



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN SOCIAL



**EL COMPORTAMIENTO ANTE EL USO DEL VIDEOJUEGO
FREE FIRE EN ESTUDIANTES DEL 1ER Y 2DO GRADO DE LA
I.E.S. TÚPAC AMARU II - TIRAPATA- AZÁNGARO 2023.**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. ANA LISBETH MONTESINOS HUISA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
SOCIAL**

PUNO - PERÚ

2024



NOMBRE DEL TRABAJO

**EL COMPORTAMIENTO ANTE EL USO DE
L VIDEOJUEGO FREE FIRE EN ESTUDIAN
TES DEL 1ER Y 2DO GRADO DE LA I.E.S.
TÚPAC AMARU II - TIRAPATA - AZÁNGA
RO 2023.**

AUTOR

ANA LISBETH MONTESINOS HUISA

RECuento de PALABRAS

16542 Words

RECuento DE CARACTERES

93363 Characters

RECuento DE PÁGINAS

94 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

7.4MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 30, 2024 4:07 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 30, 2024 4:09 PM GMT-5

● **19% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 12% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)



Firmado digitalmente por ABARCA
MACEDO Flavio Demetrio FAU
20145496170 hard
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 30.07.2024 16:45:56 -05:00



Firmado digitalmente por TAPIA
CRUZ Mauro Octavio FAU
20145496170 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 30.07.2024 19:40:17 -05:00



DEDICATORIA

A mi Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación Social como protagonistas de este viaje de aprendizaje y crecimiento profesional.

A los que eligieron el camino de la comunicación por su curiosidad insaciable y su deseo de expresar ideas y sentimientos mediante la comunicación.

Ana Lisbeth Montesinos Huisa



AGRADECIMIENTOS

Con infinita gratitud:

A mi padre, Julián Montesinos por su paciencia, dedicación y sacrificios inigualables.

A mi madre, Leonarda Huisa como fuente inagotable de inspiración, fuerza y coraje para enfrentar los desafíos de la vida.

A mis hermanos, Danny y Rony, por siempre creer en mí y ser los mejores compañeros de vida.

Ana Lisbeth Montesinos Huisa



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE ANEXOS	
RESUMEN	11
ABSTRACT.....	12
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	17
1.2.1. Pregunta General.....	17
1.2.2. Preguntas Específicas	17
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.4.1. Objetivo general.....	19
1.4.2. Objetivos específicos	19
CAPÍTULO II	
REVISIÓN DE LITERATURA	
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN:	20
2.1.1. A nivel internacional.....	20
2.1.2. A nivel nacional	22



2.1.3. A nivel local	27
2.2. MARCO TEÓRICO	29
2.2.1. Uso del juego free fire	29
2.2.2. Adicción a los Videojuegos	31
2.2.3. El comportamiento frente a los videojuegos.....	32
2.2.4. Cambio de conducta.....	35
2.2.5. Uso de la Tecnología.....	36
2.2.6. Comunicación para el desarrollo	36
2.2.7. Interacción de los jóvenes con los videojuegos móviles	37
2.2.8. Aislamiento social.....	37
2.3. MARCO CONCEPTUAL	38

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN.....	40
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	41
3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	41
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	42
3.4.1. Población	42
3.4.2. Muestra	43
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	44
3.5.1 Técnica cuantitativa	44
3.5.2 Técnica cualitativa	46
3.5.3 Técnicas de Análisis	47



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIONES

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	48
4.1.1 Análisis e interpretación de las encuestas realizadas a los estudiantes ...	48
4.1.2 Análisis de resultados de las entrevistas a los familiares sobre el comportamiento de los estudiantes.	59
4.1.3 Análisis de resultados de las entrevistas a los familiares frente al cambio de conducta de los estudiantes	63
V. CONCLUSIONES	67
VI. RECOMENDACIONES	68
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69
ANEXOS.....	79

Área: Comunicación para el desarrollo

Tema: Comunicación y Educación

Fecha de sustentación: 02 de agosto del 2024



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Ubicación del lugar de estudio distrito de Tirapata.....	41
Figura 2. Preferencia por el videojuego Free Fire	49
Figura 3. Contacto inicial con el video juego Free Fire	50
Figura 4. En dónde juegas el videojuego Free Fire.	52
Figura 5. Tiempo de uso del videojuego Free Fire	54
Figura 6. Con quienes prefieren jugar el videojuego Free Fire	56



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Población de estudiantes del I al V grado de secundaria, de la Institución Educativa Secundaria Túpac Amaru II	43
Tabla 2. Muestra de la Población del I al II grado de secundaria, de la Institución Educativa Secundaria Túpac Amaru II	44
Tabla 3. Preferencia hacia el videojuego Free Fire	48
Tabla 4. Forma de contacto inicial con el videojuego free fire	50
Tabla 5. En dónde juegas el video juego Free Fire	52
Tabla 6. Tiempo de uso del videojuego	54
Tabla 7. Con quiénes prefieres jugar el videojuego	56



ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1. Matriz de consistencia.....	80
Anexo 2. Solicitud a la Institución Educativa para realizar la investigación	81
Anexo 3. Validación del Instrumento Cuantitativo	82
Anexo 4. Validación del instrumento cualitativo para las entrevistas	83
Anexo 5. Validación del instrumento cualitativo para las entrevistas	84
Anexo 6. Cuestionario a los estudiantes	85
Anexo 7. Entrevista a los familiares cercanos acerca de los cambios de comportamiento de los estudiantes	86
Anexo 8. Entrevista a los familiares cercanos acerca de los cambios de conducta de los estudiantes.....	87
Anexo 9. Panel fotográfico de la aplicación del instrumento.....	88
Anexo 10. Panel fotográfico de las evidencias de las entrevistas	91
Anexo 11. Declaración jurada de autenticidad de tesis	93
Anexo 12. Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional	94



RESUMEN

La presente investigación denominada, “El comportamiento ante el uso del videojuego free fire en estudiantes del 1er y 2do grado de la I.E.S. Túpac Amaru II - Tirapata-Azángaro 2023” tuvo como objetivo identificar cómo afecta el uso frecuente del juego free fire a los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en el colegio “Túpac Amaru II” de Tirapata. La metodología que se utilizó fue un enfoque mixto, cuantitativo porque pretendimos saber el número de estudiantes que utilizan el juego, la frecuencia y el tiempo en que lo hacen; y cualitativo porque pretendimos conocer los efectos del abuso de este juego de manera específica, con un diseño no experimental – transeccional. Se utilizaron las técnicas de la encuesta, la entrevista y sus instrumentos el cuestionario y la guía de entrevista como técnicas de recojo de datos, con una muestra de 82 participantes de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Túpac Amaru II”, seleccionado de una población de 211 estudiantes que constituyen la totalidad de educandos de dicho centro educativo. En las conclusiones, se afirma que el videojuego del free fire afecta de manera negativa el comportamiento y conducta en los estudiantes debido al excesivo tiempo que le dedican a este videojuego, cambios que se hacen evidentes desde el momento en que empezaron a jugarlo. Los principales cambios en el comportamiento de los estudiantes se manifiestan como agresividad, irritabilidad y desobediencia.

Palabras clave: Adicción, Conducta, Comportamiento, Entretenimiento, Videojuegos.



ABSTRACT

The present investigation called, "The behavior regarding the use of the free fire video game in students of the 1st and 2nd grade of the I.E.S. Túpac Amaru II - Tirapata-Azángaro 2023" aimed to identify how the frequent use of the free fire game affects the students of the 1st and 2nd grade of secondary school at the "Túpac Amaru II" school in Tirapata. The methodology used was a mixed approach, quantitative because we sought to know the number of students who use the game, the frequency and time in which they do so; and qualitative because we sought to know the effects of the abuse of this game in a specific way, with a non-experimental – transectional design. The techniques of the survey, the interview and its instruments, the questionnaire and the interview guide, were used as data collection techniques, with a sample of 82 participants of the students of the Secondary Educational Institution "Túpac Amaru II", selected from a population of 211 students who constitute all the students of said educational center. In the conclusions, it is stated that the free fire video game negatively affects the behavior and conduct of students due to the excessive time they dedicate to this video game, changes. which become evident from the moment they started playing it. The main changes in students' behavior are manifested as aggression, irritability and disobedience.

Keywords: Addiction, Conduct, Behavior, Entertainment, Video games.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Este estudio se centra en el tema de los videojuegos en plataformas móviles y su impacto en el comportamiento de los adolescentes, que se considera un problema grave. La característica principal de estos videojuegos es que son de fácil acceso para la mayoría de los escolares debido al continuo avance de la tecnología. En el tiempo digital, los videojuegos han surgido como una forma de entretenimiento entre los jóvenes y, free fire se ha convertido en uno de los juegos más populares. Este juego de supervivencia en línea no sólo atrae a los estudiantes con sus gráficos y mecánicas competitivas, sino que, además, pone en evidencia alteraciones en el comportamiento de los estudiantes. El uso frecuente del dispositivo electrónico para el entretenimiento por parte de estudiantes del 1er y 2do año de secundaria de “Túpac Amaru II”, genera preocupación por el desmedido tiempo que le dedican, afectando su comportamiento en los entornos familiares y educativos.

El propósito de este estudio es encontrar una explicación sobre las consecuencias del uso intensivo de videojuegos en el desarrollo social y educativo de los jóvenes, examinando el impacto de este fenómeno en las actitudes y comportamientos de los jóvenes.

La investigación se divide en cuatro capítulos: en el capítulo I, contiene el planteamiento del problema, acompañado de la formulación del problema de la pregunta general y específica, en esa misma línea se encuentra los objetivos de la investigación.

En el capítulo II, se desarrolla la revisión literaria, se señala los antecedentes y el marco teórico.



En el capítulo III, se visualiza la explicación de la metodología, diseño de investigación, técnicas e instrumentos de investigación, población y muestra, técnicas de análisis, recursos necesarios, y herramientas utilizadas para la recolección de datos, lo cual fue muy útil para la realización de esta investigación.

