el GASA y el cuestionario (BPAQ), encontrando una relación moderada y significativa ($r = .58$, $p < .001$). Se concluyó que el Consumo desmedido de juegos digitales influye en el aumento de conductas agresivas, resaltando la importancia del acompañamiento familiar.”



A nivel local

Quispe, et al. (17) En su publicación titulada “Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca” Juliaca 2023 “Analizaron a 526 estudiantes de secundaria. Utilizaron el TDV, (EHS) y (BPAQ). Los análisis de regresión múltiple mostraron que la dependencia a juegos de video y las habilidades sociales explican el 72.7% de la variabilidad en la conducta agresiva ($R^2 = .727$, $p < .001$), indicando una influencia significativa de ambas variables.”

Calla. (18) En su publicación titulada “Uso de videojuegos a tiempo real y su influencia en la calidad de sueño en estudiantes de 5to grado, Institución Educativa Secundaria, Jose Antonio Encinas, Juliaca 2019” Juliaca 2019 “Investigó cómo juegos como Dota 2 y Fortnite afectan el descanso de los adolescentes. Los hallazgos señalan que el uso prolongado de juegos de video se vincula con una menor calidad de sueño, lo que impacta negativamente en el desempeño educativo y las relaciones sociales.”



Chambi. (19) En su publicación titulada “Uso del internet y desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la I.E.S. María Auxiliadora – Puno, 2019” Puno 2019 “La muestra de 212 colegiales, el uso de red impactó significativamente de manera hipotética en el progreso en las destrezas para relacionarse; con mayor impacto en la dimensión de la decisión influenciada por la regularidad y los servicios utilizados por los alumnos, esto también es indica que , existe mayor impacto en la frecuencia de impacto del consumo de la red en la evolución de las habilidades interpersonales estudiantiles.”

Maquera. (20) En su publicación titulada “Influencia de redes sociales y juegos en red en el estilo de vida en los estudiantes del 5to grado de secundaria de la I.E.E. María Auxiliadora-Puno, 2022” Puno 2022 “Determinó que el uso excesivo de redes y videojuegos impacta de manera significativa en las rutinas y hábitos cotidianos de los jóvenes, especialmente en su organización del tiempo y hábitos saludables.”

Calcina. (21) En su publicación titulada “Ocio virtual y vida cotidiana en adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundario en Azángaro, 2023” Azángaro 2023 “Esta investigación permite concluir que existe una correlación de holganza digital con cotidianidad, observándose que los jóvenes replican rutinas de conducta de su contexto colectivo para dirigirse al internet con el propósito de convivir, publicar actualizaciones de estado y revisar contenidos.”



2.2.MARCO TEÓRICO

2.2.1. VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE.

El género battle royale experimentó una consolidación paradigmática en la industria de los videojuegos a partir del segundo semestre de 2017, transformándose de un nicho lúdico a un estándar mainstream. Este modelo de juego, aunque conceptualmente preexistente, alcanzó durante este período una implementación masiva en franquicias, catalizando fenómenos de adopción comunitaria sin precedentes y generando récords comerciales para títulos emblemáticos. (22)

El término battle royale se traduce al español como batalla real, y la forma completa videojuegos battle royale, se refiere a un género de videojuegos que combina varios elementos, como la supervivencia estilizada, la estrategia, la acción y la competencia, que se desarrolla en un mundo multijugador en línea, donde un grupo de jugadores es lanzado a un mapa grande y dinámico, y el objetivo principal es ser último participante en activo en la medida que elimine a todos los demás jugadores.

Los Battle Royale tiene sus raíces en las competiciones de lucha libre, donde originalmente designaba un formato de combate multitudinario. En esta modalidad, múltiples luchadores competían simultáneamente en un mismo ring, participando en un enfrentamiento colectivo donde el objetivo primordial era ser el único competidor que permaneciera en pie. A diferencia de otros estilos de lucha más convencionales, el Battle Royale se caracterizaba por su caótica intensidad y la eliminación progresiva de participantes. (23)



Origen de los videojuegos Battle Royale

El género battle royale en videojuegos tiene su origen conceptual en la novela homónima del autor japonés Koushun Takami (1999), obra distópica que planteaba una narrativa disruptiva: en un Japón ficticio bajo un régimen totalitario, 50 estudiantes son obligados a participar en un mortal juego de supervivencia mutua. Esta premisa literaria sentó las bases temáticas que posteriormente migrarían a los videojuegos. Un hito crucial en la popularización global del concepto fue la publicación de la trilogía Los Juegos del Hambre (Suzanne Collins, 2008), cuya notable similitud argumental generó controversia entre los seguidores de Takami, quienes señalaron influencias no reconocidas. Esta adaptación occidental funcionó como vector de difusión masiva del tropo battle royale en el mercado angloparlante e iberoamericano, catalizando su eventual traslación al medio interactivo. (24)

Primer videojuego battle royale

PUBG consiguió que el modo battle royale pasara a ser la principal mecánica del juego, siendo en cierta manera el primer juego que lo había hecho y que luego fue copiado -lo que dio lugar a demandas por supuesto plagio- por Fortnite; aunque de hecho el primer juego en ofrecer este formato fue Minecraft: este juego dio lugar a la aparición de los modos de supervivencia multijugador muchos años antes que cualquier otro juego. (25)



2.2.1.1 BATTLE ROYALE DE SUPERVIVENCIA.

Los Battle Royale de supervivencia son un subgénero de los videojuegos Battle Royale que enfatizan la supervivencia en un entorno hostil. ofrecen una experiencia más realista y desafiante estos se centran más en sobrevivir que en el hecho de atacar a los demás jugadores, aunque la característica de todos contra todos se mantiene y es el ambiente la principal amenaza además de la falta de recursos.

a) COMBATE CONTRA OTROS JUGADORES Y CRIATURAS HOSTILES.

Los juegos se basan específicamente en enfrentamientos con otros jugadores enfrentamientos violentos con el fin de acabar con todos los demás y ser el último en pie o ser el sobreviviente, estos enfrentamientos están diseñados para que todos se enfrenten entre todos con armas (según la era o ambiente en el que el juego se base). Los juegos pueden ser de dúos o grupos donde la victoria se le da al que sobrevive y son los únicos que quedaron vivos.

Mas aún hay juegos donde podemos enfrentar criaturas no humanas donde los jugadores se plantean no solo sobrevivir sino derrotar la criatura en cuestión, finalmente los juegos battle royale de supervivencia son juegos donde el único fin es ser el único sobreviviente y que para lograr este fin debes acabar con los demás jugadores usando todos los recursos (armas, trampas, medicamentos, etc.) que el medio te proporcione.



b) ÁREA SEGURA QUE SE REDUCE CON EL TIEMPO.

El área segura es el único lugar dentro del mapa donde los jugadores pueden enfrentarse sin penalización, salir o estar fuera de esta área podría eliminarte gradualmente o inmediatamente según el juego incluso se podría mover.

Un área segura que se va reduciendo a medida que avanza la partida acaba propiciando la confrontación entre los jugadores, es como si renovar varios jugadores en un espacio reducido los obligara a enfrentarse constantemente; ya que un área de juego que se va reduciendo limita la posibilidad de esconderse porque la reducción de un área limita las opciones de movimiento y de estrategia, generando así una tensión y una presión sobre los jugadores que no sólo deben preocuparse de eliminar a los demás jugadores, sino también de evitar ser eliminados por el área segura o por otros jugadores. Todo esto eleva la intensidad y el ritmo de la partida ya que limita la ventaja del jugador que se esconde y acaba equilibrando a los jugadores que tienen mejores posiciones.

c) BÚSQUEDA DE RECURSOS.

En los juegos de tipo battle royale, la disposición de los recursos en el mapa está habilitada, lo que verá influido realmente en el proceso de elegir entre alternativas. La recolección de equipamiento superior, así, brindará una ventaja de competitividad, lo que significará que se tiene un vínculo relevante entre la calidad de los recursos obtenidos y las probabilidades de victoria. En el otro extremo, también se puede obtener recursos mediante el sistema de botín después de una eliminación, con una mecánica de fomento de los



enfrentamientos jugador vs jugador . Esta dinámica ha sido comparada con la de un asalto armado, aunque no debemos olvidarnos del ámbito lúdico y del principio básico de la supervivencia, que es el objetivo inherente del propio género.

d) TIEMPO DEDICADO A LOS VIDEOJUEGOS

Los adolescentes en más de una ocasión pasan sus días enteros con el uso de aparatos electrónicos y entre lo que más consumen están las redes sociales y los videojuegos, en cuanto a los videojuegos la OMS sugiere límites entre una y dos Horas al día para menores de 18 años. Cuando un niño o adolescente pasa de cuatro o seis son algunas señales de juego excesivo, otras señales podrían ser descuidar las actividades primordiales por seguir jugando o aislarse incluso dejar pasatiempos que antes realizaban con frecuencia.



2.2.1.2. BATTLE ROYALE DE ACCIÓN.

a) COMBATE RÁPIDO E INTENSO.

El combate rápido e intenso es fundamental en los videojuegos battle royale, ya que proporciona dinámica ávida y compleja que engancha a la comunidad, y fomenta la estrategia y competitividad en el juego. Los jugadores se centran más en el combate con otros jugadores que en la búsqueda de recursos, otra de las mecánicas más llamativas son el tiempo de las partidas pues estas son más cortas, estos juegos requieren reflejos rápidos, estrategia y toma de decisiones instantáneas.

b) MAPAS PEQUEÑOS A MEDIANOS

En un entorno de juego más pequeño es más fácil encontrarse con otros jugadores garantizando así más acción y combate, los jugadores encuentran recursos y oponentes más rápido, lo que acelera el ritmo del juego sumado a la proximidad entre jugadores que aumenta la competencia y el desafío. En resumen, Mapas pequeños reducen el tiempo de búsqueda y aumento el tiempo de combate.

c) CONSTRUCCIÓN DE REFUGIOS Y DEFENSAS

Es una de las mecánicas más importantes, brindando un tipo de interacción diferente, dando al jugador la oportunidad de usar su imaginación y creatividad, los jugadores tienen la oportunidad de crear refugios, trincheras esto genera que los jugadores no solo dependan del mapa ya diseñado sino ahora también de las estructuras que construyan.



Uno de los pioneros es el videojuego Fortnite que gana gran popularidad entre los jugadores gracias a su diseño de construcción de defensas pero no es el único pues su competidor y uno de los primeros es PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) estos dos son solo un ejemplo de los varios juegos que traen esta mecánica.

d) TIEMPO DEDICADO A LOS VIDEOJUEGOS

Los adolescentes suelen pasar largas horas utilizando dispositivos electrónicos, especialmente en plataformas sociales y juegos en red, lo que puede ser perjudicial si no se establecen límites. El consumo excesivo de videojuegos en adolescentes puede detectarse cuando pasan más de 4-6 horas al día jugando, descuidando responsabilidades y pasatiempos.

Según la OMS, menores de 18 años no deberían pasar más de 1-2 horas diarias jugando videojuegos, ya que un uso excesivo puede llevar a descuidar actividades importantes. La adicción lúdica en adolescentes se caracteriza por pasar largas horas jugando, ignorando tareas esenciales y abandonando actividades que antes disfrutaban. La OMS recomienda límites estrictos en el uso de videojuegos para niños y adolescentes, ya que un uso excesivo puede tener consecuencias negativas en su bienestar. Es fundamental autogestionar el tiempo dedicado de tecnología y videojuegos entre los adolescentes para prevenir problemas de adicción y promover un equilibrio saludable en su vida.



2.2.2. NIVEL DE IMPULSOS

En el campo de la psicología, lo que viene a ser el nivel de los impulsos hace referencia igualmente a la intensidad o frecuencia de los impulsos (o tendencias internas o motivaciones internas) que determinan a una persona para actuar de un modo inmediato, sin reflexión previa o sin contemplar las consecuencias de la acción. El nivel de control de impulsos (inhibitory control) constituye una dimensión medular de las funciones ejecutivas, entendida como la capacidad metacognitiva para regular respuestas emocionales automáticas. Está muy relacionado con el medio y el contexto en el que se encuentra la persona. De la forma en cómo respondemos a ciertos estímulos externos que nos ofrece el propio medio más ambiente, como la forma en que contestamos cuando una persona nos empuja y cómo es el comportamiento de una persona que tiene regulados sus impulsos o en contraste cómo es el comportamiento de una persona que no tiene un control de sus propios impulsos responderá a esa situación irremediabilmente sin ningún tipo de duda podrían ser gritando o incluso con una agresión.

El nivel de impulsos es un eje central en la comprensión de conductas humanas, que nos brinda una explicación a través de su base teórica (psicología y la neurociencia)

La corteza orbitofrontal (COF) se erige como una de las subdivisiones más estudiadas de la (CPF), destacando por su rol fundamental en la modulación de la conducta social. Evidencia neuroanatómica revela que esta región ejerce funciones regulatorias clave en tres dominios. (26)



La corteza prefrontal (CPF), como componente más evolucionado del neocórtex, presenta un prolongado período de maduración neurobiológica que se extiende hasta la tercera década de vida (20-25 años). Este desarrollo tardío explica su papel central en procesos cognitivos superiores, funciones ejecutivas clave y regulación adaptativa. (26)

Los adolescentes al no tener desarrollada completamente su corteza prefrontal tienden a ser más impulsivos.

2.2.2.1. IRRITABILIDAD

Condición anímica definida por baja tolerancia a la frustración, respuestas desproporcionadas ante estímulos menores y una inclinación a reaccionar con enojo o enfado. En la psicología se considera que tal fenómeno no sólo es una reacción emocional del todo normal y que se pueden estudiar, además, constituye tanto un marcador transdiagnóstico en psicopatología como un factor determinante en la dinámica relacional y la salud mental. La irritabilidad es una tendencia aumentada a experimentar y mostrar enojo incluso ante situaciones que no lo merecerían. La irritabilidad es un fenómeno complejo con raíces biopsicosociales que merece un conocimiento profundo. En una época con niveles de estrés tan altos, aprender a manejar la irritabilidad es fundamental para la salud mental y para la vida compartir con los demás. La Irritabilidad es una condición anímica caracterizada por una sensación de molestia, fastidio, enfado o impaciencia, Puede activarse por desencadenantes internos o ambientales. Es una respuesta emocional normal que puede ser temporal y manejable, pero también puede ser un síntoma de problemas subyacentes.



2.2.2.2 CÓLERA

Conocida también como ira o furia, representa una de las emociones humanas más intensas y potencialmente destructivas. En el ámbito psicológico, este estado emocional ha sido objeto de estudio por su impacto en el comportamiento individual y social. A diferencia de la irritabilidad que suele ser más leve y persistente, la cólera emerge como una reacción explosiva, a menudo desencadenada por percepciones de injusticia, frustración o amenaza.

La cólera no es inherentemente negativa; es una señal emocional que alerta sobre necesidades insatisfechas o límites transgredidos. Sin embargo, su mal manejo puede convertirla en un problema de salud pública. La psicología ofrece herramientas para transformar esta emoción en un motor de cambio positivo, siempre que se aprenda a canalizarla. En una era donde el estrés y la polarización social aumentan, entender la cólera es un paso esencial hacia la convivencia pacífica.



2.2.2.3 AGRESIVIDAD

Comportamiento o inclinación conductual hostil, violenta o destructiva hacia otros, objetos o entornos. La agresividad representa el que quizás sea uno de los fenómenos psicológicos considerablemente más complejos y más multidimensionales en cuanto a los fenómenos de conducta, el cual ha captado la atención tanto de investigadores como de clínicos. Como conducta orientada a ocasionar la producción de daño en el sentido de ocasionar dolor de una forma u otra, ya sea este físico o psicológico a seres otros o bien hacia uno mismo, la agresividad presenta múltiples facetas que exigen una lectura interdisciplinaria.

La actual consideración de la agresividad aboga por un enfoque integrador en el que confluyen predisposiciones biológicas, aprendizajes en estadios tempranos y factores contextuales. El avance en el conocimiento desde la neurociencia afectiva y las terapias de tercera generación ofrecen un punto de vista alternativo para lograr intervenciones más adaptadas. El reto hoy en día es construir modelos integradores que podamos utilizar para prevenir y tratar las patologías de la agresividad mediante el fomento de conductas de socialización.



2.3.MARCO CONCEPTUAL

AGRESIVIDAD

Estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto. (27)

BATTLE ROYAL

Modalidad de juego en el que un número de jugadores se enfrentan en un mapa que cada cierto tiempo reduce su extensión. (28)

CÓLERA

Emoción intensa que experimentamos en determinadas situaciones que nos provocan enojo o ira. (29)

ESCALA DE LIKERT

Herramienta de medición que te permite conocer y evaluar las actitudes, opiniones, creencias y percepciones de las personas. (30)

FORTNITE

Videojuego con un mundo lleno de experiencias donde entran en la isla y compiten para ser el último jugador en pie. (31)

IRRITABILIDAD

Estado emocional que genera en el sujeto que lo sufre una sensación de malestar externalizado. (32)

MAPA

Es una representación gráfica del entorno que rodea a un personaje. (33)

PUBG

Es un shooter de estilo Battle Royale en el que 100 jugadores se enfrentan entre sí hasta que solo queda uno. (34)

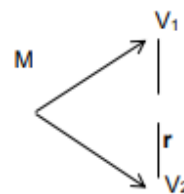


CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación se realizó mediante un diseño no experimental (35):



Donde:

M = Población

V1= Videojuegos battle royale

V2= Nivel de impulsos

R = Correlación de las variables



3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

De corte transversal y carácter básico-correlacional, este estudio se centró en examinar conexiones entre variables en una población delimitada, en un momento preciso, evitando la manipulación de factores y el seguimiento longitudinal.

3.3. MÉTODOS APLICADOS A LA INVESTIGACIÓN

Metodológicamente, se estructura bajo un proceso de razonamiento deductivo que parte de principios generales para derivar conclusiones particulares. Esta investigación adopta un enfoque cuantitativo de carácter hipotético-deductivo. (35)

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN

La población de esta investigación se conforma por colegiales de cuarto y quinto año de educación secundaria pertenecientes a la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús, conformando una por 49 participantes.



MUESTRA

La presente investigación no conto con un muestreo y se trabajó con toda la población disponible, debido a que nuestra población es finita y no muy extensa.

CRITERIOS DE INCLUSIÓN

- Colegiales de cuarto y quinto.
- Colegiales que sus apoderados firmaron autorización .
- Colegiales que dieron su asentimiento informado.

CRITERIOS DE EXCLUSIÓN

- Colegiales que sus apoderados no firmaron la autorización.
- Colegiales que no dieron su asentimiento informado.
- Colegiales que no asistieron el día que se recolecto datos.

ÁMBITO DE ESTUDIO Y TEMPORALIDAD

El contorno en el cual se realizó el estudio es la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús con la colaboración de estudiantes de cuarto y quinto año de educación secundaria. Con un tiempo de ejecución de cinco meses, comenzando en noviembre del año 2024 y finalizando en el mes de abril del 2025.



3.5. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y FUENTES DE INVESTIGACIÓN

Técnicas

V1: La encuesta.

V2: La encuesta.

Instrumentos

V 1: El instrumento utilizado se denomina 'Cuestionario sobre uso de videojuegos battle royale'. Es de autoría propia, elaborado en el año 2024, y fue avalado por un panel de especialistas. Su aplicación está dirigida exclusivamente a estudiantes de nivel secundario, pudiendo administrarse de forma individual o grupal, con estimación temporal de 15 minutos.



V 2: Se aplicó el (CIA), uno de los más empleados en Perú, especialmente en puestos de salud de primer nivel de atención. Fue elaborado por el (MINSA) en el año 2005, y posteriormente adaptado y validado por la misma institución. Su aplicación está dirigida a adolescentes, pudiendo administrarse de forma individual o grupal, con estimación temporal de 20 minutos.

El instrumento evalúa de manera independiente los niveles de cólera, irritabilidad y agresión. Según su manual de interpretación, los puntajes que se ubican en la categoría Promedio indican que los evaluados presentan ocasionales descontroles emocionales en estas dimensiones. Aquellos que alcanzan la categoría Alto reflejan dificultades significativas en el control de sus respuestas emocionales, evidenciando mecanismos regulatorios insuficientes. Por el contrario, los puntajes en la categoría Bajo corresponden a personas que demuestran una capacidad adecuada para gestionar estas emociones, mostrando patrones de regulación emocional funcionales.



3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS

Primero Previo al desarrollo de la investigación, se implementó un protocolo de autorizaciones en dos etapas fundamentales. En primer lugar, se gestionó la aprobación institucional mediante solicitud formal dirigida a la dirección de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús, requiriéndose la emisión del correspondiente documento oficial con firma autógrafa. Una vez obtenido este aval, se procedió a la fase de consentimiento informado, distribuyéndose los formatos reglamentarios a los representantes legales de los 49 estudiantes participantes, conforme a los lineamientos éticos para investigaciones educativas. Este proceso consideró un período de espera de quince días hábiles para la recepción de las respuestas, garantizando así el cumplimiento de los estándares éticos y normativos. Tercero según la fecha acordada ingrese a los salones donde se les explicó el motivo de la encuesta y se les entregó una hoja de asentimiento. El proceso de investigación se inició únicamente tras la aprobación oficial de la propuesta, respaldada por la resolución correspondiente. Una vez recopilados, los datos fueron codificados, cuantificados y procesados mediante el software SPSS, para luego generar tablas estadísticas que facilitaron su análisis e interpretación. Finalmente, los resultados obtenidos se contrastaron con antecedentes relevantes y con el marco teórico previamente revisado, lo cual permitió su discusión integral. El estudio empleó un nivel de confianza del 95% y un valor de significancia estadística de $p < 0.05$ para garantizar rigurosidad en los análisis. Los resultados se organizaron en tablas de doble entrada, facilitando su interpretación y el procesamiento estadístico de los datos...



3.7.CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Para el contraste de la hipótesis se utilizó la prueba de

Chi-cuadrado:

$$x^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Donde :

x^2 : Chi cuadrado calculado

O_i : Hz observada

E_i : Hz esperada

3.8.VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

VALIDACIÓN

El instrumento de la v1 avalado por un panel de 3 especialistas fin de que el instrumento tenga la fiabilidad necesaria. La validación mediante panel de especialistas consiste en un proceso de evaluación sistemática realizado por especialistas en la materia, quienes mediante su criterio profesional y experiencia garantizan solidez y fiabilidad del instrumento de medición.