En el capítulo IV, se describe los resultados obtenidos con los instrumentos utilizados de investigación. Al final, se muestra las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El mundo ha experimentado el continuo desarrollo de la tecnología, que ha hecho posible el progreso tecnológico, pero sobre todo ha cambiado las costumbres, actitudes, actividades y estilo de vida de la persona. El uso excesivo de videojuegos se ha relacionado con un mayor riesgo de desarrollar estilos de vida poco saludables en niños y adolescentes. En Ecuador, Según Coca (2023) “Los resultados del análisis correlacional demuestran que existe únicamente una relación directa entre dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad física.” (p. 49).

La adicción a los videojuegos es una enfermedad en la que las personas se obsesionan con los juegos, hasta el punto de que los juegos se convierten en el foco principal de la vida. La adicción a los videojuegos puede causar daños físicos, sociales y emocionales. En Perú, Según Rojas (2022), “Se evidenció que a un nivel alto o regular de adicción a los videojuegos le corresponde un regular nivel de agresividad, existiendo así la relación significativa entre ambas variables.” (p. 29).

En Puno, Luque & Mamani (2022), “En términos generales que a medida que los adolescentes empiezan a abusar de forma continua con el uso de los videojuegos, de igual forma la agresividad tiende a incrementar.” (p. 29).



La historia de los videojuegos comienza en la década de 1950, después de la Segunda Guerra Mundial, cuando los militares desarrollaron las primeras computadoras. Los primeros intentos de implementar programas recreativos (inicialmente programas de ajedrez) no tardaron en aparecer, y volvieron a aparecer décadas después. Los primeros videojuegos modernos aparecieron en la década de 1960, y desde entonces el mundo de los videojuegos no ha dejado de crecer y desarrollarse, siendo los únicos límites la creatividad de los desarrolladores y la dirección del avance tecnológico.

El adolescente juega por mucho tiempo este videojuego, centra todos sus pensamientos en él y utiliza mentiras o engaños para seguir jugando. Actualmente, el uso de videojuegos precede a otras actividades como el deporte, la lectura y la conexión con amigos. Puede conducir a un alejamiento de la vida social y a consecuencias negativas (refuerzo del individualismo). En casos extremos, la intensidad de jugar estos juegos puede hacer que el adolescente escape del mundo real y quede atrapado en el mundo virtual.

Garena Free Fire, Free Fire Battlegrounds o simplemente Free Fire es un juego móvil Battle Royale en tercera persona desarrollado por 111dots Studios y publicado por Garena. Se lanzó oficialmente el 4 de diciembre de 2017 y se lanzó una versión beta un mes antes del lanzamiento. El objetivo del juego es sobrevivir en la isla con 50 enemigos. Al eliminar a los enemigos, los jugadores deben recolectar armas y otros equipos escondidos en la isla. Actualmente es uno de los juegos móviles más populares del mercado, junto con Fortnite y PUBG.

Es uno de los juegos de batalla real más populares del mundo, Free Fire fue el segundo juego más descargado en Google Play Store en el cuarto trimestre de 2018 y el cuarto juego más descargado en todo el mundo en 2018 en App Store y Google Play Store.



El título tuvo aproximadamente 182 millones de descargas en 2018, lo que lo convierte en el segundo juego de lucha móvil más popular (detrás de Fortnite y PUBG Mobile), y recaudó aproximadamente \$19,3 millones en ingresos mensuales a diciembre de 2018 para Garena.

Al mismo tiempo, debido al uso e influencia de los videojuegos en las plataformas móviles, muchos jóvenes pierden la adecuada comunicación con sus familiares y seres queridos, y muestran cambios negativos de comportamiento, el aislamiento no permite realizar diferentes actividades con su entorno familiar.

El uso del celular ha llegado hasta los ámbitos rurales siendo ahora muy popular en los estudiantes de los centros educativos más lejanos, es el caso de los alumnos del centro educativo de la I.E.S. Túpac Amaru II de Tirapata, quienes se han deslumbrado por los juegos que ofrecen estos equipos móviles. El estudio preliminar nos permite afirmar que los estudiantes han optado preferentemente por el juego free fire y consecuentemente se ha notado disminución en su rendimiento escolar, incumplimiento de sus responsabilidades e incluso cambios de conducta y comportamiento debido a ello se realizó el presente estudio para establecer la posible relación entre la adicción al juego free fire y los cambios de conducta de los estudiantes. Son varios los casos que llamaron nuestra atención: “Free Fire, el videojuego que debe poner en alerta a padres de familia”, “Free Fire ha sido utilizado por delincuentes en México para contactar menores”, “menor habría tenido contacto con desconocidos en Free Fire y desapareció”, “Mi familia está preocupada, todos los días lo busco y no lo encuentro, hasta de llorar ya me cansé, es mi hijo bien engreído, bien estudioso; les enseña matemáticas a sus hermanas menores”, son expresiones que grafican algunas consecuencias de la “adicción al juego free fire” a nivel internacional, nacional y local inclusive, el mencionado juego es ahora conocido en la provincia de Azángaro, distrito de Tirapata y lo juegan gran cantidad de jóvenes entre los



que se encuentran los estudiantes de los distintos centros educativos, entre quienes se ha generalizado el uso de celular. Preocupa a esta investigación la precisión de los efectos del apego excesivo al celular y al juego free fire por lo que nos proponemos el siguiente enunciado:

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Pregunta General

¿Cómo afecta el uso frecuente del juego free fire a los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en el colegio "Túpac Amaru II" de Tirapata?