CONFIABILIDAD

el α (alfa) se emplea para estimar la coherencia interna de cuestionarios psicométricos. Su cálculo se fundamenta en el análisis de las varianzas de los ítems individuales en relación con la varianza total del instrumento, siguiendo la fórmula:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right]$$

El (α) reveló valores diferenciados para cada variable: 0.715 para la v 1, indicando una consistencia interna aceptable, y 0.926 para la v 2, manifestando una excelente consistencia interna según los parámetros psicométricos establecidos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.RESULTADOS Y DISCUSIÓN

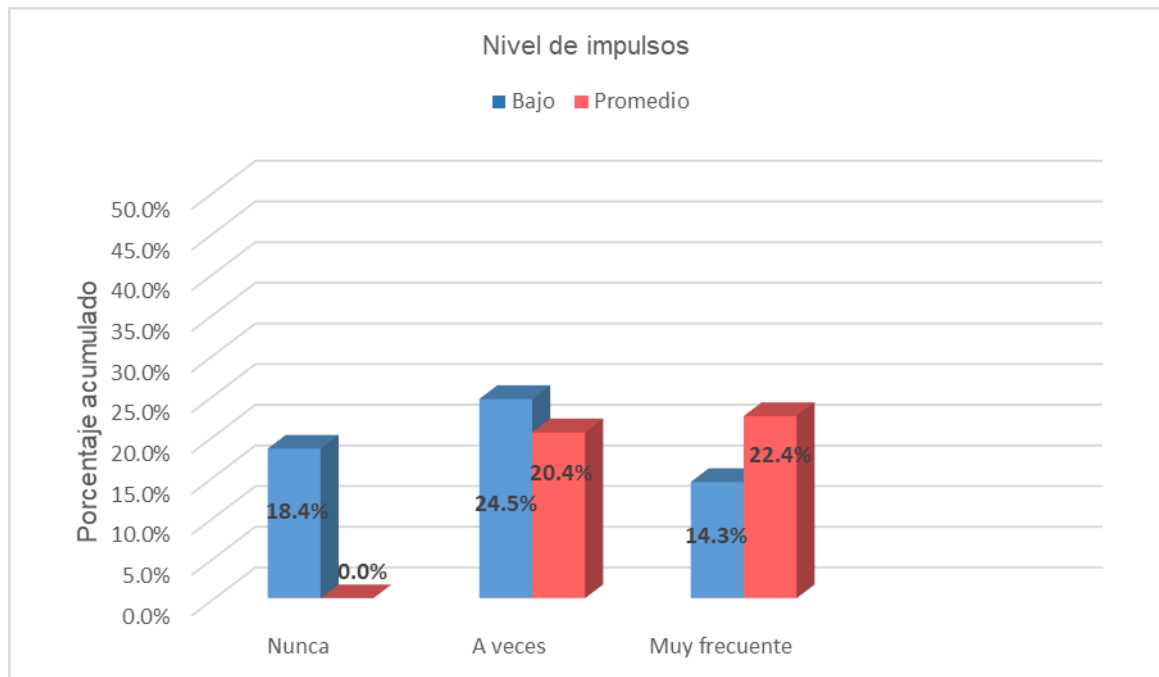
Tabla 1. Combate contra otros jugadores y criaturas hostiles relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.

Combate contra otros jugadores	Nivel de Impulsos					
	Bajo		Promedio		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Nunca	9	18,4	0	0,0	9	18,4
A veces	12	24,5	10	20,4	22	44,9
Muy frecuente	7	14,3	11	22,4	18	36,7
Total	28	57,1	21	42,9	49	100,0

Fuente: Cuestionario.

$X^2C= 9,260$ $X^2T= 5,991$ $GL=2$ $P= 0,010$ *ES SIGNIFICATIVA*
PROBABILIDAD= 0,05

Figura 1. Combate contra otros jugadores y criaturas hostiles relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.



Fuente: Tabla 1.

DISCUSIÓN:

Los hallazgos de este estudio coinciden con los de Ayala (2021), quien en su tesis también identificó una correlación significativa entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de Lima. Esta similitud en los resultados podría deberse a que ambas investigaciones se llevaron a cabo en el mismo contexto nacional.

Tabla 2. Área segura que se reduce con el tiempo relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.

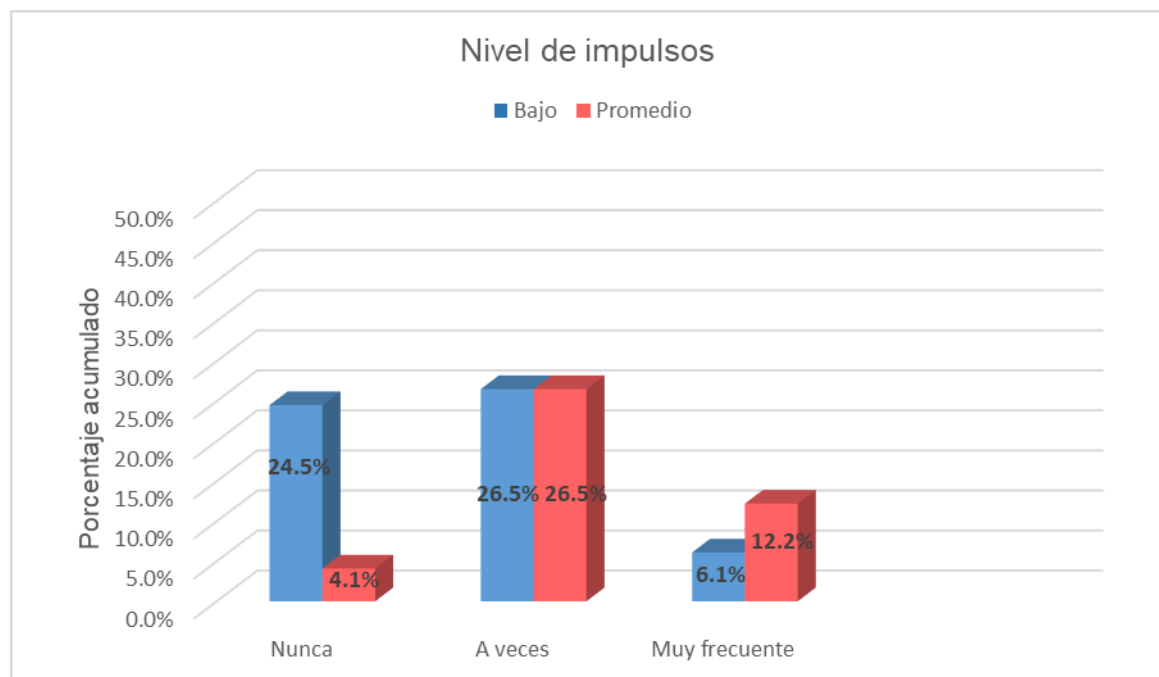
Área segura que se reduce con el tiempo	Nivel de Impulsos					
	Bajo		Promedio		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Nunca	12	24,5	2	4,1	14	28,6
A veces	13	26,5	13	26,5	26	53,0
Muy frecuente	3	6,1	6	12,2	9	18,4
Total	28	57,1	21	42,9	49	100,0

Fuente: Cuestionario.

$\chi^2 C = 7,292$ $\chi^2 T = 5,991$ $GL = 2$ $P = 0,026$ **ES SIGNIFICATIVA**

PROBABILIDAD = 0,05

Figura 2. Área segura que se reduce con el tiempo relacionado al nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.



Fuente: Tabla 2.



DISCUSIÓN:

Los resultados de este estudio son consistentes con los de Zapata (2022), quien concluyó en su tesis que los videojuegos en línea, como Free Fire, influyen en las relaciones interpersonales, el entorno colegial y el personal de los estudiantes. Dado que (FF) es un juego del género battle royale, esta coincidencia en el contexto de estudio podría explicar la similitud de los hallazgos.

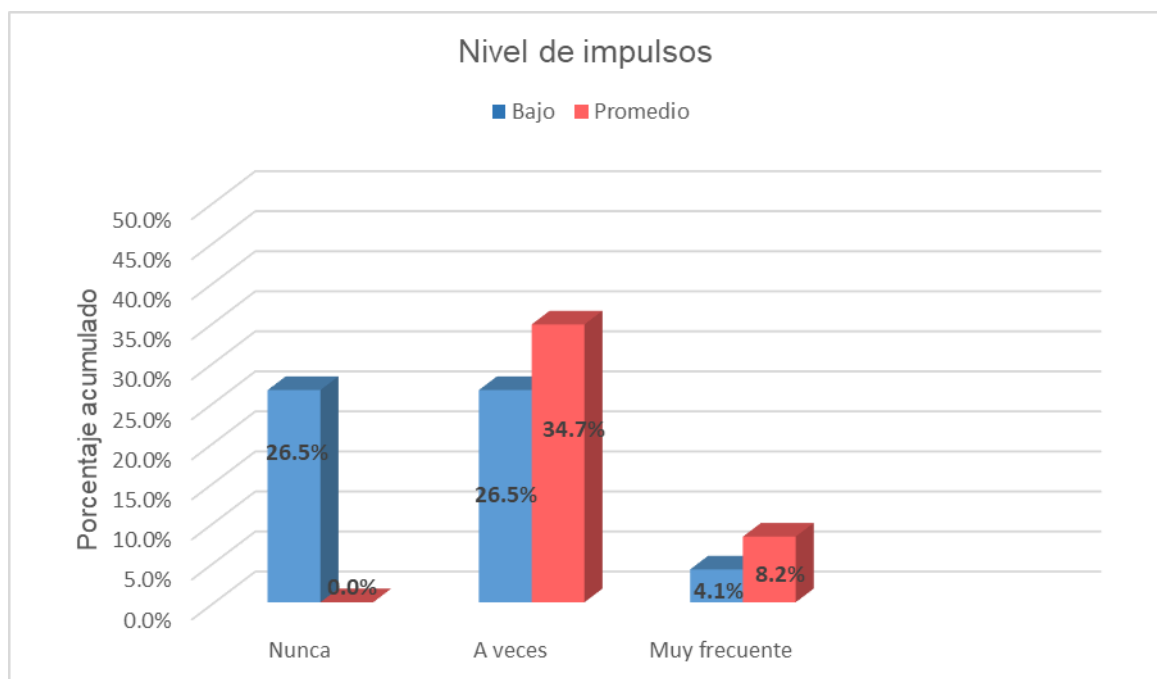
Tabla 3. Búsqueda de recursos relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.

Búsqueda de recursos	Nivel de Impulsos					
	Bajo		Promedio		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Nunca	13	26,5	0	0,0	13	26,5
A veces	13	26,5	17	34,7	30	61,2
Muy frecuente	2	4,1	4	8,2	6	12,3
Total	28	57,1	21	42,9	49	100,0

Fuente: Cuestionario.

$X^2C= 13,475$ $X^2T= 5,991$ $GL=2$ $P= 0,001$ *ES SIGNIFICATIVA*
PROBABILIDAD= 0,05

Figura 3. Búsqueda de recursos relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.



Fuente: Tabla 3.



DISCUSIÓN:

Desde el prisma académico , los resultados dejan entrever cierta concordancia con el trabajo de Quispe et al. (2023), cuya indagación en jóvenes de Juliaca refiere que la dependencia a los juegos y las habilidades sociales son predictores significativos de la conducta agresiva. La citada clasificación podría ser explicada a partir del mecanismo de interacción social en el videojuego lo que permite postular una conexión conceptual entre ambos tipos de estudios.