1.2.2. Preguntas Específicas

- ¿Qué comportamientos evidencian los estudiantes del 1er y 2do que usan frecuentemente el juego Free Fire en el colegio "Túpac Amaru II" Tirapata?
- ¿Cuáles son los principales cambios de conducta que se perciben en los estudiantes del 1er y 2do grado Secundaria que frecuentemente usan el juego free fire en el colegio "Túpac Amaru II" de Tirapata?

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación es importante porque se enfoca en mostrar el comportamiento de los adolescentes ante el videojuego del free fire cabe recalcar que cuando hablamos de influencia no solo nos referimos al comportamiento de una persona, sino también su estilo de vida e interacciones sociales con los demás. Es importante precisar qué comportamientos evidencian los estudiantes que usan frecuentemente el juego free fire y conocer cuáles son los principales cambios de conducta que se perciben en los estudiantes del 1er y 2do grado Secundaria que frecuentemente usan el juego free



fire en el colegio "Túpac Amaru II" de Tirapata.

El estudio muestra una creciente preocupación por los efectos del uso frecuente del videojuego en el comportamiento y el desarrollo de los jóvenes. Free Fire, es un juego popular entre los alumnos conocido por su gran atractivo y uso del tiempo. A través del seguimiento de estudiantes de primero y segundo grado de la secundaria de Túpac Amaru II, buscamos comprender cómo el videojuego afecta su comportamiento, particularmente en áreas como el aislamiento social, el rendimiento académico y la integración en el colegio y en el hogar.

Esta investigación es importante porque los jóvenes se encuentran en una etapa crítica de desarrollo emocional y social donde las influencias externas causan efectos significativos y duraderos. Por lo tanto, este estudio proporcionará conocimientos específicos sobre el impacto del videojuego Free Fire en un grupo específico de estudiantes.

Los videojuegos a lo largo del tiempo han tenido sus ventajas en nuestra sociedad, pero también sus desventajas, asimismo el videojuego se usa como un medio de distracción para aliviar el estrés o la relajación cuando se utilizan en niveles moderados, el uso de manera frecuente afecta la salud de los estudiantes que dedican demasiado tiempo al uso de este videojuego.

Varios estudios revelan que los videojuegos se crearon con la finalidad de entretener. Por el cual, este estudio muestra que el videojuego del free fire es considerado como una herramienta que influye en el comportamiento de los alumnos porque, gran parte de sus usuarios pierden la capacidad de socialización, teniendo consecuencias de aislamiento familiar, asimismo mostrando conductas agresivas, expresando mensajes subidos de tono.



Los adolescentes se sienten atraídos por este juego, debido a que su estructura lo impone, a través del método de niveles y recompensas que deben alcanzar para conseguir sus objetivos, esto sucede cuando los adolescentes se dejan influenciar demasiado por el juego y empiezan a depender de él.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Objetivo general

Identificar cómo afecta el uso frecuente del juego free fire a los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en el colegio "Túpac Amaru II" de Tirapata.

1.4.2. Objetivos específicos

- Precisar qué comportamientos evidencian los estudiantes del 1er y 2do grado que usan frecuentemente el juego free fire en el colegio "Túpac Amaru II" Tirapata.
- Conocer cuáles son los principales cambios de conducta que se perciben en los estudiantes del 1er y 2do grado Secundaria que frecuentemente usan el juego free fire en el colegio "Túpac Amaru II" de Tirapata.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN:

2.1.1. A nivel internacional

En Ecuador, según Coca (2023), en su estudio titulado, “Dependencia a los Videojuegos y Conductas Agresivas en Adolescentes Escolarizados, una revisión teórica básica plantea que la agresión se entiende como una serie de respuestas hostiles hacia otro, el mismo objeto, expresadas a través de la intimidación. Se considera un acto nocivo para otros sujetos y la adicción a los videojuegos se ve afectada a nivel psicológico, lo que a su vez afecta a los individuos a nivel social, afectando a todos los grupos de edad, especialmente a los adolescentes. Concluye: Que el uso de la herramienta global de Internet no solo ofrece la posibilidad de comunicarse con otras personas de forma virtual, sino que ahora también sirve como medio de entretenimiento a través de la serie de videojuegos disponibles mediante el Internet”

En Ecuador, Alava & Zambrano, (2022 - 2023) en su investigación “Influencia de los videojuegos como herramienta de Comunicación en los adolescentes de 14 a 17 años: Caso Free Fire”, se puede analizar un estudio del impacto del videojuego Free Fire como herramienta de comunicación para adolescentes de 14 a 17 años para tener un impacto positivo como estrategia de comunicación y ayudar a crear conexiones entre los usuarios. Concluyendo qué, el juego libre no fomenta el comportamiento violento en los adolescentes a menos que se use en exceso y el comportamiento también está influenciado por la poca



atención que los adolescentes reciben de sus padres”.