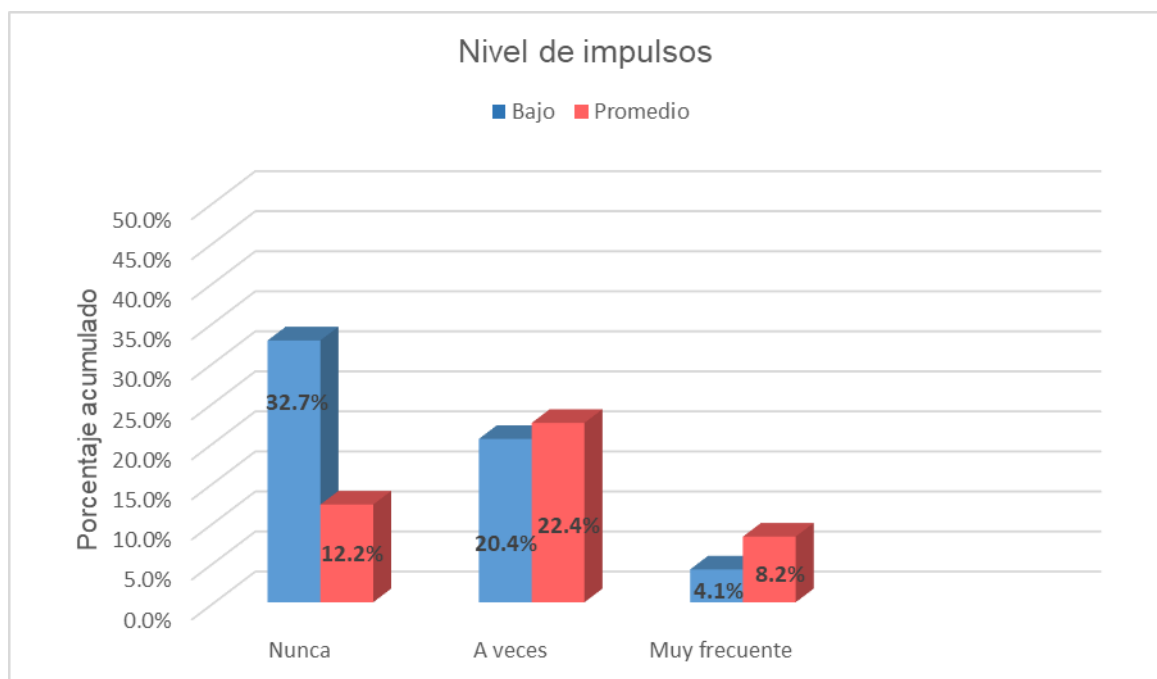
Tabla 4. Tiempo dedicado a los videojuegos relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.

Tiempo dedicado a los videojuegos	Nivel de Impulsos					
	Bajo		Promedio		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Nunca	16	32,7	6	12,2	22	44,9
A veces	10	20,4	11	22,4	21	42,9
Muy frecuente	2	4,1	4	8,2	6	12,2
Total	28	57,1	21	42,9	49	100,0

Fuente: Cuestionario.

$X^2C= 7,348$ $X^2T= 5,991$ $GL=2$ $P= 0,014$ *ES SIGNIFICATIVA*
PROBABILIDAD= 0,05

Figura 4. Tiempo dedicado a los videojuegos relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.



Fuente: Tabla 4.



DISCUSIÓN:

Los resultados son consistentes con la publicación de Calcina (2023), quien asoció el ocio virtual, específicamente los videojuegos, con alteraciones en la vida cotidiana y un aumento en la procrastinación en colegiales de Azángaro. Esta coincidencia puede deberse a la tendencia creciente de que los jóvenes incorporen los juegos battle royale como su principal actividad de ocio, destinando progresivamente más horas a esta actividad en detrimento de otras.

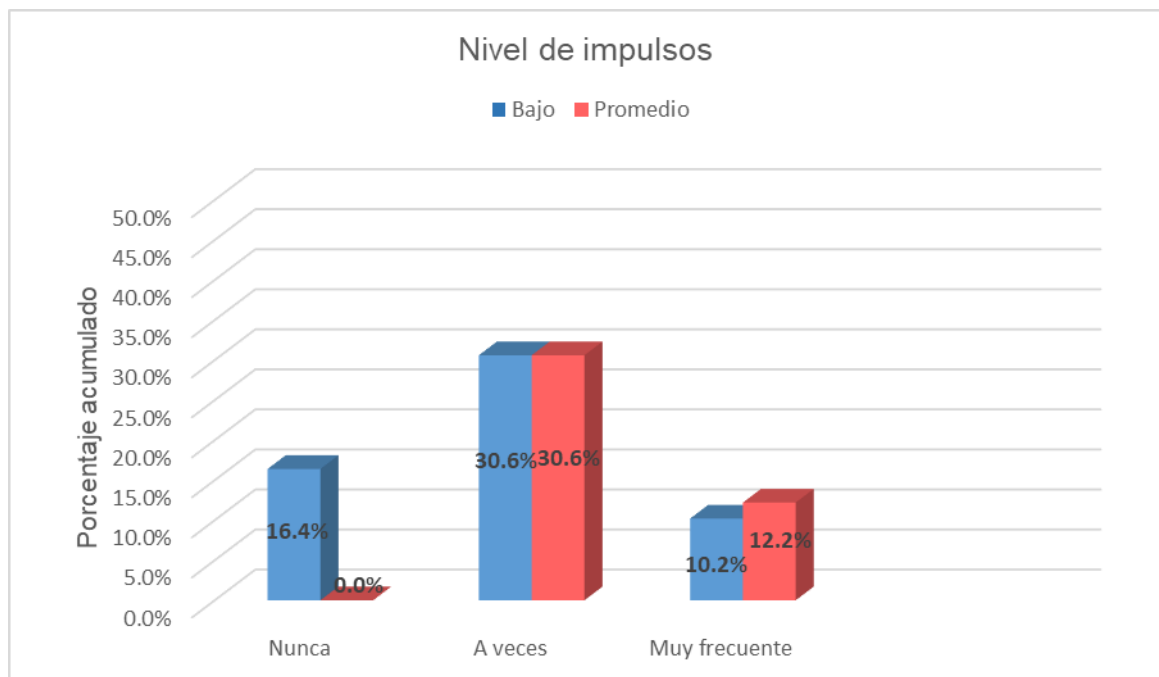
Tabla 5. Combate rápido e intenso relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.

Combate rápido e intenso	Nivel de Impulsos					
	Bajo		Promedio		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Nunca	8	16,4	0	0,0	8	16,4
A veces	15	30,6	15	30,6	30	61,2
Muy frecuente	5	10,2	6	12,2	11	22,4
Total	28	57,1	21	42,9	49	100,0

Fuente: Cuestionario.

$X^2C= 7,239$ $X^2T= 5,991$ $GL=2$ $P= 0,027$ *ES SIGNIFICATIVA*
PROBABILIDAD= 0,05

Figura 5. Combate rápido e intenso relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.



Fuente: Tabla 5.



DISCUSIÓN:

Desde una perspectiva académica, los hallazgos del presente estudio muestran consistencia con los documentados por Zapata (2022) Dicho trabajo concluyó que la exposición a entornos de juego en línea ejerce una influencia significativa en dimensiones clave del desarrollo adolescente, incluyendo las relaciones interpersonales, el desempeño educativo y el bienestar personal.

La convergencia de resultados entre ambas investigaciones puede atribuirse a dos factores metodológicos fundamentales: primero, la selección de constructos psicológicos y sociales altamente comparables en ambos diseños investigativos; y segundo, la proximidad geográfica y cultural de las poblaciones muestrales (Perú, específicamente en ciudades con características sociodemográficas afines), lo que sugiere la posible transferibilidad de los hallazgos en contextos regionales similares.

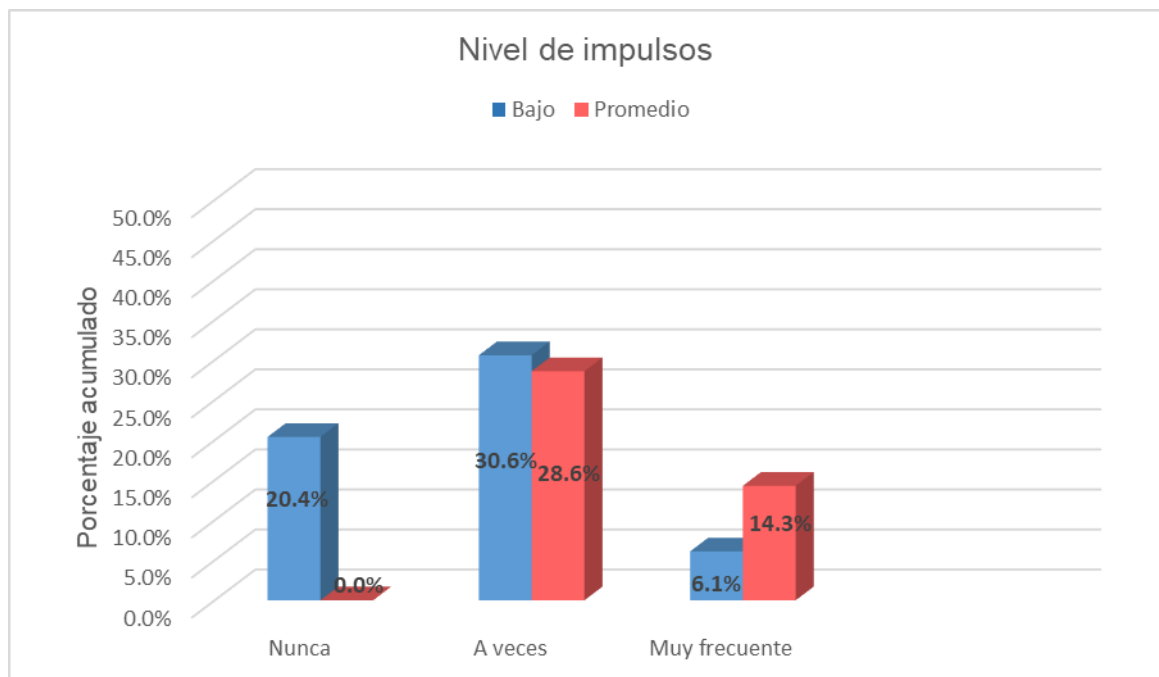
Tabla 6. Mapas pequeños a medianos relacionados con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.

Mapas pequeños a medianos	Nivel de Impulsos					
	Bajo		Promedio		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Nunca	10	20,4	0	0,0	10	20,4
A veces	15	30,6	14	28,6	29	59,2
Muy frecuente	3	6,1	7	14,3	10	20,4
Total	28	57,1	21	42,9	49	100,0

Fuente: Cuestionario.

$\chi^2 C = 10,856$ $\chi^2 T = 5,991$ $GL = 2$ $P = 0,004$ *ES SIGNIFICATIVA*
PROBABILIDAD = 0,05

Figura 6. Mapas pequeños a medianos relacionados con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.



Fuente: Tabla 6.



DISCUSIÓN:

Los resultados de este estudio divergen de los hallazgos reportados por Mena y Guerrero (2022) en su investigación realizada en Valencia. Contrario a los presentes hallazgos, su estudio concluyó que la exposición a videojuegos violentos no generó un incremento significativo en los comportamientos agresivos de los participantes a lo largo del tiempo.

Esta discrepancia en los resultados puede atribuirse fundamentalmente a diferencias contextuales entre ambas investigaciones. Factores como la cultura, el entorno socioeconómico, la muestra poblacional y el diseño metodológico aplicado en Valencia (España) podrían explicar la falta de consonancia con lo obtenido en el presente estudio.