En Colombia, según Polo & Medina (2022), en su investigación titulada, “Tiempo de Juego Free Fire y Expresión de la Ira en Adolescentes de 12 a 16 Años en un Colegio Privado de la Ciudad de Bogotá”, Concluye afirmando que, logró evaluar la Expresión de la ira en los adolescentes a través de la prueba estandarizada llama STAXI-NA, pero antes se aplica un cuestionario para determinar el tiempo de juego, lo cual conllevó a la Identificación al tiempo de juego en los adolescentes, donde se observó que 8 de los 9 estudiantes se entretienen por 3 horas, mientras el participante sobrante dice jugar 1 hora. Por lo tanto, de los 8 adolescentes solo 4 obtuvieron puntuaciones altas en la mayoría de los ítems cumpliendo con el objetivo propuesto de determinar si el tiempo de juego Free Fire influye en la Expresión de la ira.

En Ecuador, según Eduardo & Velazquez, (2022), en su investigación “La Agresividad y su Relación con la Adicción a Videojuegos En Adolescentes”, con base en el proceso de investigación y los datos disponibles, por lo tanto, se consideró, que existe una asociación significativa entre la agresión y la adicción a los videojuegos. Con base en esta revisión, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula propuesta al inicio de este estudio. Por lo tanto, dada la duración del empleo y los pros y los contras que los videojuegos han generado en la actualidad, es probable que los adolescentes que muestran algún grado de adicción a los videojuegos muestren altos niveles de agresión.

En Colombia, según Castrillón, et al. (2022), en su estudio titulado, “Comportamientos del uso del videojuego free fire en adolescentes de 14 a 16 años de edad, en proceso de restablecimiento de derechos en una comisaría de



familia del municipio de Alcalá valle”, las mujeres encuestadas tienen percepciones verbales más altas de su riesgo de adicción al juego sobre la responsabilidad. Arribando a las siguientes conclusiones, la importancia de participar en otras actividades no relacionadas con los dispositivos digitales, la importancia de compartir con otras personas, la importancia de ser más empáticos con los entrevistadores. Pero también reportan una mayor necesidad de aceptación.

En Colombia, Saez (2022), en su investigación titulada, “Videojuegos en plataformas móviles y su influencia en la conducta de los jóvenes de 18 a 20 años de edad en el sector Juan Montalvo. caso: Garena free fire, Guayaquil, 2022”, este trabajo de investigación que se realizó, con el objetivo de realizar una revisión analítica de los videojuegos móviles y, específicamente, de cómo funcionan los videojuegos móviles. Obteniendo las siguientes conclusiones: Free fire influye en el comportamiento de los jóvenes de la cooperativa "La Gaviota". Importancia después de hacer un trabajo profesional para probar esta hipótesis, los resultados, permiten sacar a la luz un problema creciente en los medios y sin los medios. Las autoridades le dan a esto la importancia que se merece.

2.1.2. A nivel nacional

En Chiclayo, según Rojas (2022), realiza una investigación titulada, “Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo”, se ha demostrado que niveles altos o normales de adicción a los videojuegos se asocian con niveles normales de agresividad, por lo que existe una asociación significativa entre ambas variables. En los resultados, se ha demostrado que la adicción positiva a la tecnología influye



en el comportamiento de los estudiantes a través de la agresión física y/o verbal hacia sus compañeros y el deterioro de la salud física y/o mental. Situación que dió indicadores a tener en cuenta para el mejoramiento de las instituciones educativas de Patapo, Chiclayo.

En Huancayo, según Argote & Atencio (2022), en su investigación titulada, “Adicción a los videojuegos y Agresividad en Estudiantes de Nivel Secundario de la Institución Educativa Santa Isabel Huancayo 2021”, los factores sociodemográficos como el nivel universitario y la edad no se asocian estadísticamente con la adicción a los videojuegos o la agresión en estudiantes de secundaria. Arribando a las conclusiones: Los estudiantes de secundaria tienen más probabilidades de volverse adictos a los videojuegos y, por lo tanto, muestran niveles más altos de ira, agresión física y verbal y hostilidad. Los estudiantes de secundaria de la Institución Santa Isabel exhiben niveles más altos de comportamiento agresivo, uso frecuente de videojuegos y diferentes dimensiones de agresión.

En Lima, según Caceda & Quintana, (2021) en su investigación titulada, “Adicción a los videojuegos y Conducta Agresiva en Estudiantes del Primer Ciclo de la Carrera de Psicología de una Universidad de Lima Norte”. Concluyendo, que existe una asociación significativa entre el comportamiento agresivo y la adicción a los videojuegos entre los estudiantes universitarios de primer ciclo de psicología de la Universidad Privada de Lima Norte, 2020. Se ha encontrado una asociación entre el comportamiento agresivo, la agresión física y la adicción a los videojuegos en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología universitaria Privada Lima Norte, 2020.



En Huancayo, según Julcarima (2021), en su estudio titulado, “Dependencia a Videojuegos e Inteligencia Emocional en Estudiantes de Secundaria de Una Institución Educativa de Ayacucho en el 2021”. Tuvo las siguientes conclusiones: Se encontró una relación inversa significativa entre la adicción a los videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria que asisten a instituciones educativas de Ayacucho. Se encontró que el 31,8% de la muestra tiene algún nivel de adicción a los videojuegos, mientras que el 37,6% tiene un alto nivel de inteligencia emocional. El análisis de los datos mostró una correlación ($r_s = -.419$) con los siguientes resultados: Una significancia de .05 (.000 y $<.05$) alcanza una significación inversa y se rechaza. Se aceptan la hipótesis nula (H_0) y la hipótesis alternativa (H_a). De esto podemos concluir que las personas menos dependientes de los videojuegos tienen mayor inteligencia emocional, o viceversa.

En Piura, según Zapata (2021), en su investigación titulada, “Agresividad y Dependencia a los Juegos en Jugadores de Free Fire Región Sudamérica”. Tuvo las siguientes conclusiones: Se han determinado los niveles de agresión de los jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020. Obteniendo que un 53% determinado la agresividad en la población evaluada fue alta, con un 39% de agresividad moderada. Se determinó la relación entre la variable agresión y adicción a videojuegos en jugadores de la región de Free Fire Sudamérica en el año 2020 y se concluyó que es un coeficiente de correlación de 0,380, significancia de 0,000 y $<. 0.05$ (Importante) existe una alta asociación entre la agresión y la adicción a los videojuegos entre los jugadores de la región de Free Fire Sudamérica 2020.

En Pimentel, según Malca (2021), en su estudio titulado, “Influencia del Uso de Videojuegos en la Conducta Agresiva en Escolares de una Institución



Educativa Privada de Chongoyape”. Se obtuvo los siguientes resultados, el uso de videojuegos tiene un impacto significativo en la agresividad de los niños, lo que se explica por una variación del 32,2%. Las dimensiones del uso de los videojuegos, combinadas con la duración, la frecuencia y el tipo de juego, suelen variar en 38,4% y tienen un impacto significativo. El uso de videojuegos tuvo un impacto significativo en el comportamiento físico agresivo, con una variabilidad del 33,6%. Se describió que el uso de videojuegos tiene un efecto significativo sobre el comportamiento verbal agresivo, con una variación de 33,6 %.

En Huancayo, según Artezano (2020), en su investigación titulada, “Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo 2018”. Los resultados fueron los siguientes: El sello epidemiológico de la adicción a los videojuegos en los adolescentes estudiados es que es mayor en los varones de 12 a 13 años. Los estudiantes de primer año suelen jugar de 3 a 4 días a la semana, pero la mayoría juega menos de 2 horas al día. La mayoría de las personas hoy en día usan computadoras personales (PC), pero la mayoría cree que su dependencia es solo del 20%. La caracterización de la dimensión de "abstinencia" de la adicción a los videojuegos entre los jóvenes encuestados indica que la mayoría presenta niveles bajos de abstinencia, seguidos de niveles altos y moderados de abstinencia. Se caracteriza porque a la mayoría de los adolescentes les cuesta dejar de jugar y dejar todo de lado.

En Lima, según Flores (2020), en su estudio titulado, “Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez”. Llegando a las siguientes conclusiones: En cuanto al primer objetivo específico, se encontró correlaciones significativas entre las variables Dependencia de videojuegos y la agresividad verbal, lo cual implicaría que, a



mayor dedicación a videojuegos, los niveles de agresividad verbal aumentarían. En cuanto al segundo objetivo se encontró correlación significativa entre dependencia de videojuegos y la agresividad física. En cuanto al tercer objetivo, existe asociación significativa entre las variables adicción a videojuegos e ira, según los adolescentes encontrando que el manejo inadecuado de la ira aumenta con más de 2 horas diarias”.

En Huánuco, según Carlos et al. (2021), en su investigación titulada, “Auto concepto y Adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de Primaria de una Institución Educativa Pública, Amarilis – Huánuco 2021”. Concluyendo de la siguiente manera, la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vázquez (Amarilis, Huánuco, 2021) Correlaciones negativas altas y significativas entre auto concepto y adicción a videojuegos en estudiantes de sexto grado. [Rho=-0,777, p=0,000]. Se encuentra una correlación negativa alta y significativa entre el auto concepto académico y la adicción a los videojuegos entre los estudiantes de sexto grado de esta institución. [$\rho = -0,782$; $p = 0,000$].

En Arequipa, según Delgado & Ramos (2019), en su estudio titulado, “Influencia de las Conductas Agresivas en los Niños y Niñas de 5 Años de Edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública Directa Bellapampa”. Arribando a las siguientes conclusiones: Pudimos determinar qué comportamientos agresivos verbales y físicos presentan los niños y niñas de 5 años. El primer tipo de comportamiento incluye insultar a otros, usar vocabulario vulgar y bromas vulgares. Los comportamientos del segundo tipo incluyen comportamientos tales como: Escupir a los compañeros de equipo, empujar a los compañeros de equipo, golpear a los compañeros de equipo. Se pudo diseñar una propuesta educativa de forma lúdica el método tradicional especifica el propósito,



la justificación, los recursos, los beneficiarios de la propuesta, el tiempo de ejecución y las actividades de aprendizaje. Dado que esta propuesta proporciona una base para aplicarla a futuras investigaciones.