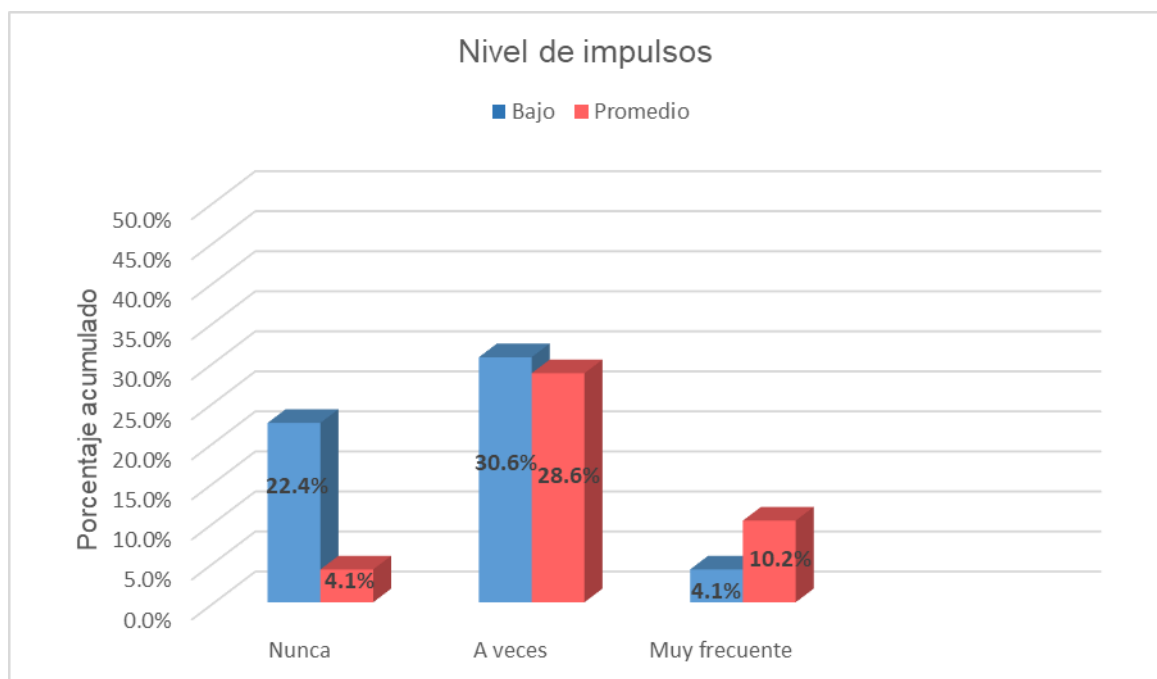
Tabla 7. Construcción de refugios y defensas relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.

Construcción de refugios y defensas	Nivel de Impulsos					
	Bajo		Promedio		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Nunca	11	22,4	2	4,1	13	26,5
A veces	15	30,6	14	28,6	29	59,2
Muy frecuente	2	4,1	5	10,2	7	14,3
Total	28	57,1	21	42,9	49	100,0

Fuente: Cuestionario.

$X^2C= 6,687$ $X^2T= 5,9915$ $GL=2$ $P= 0,035$ *ES SIGNIFICATIVA*
PROBABILIDAD= 0,05

Figura 7. Construcción de refugios y defensas relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.



Fuente: Tabla 7.



DISCUSIÓN:

Estos hallazgos son consistentes con los reportados por López y Suclupe (2022) en su estudio realizado en el distrito del Agustino. Su investigación concluyó que existe un vínculo estadísticamente significativo entre el manejo excesivo de juegos digitales y el aumento de conductas agresivas en colegiales, lo cual refuerza y valida empíricamente los resultados obtenidos en el presente trabajo.

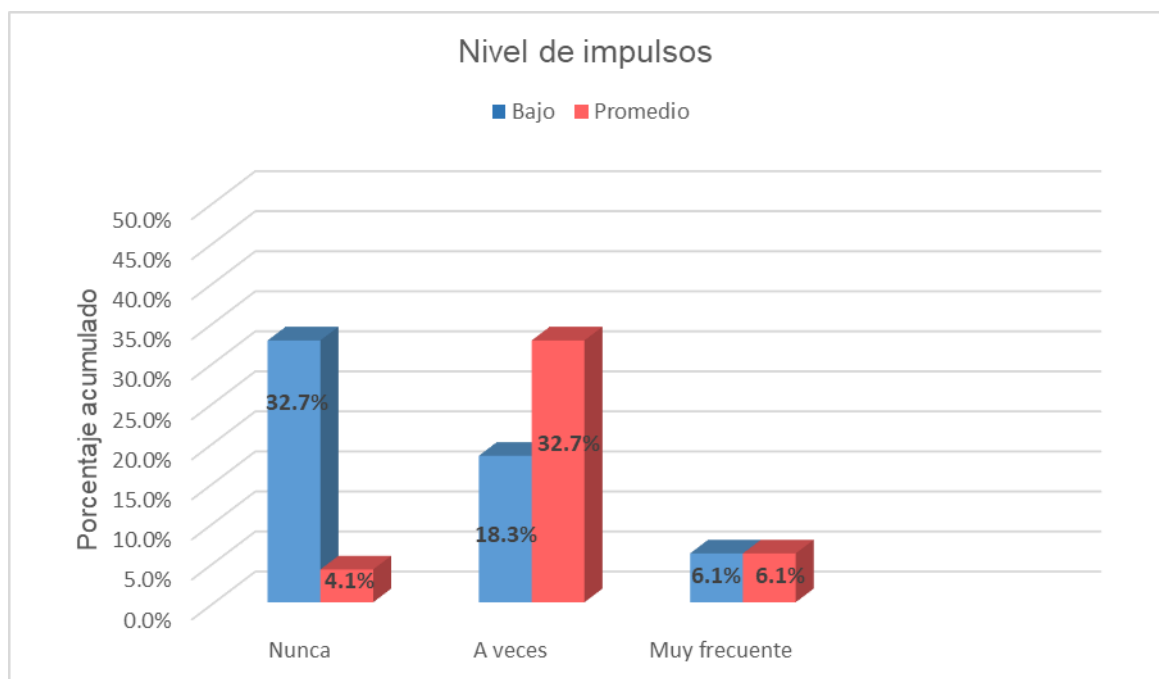
Tabla 8. Tiempo dedicado a los videojuegos relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.

Tiempo dedicado a los videojuegos	Nivel de Impulsos					
	Bajo		Promedio		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%
Nunca	16	32,7	2	4,1	18	36,8
A veces	9	18,3	16	32,7	25	51,0
Muy frecuente	3	6,1	3	6,1	6	12,2
Total	28	57,1	21	42,9	49	100,0

Fuente: Cuestionario.

$X^2C= 12,096$ $X^2T= 5,9915$ $GL=2$ $P= 0,002$ *ES SIGNIFICATIVA*
PROBABILIDAD= 0,05

Figura 8. Tiempo dedicado a los videojuegos relacionado con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.



Fuente: Tabla 8.



DISCUSIÓN:

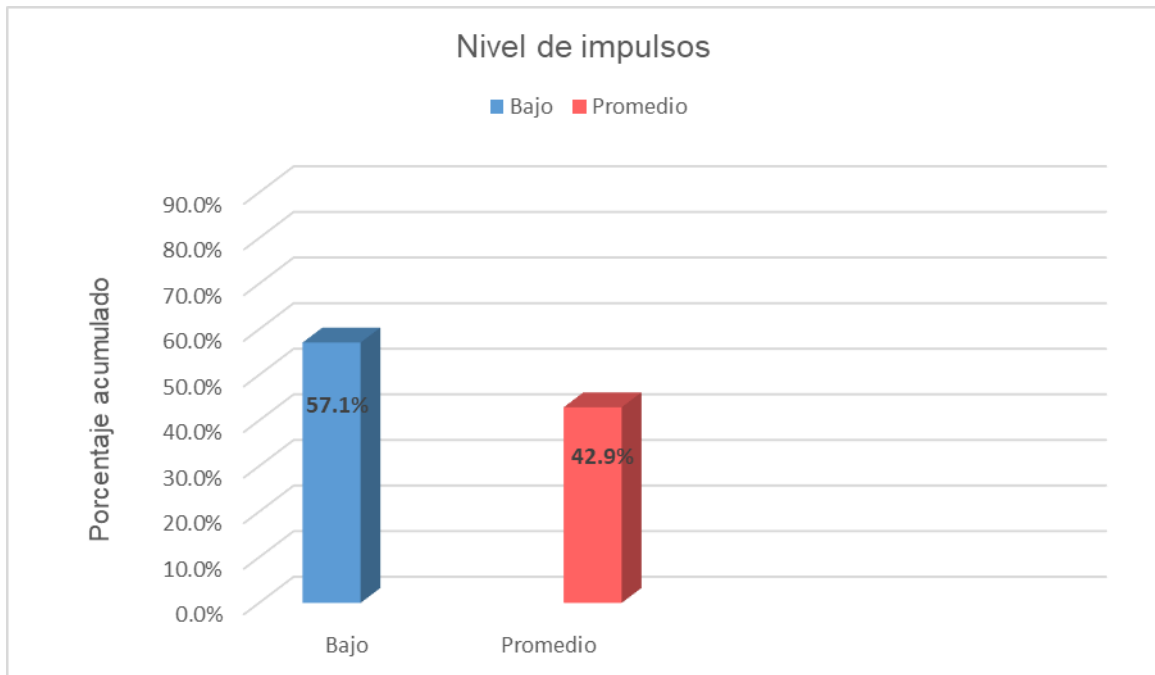
La información obtenida en este contexto de estudio es congruente con lo que informa Calcina (2023) en su trabajo dicho autor indica que la inserción en entornos de ocio digital , y específicamente en videojuegos , da como resultado consecuencias negativas en la organización de las actividades diarias , impulsando unas pautas de procrastinación en los adolescentes. Dicha convergencia de resultados podría estar explicando el crecimiento exponencial en el señalamiento de los videojuegos de género battle royale como una de las fundamentales formas de recreación digital en chicos y chicas de toda la región . Dicha elección comporta una prolongación gradual del tiempo de juego, lo que disminuye el tiempo disponible para otras actividades y perpetúa a los patrones de evasión temporal que se demuestran en ambos entornos de estudio.

Tabla 9. Nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	28	57,1	57,1	57,1
Promedio	21	42,9	42,9	100,0
Total	49	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario.

Figura 9. Nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.



Fuente: Tabla 9.



DISCUSIÓN:

Los hallazgos del presente trabajo de investigación presentan una discrepancia bastante significativa con los resultados obtenidos en el trabajo de Ortiz y Velastegui (2023) elaborado en Ecuador. En gran medida, esta diferencia de resultados se puede atribuir a la diferente estrategia en el uso de los instrumentos de medida. En la investigación ecuatoriana utilizaron la (BIS-11C), diseñada para evaluar rasgos generales de impulsividad, en tanto que el presente trabajo de investigación utilizó el (CIA) aplicado como medida de dimensiones más específicas de la conducta relacionada con la agresividad. Esta distinción en los constructos que se abordan la impulsividad general frente a formas específicas de agresividad- unida a las diferencias propias de interpretación de los resultados de cada instrumento, explican la discrepancia entre ambos estudios.



4.2 CONCLUSIONES

PRIMERA: Se determinó que existe una correlación significativa entre los videojuegos battle royale y el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024. Con un nivel de impulsos bajo o promedio por lo que se acepta la hipótesis planteada.

SEGUNDA: Se definió una correlación significativa entre los battle royale de supervivencia, combate contra otros jugadores y criaturas hostiles jugando a veces con un nivel de impulsos bajo 24,5% ($P= 0,010$), área segura que se reduce con el tiempo jugando a veces con un nivel de impulsos promedio 26,5% ($P= 0,026$), búsqueda de recursos jugando a veces un nivel de impulsos promedio 34,7% ($P= 0,001$) y el tiempo dedicado a los videojuegos jugando a veces con un nivel de impulsos promedio 30,6% ($P= 0,014$) en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús. Por lo que se acepta la hipótesis planteada.