En Lima, según Campos (2020), en su estudio titulado, “Percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020”. Por lo tanto, se llegó a las siguientes conclusiones, para los adolescentes, cuantos más conflictos estén expuestos entre padres e hijos, mayor será el riesgo de volverse adictos a los videojuegos. Los jóvenes mayores están más expuestos al conflicto los padres verán un comportamiento significativo relacionado con su estado mental, baja satisfacción y conflicto con él y quienes lo rodean. Cuanto más los jóvenes perciban las situaciones de conflicto entre sus padres como amenazantes, frecuentes e intensas, es más probable que muestren tendencias de adicción a los videojuegos.

2.1.3. A nivel local

En Juliaca, según Aguilar et al. (2023), en su investigación titulada, “Influencia de la dependencia a los videojuegos y las Habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca”. En las conclusiones se demostró que, existe una asociación directa y significativa entre los niveles de adicción a los videojuegos y el comportamiento agresivo en la muestra de jóvenes de Juliaca. Existe una relación directa e importante entre las habilidades sociales y niveles de conducta agresiva en una muestra de jóvenes de Juliaca. Un modelo explicativo con la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales como variables independientes explica el 72,7% de la varianza en la variable comportamiento agresivo (dependiente).



En Huancané, según Luque & Mamani (2022), en su estudio titulado, “Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané”. En conclusión, para las variables adicción a videojuegos y agresividad, hubo una asociación positiva directa moderada y estadísticamente significativa con un tamaño del efecto pequeño en adolescentes universitarios de Puno, Huancané. Esto indica una adicción a los videojuegos, si aumenta la agresión también aumenta, o viceversa. Para los aspectos abstinencia y positividad, hubo una correlación directa positiva estadísticamente significativa para todos los aspectos entre los jóvenes de las instituciones educativas de la Provincia de Huancané – Puno. Esto generalmente representa que a medida que aumenta la abstinencia adolescente, también lo hace la agresión.

En Juliaca, según Calla & Mango (2022), en su investigación titulada, “Dependencia a Videojuegos y Agresividad en Estudiantes de Secundaria de una Institución Educativa de Juliaca, Puno”. En conclusión, debido a que existe una asociación altamente significativa y claramente positiva entre la adicción a los videojuegos y la agresión con grandes tamaños del efecto, se acepta la hipótesis propuesta en el estudio. Para el primer objetivo específico, obtuve los siguientes resultados: Hay una gran diferencia entre la dimensión de abstinencia y la dimensión de agresión física. Tipos positivos significativos con nivel significativos y tamaños de efecto grandes. De manera similar, se encontró que el aspecto de abstinencia y los aspectos de agresión verbal, ira y hostilidad tienen asociaciones positivas altamente significativas con niveles muy fuertes y tamaños de efectos grandes.



2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Uso del juego free fire

Según Chitupanta Chasipanta, et. al. (2019), el trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente y repetitivo ("juegos digitales", "videojuegos") que puede estar en línea (por ejemplo, Internet) o fuera de línea, puede verse como: Disminución del control sobre juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, final, contexto). Aumenta la prioridad del juego sobre otros intereses y actividades diarias. El acto de continuar o aumentar el juego si tiene consecuencias negativas. Asimismo, Correa & Ojeda, (2023), definen que el juego "Free Fire", es un videojuego online en el que te unes a hasta 50 jugadores que comparten intereses y relaciones y aprenden sobre diferentes costumbres, ideas y tradiciones. Participar en concursos te abre a la amistad en la vida. Además de elegir a los miembros de tu equipo, las competiciones requieren que conozcas gente nueva, crees planes y estrategias y desarrolles nuevas habilidades con ellos. Así mismo, Grajales, et. al. (2019), define que en este juego, 50 jugadores de todo el mundo se lanzarán en paracaídas a una isla remota y lucharán por sus vidas; solo quedará un ganador al final del juego. Es un juego en tercera persona centrado en la supervivencia y el combate realista. Al comienzo del juego, el usuario no tiene armas ni defensas, estas armas o defensas las adquiere a medida que el jugador avanza por el mapa. El juego se puede jugar en grupos de 3 o 4 jugadores o en parejas y se puede comunicar a través del micrófono del smartphone. En el juego, el espacio de batalla se reduce con el tiempo, lo que obliga a todos a enfrentarse en ocasiones, lo que garantiza una ventaja competitiva para cada participante. Los competidores que queden fuera de la arena cuando ésta se reduzca morirán. Cuando el jugador se encuentra



con un oponente, se quedará sin munición y perderá una vida. Entonces tienes que navegar por el sitio para encontrar más herramientas. Los jugadores pueden encontrar una cura para salvar vidas. La organización que envía gente a la isla se llama "FF" y su objetivo es organizar la lucha por sobrevivir hasta el final, cueste lo que cueste. El juego se puede instalar en casi cualquier teléfono, es de fácil acceso y requiere 2GB de espacio de almacenamiento. El juego requiere lógica porque te mueves individualmente, no con el jugador.