TERCERA: Se precisó una correlación significativa entre los battle royale de acción, combate rápido e intenso, mapas pequeños a medianos, construcción de refugios y defensas jugando a veces con un nivel de impulsos bajo 30,6% ($P= 0,027$; $P= 0,004$; $P= 0,035$) y el tiempo dedicado a los videojuegos jugando a veces con un nivel de impulsos promedio 32,7% ($P= 0,002$) en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús. Por lo que se acepta la hipótesis planteada.

CUARTA: Se identificó el nivel de impulsos de los estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca. Los resultados muestran que del 100% de estudiantes encuestados el 57,1% tuvo un nivel bajo y el 42,9% promedio.



4.3.RECOMENDACIONES

PRIMERA: Al director de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Juliaca. Coordinar con su plana docente y su departamento de psicología un plan de trabajo en el que se considere la concientización del uso excesivo de los videojuegos battel royale desde una perspectiva preventiva.

SEGUNDA: Al coordinador del área de tutoría del plantel educativo Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Juliaca insertar en su plan de trabajo sesiones sobre la concientización y orientación sobre el uso responsable de los videojuegos, aparatos electrónicos y sus actividades que realizan en ellos más si notan cambios de comportamiento.

TERCERA: Al psicólogo de la institución educativa educativo Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Juliaca implementar en su plan de trabajo anual 2025 talleres sobre concientización sobre los peligros del uso excesivo de los videojuegos así como orientar en técnicas para una gestionar adecuadamente los impulsos.

CUARTA: A los estudiantes de la institución educativa educativo Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Juliaca Tomar en cuenta los riesgos de una exposición prolongada a los videojuegos battle royale y que tomen conciencia del tiempo que le están dedicado o que actividades están dejando de lado por jugar videojuegos.



4.4.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. World Health Organization. World Health Organization (WHO). [Online].; 2018 [cited 2024 Julio 17. Available from: <https://www.who.int/news/item/13-09-2018-public-health-implications-of-excessive-use-of-the-internet-and-other-communication-and-gaming-platforms>.
2. World Health Organization. World Health Organization (WHO). [Online].; 2018 [cited 2024 Julio 18. Available from: <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>.
3. Plataforma del Estado Peruano. Plataforma del Estado Peruano. [Online].; 2019 [cited 2024 Julio 22. Available from: <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/inei-presento-resultados-de-la-encuesta-nacional-sobre-relaciones-sociales-2019-12304/#:~:text=Por%20tipo%20de%20violencia%2C%20el%2041%2C0%25%20de%20este,psicol%C3%B3gica%20en%20el%20entorno%20escolar>.
4. La camara. La camara. [Online].; 2022 [cited 2024 Julio 26. Available from: <https://lacamara.pe/la-expansion-de-los-videojuegos-en-el-peru/>.
5. radio onda azul. radio onda azul. [Online].; 2024 [cited 2024 julio 25. Available from: <https://radioondaazul.com/segun-la-defensoria-de-puno-los-casos-de-bullying-o-acoso-escolar-va-en-aumento-en-los-ultimos-anos/>.
6. pachamama. pachamama. [Online].; 2023 [cited 2024 julio 30. Available from: <https://pachamamaradio.org/informe-alarmante-mas-de-2400-casos-de-violencia-registrados-en-puno-en-los-primeros-siete-meses-del-ano/>.



7. Ortiz D, Velastegui D. Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes. *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*. 2023 Febrero; IV(1).
8. Fajardo J, Santana A, Caldas C. Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios Bogotá D. C. *Revista Colombiana de Educación*. 2022 Octubre; I(84).
9. Barbado A, Díaz M. Adicción a los videojuegos e impulsividad. Estudio correlacional en adolescentes de entre 12 y 18 años de la ciudad de Bahía Blanca. *Repositorio Institucional Digital del Departamento de Humanidades*. 2022 Marzo.
10. Rodríguez Y. Aumento en el rango de impulsividad en adolescentes que usan las redes sociales, videojuegos e Internet. *Revista Académica Sociedad Del Conocimiento Cunzac*. 2022 Agosto; III(1).
11. Mena H, Guerrero P. Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes. *Dialnet*. 2022; XVI(1).
12. Laura W, Zapata A. Influencia del videojuego Free Fire en el comportamiento de los estudiantes. *UNSA-Institucional*. 2022.
13. Iglesias J. Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022. *UCV-Institucional*. 2022.
14. Lopez I, Suclupe H. Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022. *UCV-Institucional*. 2022.
15. Ayala M. Impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana. *USIL-Institucional*. 2021.



16. Alvarez D, Morales K. La agresividad y el uso de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del Callao, 2023. UCV-Institucional. 2023.
17. Quispe M, Aguilar R, Inofuente E. Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca. UPEU-Tesis. 2023.
18. Calla D. Uso de videojuegos a tiempo real y su influencia en la calidad de sueño en estudiantes de 5to grado, Institución Educativa Secundaria, Jose Antonio Encinas, Juliaca 2019. UANCV-Institucional. 2019.
19. Chambi L. Uso del internet y desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la I.E.S. María Auxiliadora – Puno, 2019. UNAP-Institucional. 2020.
20. Maquera Y. Influencia de redes sociales y juegos en red en el estilo de vida en los estudiantes del 5to grado de secundaria de la I.E.E. María Auxiliadora-Puno, 2022. UNAP-Institucional. 2022.
21. Calcina C. Ocio virtual y vida cotidiana en adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundario en Azángaro, 2023. UNAP-Institucional. 2024.
22. Delgado D. muy interesante. [Online].; 2019 [cited 2024 noviembre 27. Available from: <https://www.muyinteresante.com/curiosidades/21948.html>.
23. El comercio. El comercio. [Online].; 2018 [cited 2024 octubre 1. Available from: <https://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/battle-royale-fortnite-pubg-origenes-historia-juego-nnda-noticia-534201-noticia/?ref=ecr>.



24. La republica. La republica. [Online].; 2021 [cited 2024 octubre 3. Available from:
<https://larepublica.pe/videojuegos/2021/08/25/battle-royale-cual-es-el-origen-del-genero-que-dio-vida-a-juegos-como-pubg-fortnite-y-free-fire>.
25. Ultra. Ultra. [Online].; 2023 [cited 2024 octubre 5. Available from:
<https://ultra.pe/blog/que-es-una-battle-royal-y-como-cambio-el-gaming/#:~:text=%C2%BFCu%C3%A1%20fue%20el%20primer%20juego,sien do%20acusado%20judicialmente%20de%20plagio>.
26. Castillero O. psicología y mente. [Online].; 2017 [cited 2024 noviembre 15. Available from: <https://psicologiaymente.com/neurociencias/corteza-prefrontal>.
27. Sociedad Española de Medicina Interna. Sociedad Española de Medicina Interna. [Online].; 2024 [cited 2024 octubre 30. Available from:
<https://www.fesemi.org/informacion-pacientes/conozca-mejor-su-enfermedad/agresividad#:~:text=La%20agresividad%20es%20un%20estado,f%C3%ADsica%20y%20o%20psicol%C3%B3gicamente%20a%20alguien>.
28. ULTRA. ULTRA. [Online].; 2024 [cited 2024 Julio 25. Available from:
<https://ultra.pe/blog/que-es-una-battle-royal-y-como-cambio-el-gaming/>.
29. colegio de psicologos. colegio de psicologos. [Online].; 2023 [cited 2024 noviembre 21. Available from: <https://colegiodepsicologossj.com.ar/colera-psicologia/?shared=false>.
30. ispring. ispring. [Online].; 2024 [cited 2024 noviembre 21. Available from:
<https://www.ispring.es/blog/escala-de-likert>.
31. Fortnite. Fortnite. [Online].; 2020 [cited 2024 noviembre 30. Available from:
<https://www.fortnite.com/news/what-is-fortnite-beginners-guide?lang=es-MX>.



32. psicología y mente. psicología y mente. [Online].; 2024 [cited 2024 noviembre 18].
Available from: <https://psicologiaymente.com/psicologia/irritabilidad>.
33. geekno. geekno. [Online].; 2019 [cited 2024 noviembre 12. Available from:
<https://www.geekno.com/glosario/mapa>.
34. PUBG: BATTLEGROUNDS. PUBG: BATTLEGROUNDS. [Online].; 2020 [cited
2024 noviembre 12. Available from: [https://www.pubg.com/es-es/game-
info/overview](https://www.pubg.com/es-es/game-info/overview).
35. Hernandez R, Fernandez C, Baptista P. Metodología de la investigación. Cuarta
ed. Lopez N, editor. Iztapalapa: McGRAWHILLIINTERAMERICMA EDITORES,
SA DE C.V ; 2006.



ANEXOS



ANEXO 1. MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE DATOS

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda																		
26 : V4 2 Visible: 60 de 60 variables																		
	VAR0000 1	VAR0000 2	VAR0000 3	VAR0000 4	VAR0000 5	VAR0000 6	VAR0000 7	VAR0000 8	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	
1	A veces	A veces	A veces	Nunca	A veces	A veces	A veces	A veces	A menudo	A menudo	A veces	A veces	A veces	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo	R
2	A veces	A veces	A veces	Nunca	A veces	A veces	A veces	A veces	Rara vez	A veces	Rara vez	A veces	A veces	A menudo	A veces	A veces	A menudo	R
3	Muy frecue...	Muy frecue...	A veces	A veces	Muy frecue...	Muy frecue...	A veces	A veces	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Nunca	Siempre	Siempre	
4	Muy frecue...	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A menudo	Rara vez	A veces	Nunca	Siempre	A menudo	Rara vez	A veces	A n
5	Muy frecue...	Nunca	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A menudo	A veces	Siempre	A veces	Siempre	A menudo	A menudo	Rara vez	Nunca	R
6	A veces	Nunca	A veces	Nunca	A veces	Nunca	A veces	A veces	A veces	Rara vez	A veces	Nunca	A veces	Rara vez	Nunca	Rara vez	A veces	R
7	Nunca	Nunca	A veces	Nunca	A veces	Nunca	A veces	A veces	A veces	Rara vez	A menudo	A menudo	A veces	A menudo	A veces	Rara vez	A veces	A
8	A veces	Nunca	A veces	A veces	A veces	A veces	Nunca	A veces	Rara vez	Nunca	A menudo	A menudo	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	A n
9	A veces	A veces	Muy frecue...	Nunca	A veces	A veces	Muy frecue...	A veces	Rara vez	A menudo	A veces	Rara vez	A menudo	A veces	Siempre	A veces	A veces	
10	A veces	A veces	Muy frecue...	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A menudo	A veces	Rara vez	Rara vez	A menudo	A menudo	Rara vez	A menudo	A
11	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Rara vez	Nunca	Nunca	Rara vez	Nunca	A veces	A menudo	Nunca	A menudo	A
12	A veces	A veces	Nunca	Nunca	Nunca	A veces	Nunca	A veces	A veces	A menudo	Siempre	A veces	A menudo	Rara vez	Rara vez	Nunca	A menudo	A n
13	A veces	Nunca	Nunca	A veces	A veces	A veces	Nunca	Nunca	Rara vez	Nunca	Rara vez	Nunca	A veces	Rara vez	A veces	Rara vez	A veces	R
14	A veces	Nunca	Nunca	Nunca	A veces	A veces	Nunca	Nunca	Rara vez	Rara vez	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Rara vez	Nunca	A menudo	A
15	A veces	A veces	A veces	A veces	Muy frecue...	A veces	A veces	Muy frecue...	A veces	Rara vez	Rara vez	A menudo	A veces	Siempre	A veces	Rara vez	Rara vez	R
16	Muy frecue...	Muy frecue...	Muy frecue...	Muy frecue...	Muy frecue...	A veces	Muy frecue...	A veces	A veces	Rara vez	A menudo	Nunca	Rara vez	Siempre	Siempre	Nunca	Rara vez	R
17	Muy frecue...	A veces	A veces	Nunca	A veces	A veces	A veces	Nunca	Rara vez	Nunca	Rara vez	Rara vez	Rara vez	A menudo	Siempre	Rara vez	Rara vez	
18	Muy frecue...	Muy frecue...	A veces	A veces	A veces	Muy frecue...	Muy frecue...	A veces	A menudo	A menudo	Siempre	A veces	A menudo	Rara vez	A menudo	Rara vez	Rara vez	
19	Muy frecue...	Muy frecue...	Nunca	Nunca	A veces	Muy frecue...	A veces	Nunca	A veces	A veces	Rara vez	Nunca	Rara vez	Nunca	A veces	Nunca	A menudo	A
20	Nunca	A veces	Nunca	Nunca	A veces	Nunca	Nunca	Nunca	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Nunca	Nunca	Nunca	Rara vez	A
21	A veces	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	A veces	Nunca	Nunca	Rara vez	Nunca	Rara vez	Rara vez	Nunca	Nunca	Rara vez	Nunca	A menudo	S
22	Muy frecue...	A veces	Muy frecue...	A veces	A veces	Muy frecue...	A veces	Muy frecue...	A veces	A veces	Rara vez	Rara vez	Nunca	A menudo	A menudo	Rara vez	A menudo	A n
23	Nunca	A veces	Nunca	Nunca	A veces	Nunca	Nunca	Nunca	Rara vez	Rara vez	A menudo	Rara vez	Nunca	Nunca	Siempre	Nunca	Rara vez	
24	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	Siempre	Nunca	Rara vez	Rara vez	Siempre	A veces	Nunca	Nunca	R



Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

20 : V4 2 Visible: 60 de 60 variables

	VAR0000 1	VAR0000 2	VAR0000 3	VAR0000 4	VAR0000 5	VAR0000 6	VAR0000 7	VAR0000 8	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	
25	A veces	A veces	A veces	Nunca	A veces	A veces	A veces	Nunca	Rara vez	A veces	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	A menudo	Rara vez	A veces	R
26	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	Rara vez	Nunca	Nunca	Rara vez	Rara vez	Nunca	Nunca	Nunca	Siempre	
27	Muy frecue...	Muy frecue...	Muy frecue...	Nunca	Muy frecue...	A veces	Muy frecue...	Nunca	Rara vez	Rara vez	A veces	Rara vez	Nunca	A veces	Rara vez	Rara vez	A menudo	R
28	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	Nunca	A veces	A veces	A veces	Rara vez	Rara vez	Rara vez	A veces	A veces	Rara vez	A menudo	
29	A veces	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	A veces	A veces	Nunca	A veces	Nunca	Nunca	A veces	Nunca	A veces	R
30	Nunca	Muy frecue...	A veces	Muy frecue...	Muy frecue...	Muy frecue...	A veces	Nunca	A veces	Nunca	Rara vez	A veces	Nunca	Nunca	A veces	Nunca	Siempre	
31	A veces	A veces	Muy frecue...	A veces	A veces	A veces	Muy frecue...	A veces	A veces	Rara vez	Siempre	A veces	A veces	Rara vez	A veces	Nunca	A menudo	R
32	A veces	Nunca	Nunca	A veces	Nunca	Nunca	A veces	Nunca	A menudo	A veces	Nunca	Rara vez	Rara vez	A veces	A veces	A veces	A menudo	R
33	Nunca	Nunca	A veces	Nunca	A veces	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Rara vez	A veces	Nunca	Nunca	Rara vez	A veces	Nunca	A veces	S
34	Muy frecue...	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	Siempre	A veces	Nunca	A veces	Rara vez	A menudo	A veces	Rara vez	R
35	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	Rara vez	Rara vez	A veces	A veces	Siempre	A menudo	Rara vez	A menudo	
36	Muy frecue...	Muy frecue...	A veces	A veces	Muy frecue...	Muy frecue...	A veces	A veces	A menudo	A menudo	A veces	Siempre	A veces	Siempre	A veces	Rara vez	Rara vez	A n
37	Muy frecue...	A veces	A veces	A veces	A veces	Muy frecue...	Muy frecue...	A veces	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Nunca	Rara vez	Nunca	A veces	Rara vez	A menudo	A
38	Muy frecue...	Muy frecue...	A veces	Muy frecue...	A veces	A veces	Muy frecue...	Muy frecue...	A menudo	A veces	A menudo	A veces	Rara vez	A veces	A veces	A veces	Rara vez	A
39	Muy frecue...	A veces	A veces	A veces	A veces	Muy frecue...	A veces	Muy frecue...	A veces	Rara vez	Rara vez	A veces	Rara vez	A veces	A veces	Rara vez	Rara vez	A
40	A veces	A veces	A veces	Muy frecue...	A veces	A veces	A veces	Muy frecue...	A veces	A veces	Rara vez	Nunca	Rara vez	Nunca	Rara vez	Nunca	A veces	
41	Muy frecue...	A veces	A veces	Muy frecue...	Muy frecue...	A veces	A veces	Muy frecue...	A veces	A veces	Rara vez	Nunca	Rara vez	Nunca	Rara vez	Nunca	A veces	
42	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Rara vez	Rara vez	Nunca	A veces	Nunca	Rara vez	A menudo	Rara vez	Nunca	A
43	Muy frecue...	A veces	A veces	A veces	Muy frecue...	A veces	A veces	A veces	Rara vez	Rara vez	A menudo	Rara vez	A menudo	A veces	A veces	Nunca	A veces	R
44	A veces	Muy frecue...	A veces	A veces	Muy frecue...	Muy frecue...	A veces	A veces	A veces	A veces	Nunca	Nunca	Nunca	Rara vez	Rara vez	Rara vez	A veces	A
45	Muy frecue...	A veces	A veces	Muy frecue...	Muy frecue...	Muy frecue...	A veces	A veces	A menudo	A menudo	A menudo	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	Rara vez	A
46	A veces	A veces	A veces	Nunca	Muy frecue...	A veces	A veces	Nunca	Rara vez	Rara vez	A veces	Rara vez	A menudo	Nunca	A menudo	Rara vez	Rara vez	R
47	Muy frecue...	A veces	A veces	Nunca	A veces	A veces	A veces	A veces	Nunca	A veces	A veces	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	R
48	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	A veces	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	A veces	R
49	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Rara vez	A veces	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Nunca	A veces	Rara vez	R
50																		



ANEXO 2. MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS AL NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚSEN LA CIUDAD DE JULIACA 2024

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORES	METODOLOGIA
<p>PG. ¿Como están relacionado los videojuegos battel royale con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024?</p> <p>PE1. ¿Como se relaciona los battle royale de supervivencia con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca?</p> <p>PE2. ¿Como se relaciona los battle royale de acción con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca?</p>	<p>OG. Determinar la relación de los videojuegos battel royale con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.</p> <p>OE1. Definir la relación de los battle royale de supervivencia con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca.</p> <p>OE2. Precisar la relación de los battle royale de acción con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca.</p>	<p>HG. Los videojuegos battel royale se relacionan significativamente con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.</p> <p>HE1. Los battle royale de supervivencia se relacionan significativamente con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca.</p> <p>HE2. Los battle royale de acción se relacionan significativamente con el nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca.</p>	<p>Variable 1</p> <p>1. Videojuegos battle royale</p>	1.1 Características personales	1.1.1 Combate contra otros jugadores y criaturas hostiles.	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente	<p>Diseño: No experimental</p> <p>Tipo de investigación De tipo básico, correlacional y de corte transversal con un enfoque cuantitativo. Método: Hipotético deductivo</p> <p>Enfoque: cuantitativo</p> <p>Población: 49 estudiantes de cuarto y quinto del nivel secundario Muestreo: Se trabajo con el 100% de la población</p> <p>Técnicas:</p> <p>Para la variable 1: Encuesta</p> <p>Para la variable 2: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Para medir la variable 1 cuestionario</p> <p>Para la variable 2: Cuestionario</p>
				1.1.2 Área segura que se reduce con el tiempo	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente		
				1.1.3 Búsqueda de recursos	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente		
				1.1.4 Tiempo dedicado a los videojuegos	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente		
				1.2. Battle royale de acción	1.2.1 Combate rápido y intenso	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente	
				1.2.2 Mapas pequeños a medianos	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente		
				1.2.3 Construcción de refugios y defensas	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente		
				1.2.4 Tiempo dedicado a los videojuegos	a. Nunca b. A veces c. Muy frecuentemente		



<p>PE3. ¿Cuál es el nivel de impulsos de los estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca?</p>	<p>OE3. Identificar el nivel de impulsos de los estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca.</p>	<p>HE3. Los impulsos de los estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca presentan un nivel promedio de irritabilidad.</p>	<p>Variable 2 2.. Nivel de impulsos</p>	<p>2.1. Irritabilidad</p>	<p>a. Alto b. Promedio c. Bajo</p>
				<p>2.2. Cólera</p>	<p>a. Alto b. Promedio c. Bajo</p>
				<p>2.3. Agresividad</p>	<p>a. Alto b. Promedio c. Bajo</p>



ANEXO 3. ANSENTIMIENTO INFORMADO

ASENTIMIENTO INFORMADO

Yo, a través del presente documento expreso mi voluntad de que mi menor hijo participe en la investigación titulada "videojuegos Battle royale relacionados al nivel de impulsos en estudiantes de cuarto y quinto del Colegio Sagrado Corazón de Jesús en la ciudad de Juliaca 2024.", autorizando al Bach. Ugarte Soto Juan Carlos Franco, egresado de la Escuela de Psicología - Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, para la realización de dos cuestionarios para la recolección de datos. Al firmar este documento reconozco que he leído el documento y autorizo la participación de mi menor hijo

Firma y nombre del apoderado



ANEXO 4. INSTRUMENTOS

Cuestionario sobres uso de videojuegos battel royale

El siguiente cuestionario está diseñado para saber si los estudiantes juegan videojuegos battel royale y cuál es su preferido junto a su tiempo de uso

Recuerda que no existe respuestas correctas o incorrectas. selecciona tu respuesta marcando con una "x" uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios :

N= nunca, AV = a veces, muy frecuentemente = MF

1.1. battle royale de supervivencia		N	AV	MF
1.1.1	¿Con qué frecuencia juegas videojuegos donde compites contra otros jugadores (PvP) o enfrentas criaturas hostiles (PvE)?			
1.1.2	¿Juegas títulos con dinámica de 'zona segura reducible' donde el espacio jugable disminuye periódicamente?			
1.1.3	¿Prefieres los videojuegos donde la búsqueda de recursos es un elemento central de la estrategia (ej: recolectar armas, materiales o equipamiento)?			
1.2.4.	Mi tiempo dedicado a los videojuegos es de 5 o más partidas por día.			
1.2 battle royale de acción				
1.2.1.	¿Prefieres videojuegos donde los combates durante las partidas sean frecuentes y de alta intensidad?			
1.2.2.	¿Prefieres los videojuegos con mapas de tamaño reducido en comparación con mapas extensos?			
1.2.3.	¿Prefieres los videojuegos que incluyen mecánicas de construcción de refugios y defensas como parte de su jugabilidad principal?			
1.2.4.	Varias personas de mi entorno cercano me han comentado que juego mucho o demasiado.			



Cuestionario de cólera, irritabilidad y agresión (cia)

Ficha N°: Fecha:...../...../.....

Instrucciones

Este cuestionario está diseñado para saber sobre tu estado de ánimo . Usando esta escala que sigue a continuación selecciona tu respuesta marcando con una "x" uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios :

N= nunca, RV = rara vez, AV = a veces, AM = a menudo, S = siempre

	N	RV	AV	AM	S
1. Soy un (una) renegón (a).					
2. No puedo evitar ser algo tosco (a) con la persona que no me agrada.					
3. Siento como que me hierve la sangre cuando alguien se burla de mí.					
4. Paso mucho tiempo molesto(a), más de lo que la gente cree.					
5. Cuando estoy molesto siento como si tuviera algo pesado sobre mis hombros					
6. Me molesta que la gente se acerque mucho a mi alrededor.					
7. Fácilmente me molesto pero se me pasa rápido.					
8. Con frecuencia estoy muy molesto(a) y a punto de explotar.					
9. No me molesto si alguien no me trata bien.					
10. Yo soy muy comprensivo(a) con todas las personas.					
11. Yo no permito que cosas sin importancia me molesten.					
12. Es muy común estar muy amargo(a) acerca de algo y luego rápidamente sentirme tranquilo.					
13. Cambio rápidamente de ser capaz de controlar mi amargura a no ser capaz de controlarla.					
14. Cuando estoy molesto (a) no puedo dejar de gritar; mientras que otras veces no grito.					
15. Algunas veces me siento bien, y en el minuto siguiente cualquier cosa me molesta.					
16. Hay momentos en la que estoy tan molesto (a) que siento que el corazón me palpita rápidamente y luego de un cierto tiempo me siento bastante relajado(a).					
17. Normalmente me siento tranquilo(a) y de pronto de un momento a otro, me enfurezco a tal punto que podría ser capaz de golpear cualquier cosa.					
18. Hay épocas en las cuales he estado tan molesto (a) que he explotado todo el día frente a los demás, pero luego me he puesto tranquilo(a).					
19. Pienso que la gente que constantemente fastidia, está buscando un puñete o una cachetada.					



20. Peleo con casi toda la gente que conozco.					
21. Si alguien me levanta la voz, le insulto para que se calle.					
22. En ocasiones no puedo controlar mi necesidad de hacer daño a otras personas.					
23. Cuando estoy amargo puedo ser capaz de cachetear a alguien.					
24. Pienso que cualquiera que me insulte o insulte a mi familia está buscando pelea.					
25. Generalmente tengo una buena razón para golpear a alguien.					
26. Si alguien me golpea primero, yo le respondo de igual manera.					
27. Puedo usar los golpes para defender mis derechos si fuera necesario.					
28. Yo golpeo a otro (a) cuando él (ella) me insulta primero.					
29. Se me hace difícil conversar con una persona para resolver un problema.					
30. No puedo evitar discutir con la gente que no está de acuerdo conmigo					
31. Si alguien me molesta, soy capaz de decirle lo que pienso sobre él (ella)					
32. Cuando la gente me grita, yo también le grito					
33. Cuando me enojo digo cosas feas					
34. Generalmente hago amenazas o digo cosas feas que después no cumplo					
35. Cuando discuto rápidamente alzo la voz					
36. Aún cuando esté enojado (a), no digo malas palabras, ni maldigo					
37. Prefiero darle la razón un poco a una persona antes que discutir					
38. Cuando estoy enojado (a) algunas veces golpeo la puerta					
39. Yo me podría molestar tanto que podría agarrar el objeto más cercano y romperlo					
40. A veces expreso mi cólera golpeando sobre la mesa					
41. Me molesto lo suficiente como para arrojar objetos					
42. Cuando me molesto mucho boto las cosas					



Clasificación de los ítems	
GRUPO	ITEMS
Irritabilidad	1-11
Cólera	12-18
Agresión	19-42

CUADROS DE CATEGORÍAS

irritabilidad		debido a que en la interpretación los puntajes de alto y muy alto tienen una igual interpretación en esta investigación se unió como un solo valor interpretativo de la misma manera con el valor de bajo y muy bajo.
Muy Alto	40 a +	
Alto	33 a39	
Promedio	27 a 32	
Bajo	22 a 26	
Muy Bajo	0 a 21	

cólera	
Muy Alto	28 a +
Alto	22 a27
Promedio	15 a 21
Bajo	11 a 14
Muy Bajo	0 a 10

agresividad	
Muy Alto	91 a +
Alto	73 a90
Promedio	53 a 72
Bajo	42 a 52
Muy Bajo	0 a 41



ANEXO 5. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO (JUICIO DE EXPERTOS)

En consideración a su destacada experiencia y conocimientos en el ámbito psicológico, hemos seleccionado su valioso criterio para evaluar el siguiente instrumento de medición. Le agradeceríamos profundamente pueda realizar una valoración exhaustiva del cuestionario adjunto, analizando sus aspectos técnicos, claridad y pertinencia para los objetivos de la investigación.

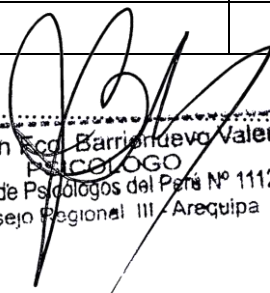
Título de la Tesis: VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA 2024

Nombre del Juez:.....

Especialidad:

Colegiatura:Fecha:.....

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTAJE	TOTAL
	Si=1/No=0 *SI=0/No=1	
El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación	SI	1
El instrumento propuesto corresponde a los Objetivos propuestos en el estudio.	SI	1
La estructura del instrumento es el adecuado.	SI	1
Los ítems del instrumento responden a la Operacionalización de la variable	SI	1
La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	SI	1
Los ítems son claros y entendibles.	SI	1
El número de ítems es adecuado para su aplicación.	SI	1
*Se deben eliminar algunos ítems	NO	1
Total	8	
Opinion de aplicabilidad		



 Dr. Juan Carlos Barrianduevo Valero
 PSICOLOGO
 Colegio de Psicólogos del Perú N° 11128
 Consejo Regional III - Arequipa



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO (JUICIO DE EXPERTOS)

En consideración a su destacada experiencia y conocimientos en el ámbito psicológico, hemos seleccionado su valioso criterio para evaluar el siguiente instrumento de medición. Le agradeceríamos profundamente pueda realizar una valoración exhaustiva del cuestionario adjunto, analizando sus aspectos técnicos, claridad y pertinencia para los objetivos de la investigación.

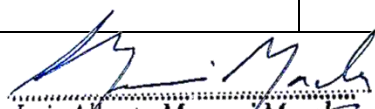
Título de la Tesis: VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA 2024

Nombre del Juez:.....

Especialidad:

Colegiatura:Fecha:.....

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTAJE	TOTAL
	Si=1/No=0 *SI=0/No=1	
El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación	SI	1
El instrumento propuesto corresponde a los Objetivos propuestos en el estudio.	SI	1
La estructura del instrumento es el adecuado.	SI	1
Los ítems del instrumento responden ala Operacionalización de la variable	SI	1
La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	SI	1
Los ítems son claros y entendibles.	SI	1
El número de ítems es adecuado para su aplicación.	SI	1
*Se deben eliminar algunos ítems	NO	1
Total	8	
Opinion de aplicabilidad		


 Luis Alberto Mamani Morales
 PSICOLOGO
 C.Ps.P. N°00685



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO (JUICIO DE EXPERTOS)

En consideración a su destacada experiencia y conocimientos en el ámbito psicológico, hemos seleccionado su valioso criterio para evaluar el siguiente instrumento de medición. Le agradeceríamos profundamente pueda realizar una valoración exhaustiva del cuestionario adjunto, analizando sus aspectos técnicos, claridad y pertinencia para los objetivos de la investigación.

Título de la Tesis: VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA 2024

Nombre del Juez:.....

Especialidad:

Colegiatura:Fecha:.....

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTAJE	TOTAL
	Si=1/No=0 *SI=0/No=1	
El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación	SI	1
El instrumento propuesto corresponde a los Objetivos propuestos en el estudio.	SI	1
La estructura del instrumento es el adecuado.	SI	1
Los ítems del instrumento responden ala Operacionalización de la variable	SI	1
La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	SI	1
Los ítems son claros y entendibles.	SI	1
El número de ítems es adecuado para su aplicación.	SI	1
*Se deben eliminar algunos ítems	NO	1
Total	8	
Opinion de aplicabilidad		

Ps. Maritza Rodríguez Pineda
PSICOLOGA
CPsP 11865
CORTE SUPERIOR DE JUSTICIA DE PUNO



ANEXO 6. AUTORIZACIÓN DONDE SE REALIZÓ LA INVESTIGACIÓN



EMPRESA EDUCATIVA PRIVADA "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS" SAC.

R.D. PRIMARIA Y SECUNDARIA 1131- DUGEL.SR.
Y R.D. INICIAL 9965-03-DREP

LEMA: " Dios - Ciencia - Trabajo "



'Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho'

Juliaca, 30 de Octubre del 2024.

CARTA DE ACEPTACION

SEÑOR: JUAN CARLOS FRANCO, UGARTE SOTO
ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD ANDINA "NESTOR CACERES VELASQUEZ"

Presente.-

De mi mayor consideración:

Tengo a bien dirigirme a usted, a nombre de la Institución Educativa Privada "Sagrado Corazón de Jesús", con el propósito de retribuirle el saludo cordial a su persona, asimismo comunicarle la aceptación de la aplicación de su PROYECTO DE TESIS en los estudiantes de nuestra institución en su nivel SECUNDARIO, así mismo usted **JUAN CARLOS FRANCO, UGARTE SOTO** alumno de la Escuela Profesional de Psicología Humana, quien habiendo concluido sus estudios satisfactoriamente, se encontrará realizando su aplicación de proyecto de tesis, desde el mes de noviembre hasta el mes de diciembre del presente año 2024.

No habiendo más puntos que compartir, le retribuyo el agradecimiento por la preferencia a nuestra institución; aprovecho la ocasión para expresarle mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Meritza Rodríguez Pineda
Ps. Meritza Rodríguez Pineda
DIRECTORA

Jr Lambayeque N° 256 Telf. 051 321745 - Jr 8 de Noviembre N° 567
Plataforma Virtual: sagradoorazóndeJesús.q10.com
I.E. Sagrado Corazón de Jesús
JULIACA - PUNO -PERÚ



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X]

Fecha de entrega: 22-09-2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: JUAN CARLOS FRANCO UGARTE SOTO

Dirección: AV. HORACIO ZEVALLOS MZ. E5 LT.8

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 73944107

Teléfono: 916 754 222 email: carlossfrancougartesoto@gmail.com

Nombres y Apellidos:

Dirección:

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:

Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA SALUD

Escuela Profesional o Mención: PSICOLOGÍA

Título o Grado Académico a optar: PSICÓLOGO

Asesor: Dra. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación [] Tesis [X] Trabajo de Suficiencia Profesional [] Trabajo Académico []

Título: VIDEOJUEGOS BATTLE ROYALE RELACIONADOS CON EL NIVEL DE IMPULSOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DEL COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS EN LA CIUDAD DE JULIACA 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Videojuegos battel royal, nivel de impulsos, estudiantes adolescentes

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV 1,2?

2

1 Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.

2 Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo

Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción “internacional” o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción “internacional” emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción “internacional” goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO EN PSICOLOGÍA - P13

Firma de Autor



huella digital

22 de setiembre del 2025

Fecha