El videojuego Free Fire ha ganado popularidad en los últimos años, especialmente entre los adolescentes. Existen diferentes opiniones y estudios sobre la influencia de este juego en la conducta de los jóvenes. A continuación, se presentará. Según una investigación, se ha llegado al consenso de que el uso de videojuegos, incluido Free Fire, puede estar relacionado con la problemática familiar y la falta de atención de los padres. Los adolescentes que carecen de atención parental pueden ser más propensos a sumergirse en el hábito de los videojuegos, como Free Fire. Sin embargo, se destaca que el uso de este videojuego debe ser realizado por adolescentes que hayan pasado satisfactoriamente por todas las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget y que tengan una edad de 16 años en adelante. En cuanto a los efectos del uso de Free Fire, se ha observado que dedicar una o dos horas al juego puede tener beneficios cognitivos y académicos. Sin embargo, en los casos en los que los niños dedican más de nueve horas al juego, se han observado problemas de conducta, falta de habilidades sociales y trastornos del sueño. Por lo tanto, es importante controlar el tiempo de manipulación de los videojuegos para evitar posibles trastornos por adicción¹. Es importante tener en cuenta que no todas las personas que hacen uso de los videojuegos son iguales, y el tipo de juego escogido y el tiempo invertido



en jugar pueden variar de persona a persona. Por lo tanto, es necesario realizar un análisis profundo en cuánto a los videojuegos y los factores psicológicos que pueden influir en su uso y efectos. En general, los videojuegos, incluido Free Fire, pueden tener tanto efectos positivos como negativos en los jóvenes, dependiendo del contenido del juego y de factores individuales. Algunos estudios han demostrado que el uso excesivo de videojuegos puede llevar a una ruptura con la vida social y al aislamiento, así como a comportamientos impulsivos y violentos. Sin embargo, también se ha destacado que los videojuegos pueden tener beneficios para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, dependiendo del contenido del juego y de cómo se utilizan. En resumen, el uso del videojuego Free Fire puede tener diferentes efectos en la conducta de los adolescentes. Es importante controlar el tiempo de juego y considerar los factores individuales para evitar posibles problemas conductuales y trastornos por adicción. Además, se destaca la importancia de realizar un análisis profundo en cuánto a los videojuegos y los factores psicológicos que pueden (Open AI, 2024)

2.2.2. Adicción a los Videojuegos

Estallo (2009, p.157) citador por (Remigio Vasquez, 2017), indica que es la sensación subjetiva del jugador que le impele a seguir jugando cuando ya termino una partida. Van Rooj (2011, p.11) citador por (Remigio Vasquez, 2017), nos dice que la uso inadecuado y excesivo a los juegos se genera la pérdida del control del ser humano referente al juego, dando pase a un daño significativo. Sin embargo, el centro de psicología de Bilbao (s.f.) citador por (Remigio Vasquez, 2017), conceptualiza la adicción a los videojuegos como una alta necesidad por la ocupación de tiempo en la vida del individuo y que si se continua conlleva a consecuencias negativas. Asimismo, Soper y Miller citado por (Remigio Vasquez,



2017), nos dicen que la adicción a los videojuegos es como cualquier otra adicción que se conoce y tiene implicancia con la conducta compulsiva, falta de actividades, como también síntomas físicos y mentales. Para Lemmens, Valkenburg y Peter (2011, p.38) citado por (Remigio Vasquez, 2017), es la persistente incapacidad para controlar los hábitos de juego excesivo a pesar de los problemas sociales o emocionales asociados. Finalmente, para Mendoza (2013) citado por (Remigio Vasquez, 2017), la adicción a los videojuegos es una conducta obsesiva compulsiva en la cual existe un deterioro del esquema cognitivo, que influye sobre el repertorio conductual del individuo y convierte al estímulo reforzador, en una necesidad básica para el mismo, todo ello acompañado de un desequilibrio emocional, fisiológico y social.

2.2.3. El comportamiento frente a los videojuegos

Laura & Zapata (2022), indica que el uso de videojuegos violentos puede afectar el comportamiento de los usuarios, provocando cambios en diversos aspectos de sus vidas, incluyendo la vida personal, familiar y académica. Algunos de ellos incluyen insomnio, dificultad para concentrarse, comportamiento agresivo y ansiedad. Como resultado, los estudiantes en la escuela enfrentan muchos problemas cuando se trata de socializar con sus amigos, ya que pasan más tiempo usando el celular que haciendo amigos. También, Cobo (2023), menciona todo comportamiento es un proceso físico. Sin embargo, no todos los procesos físicos son comportamientos. Son aquellos que indican una respuesta del ser vivo a su entorno. La ciencia experimental no debe ignorar el comportamiento como una serie de movimientos sin sentido regulado por la legalidad física, ni como contenidos de conciencia de los que debe prescindir, ni como ambas cosas en conjunto o por separado. El comportamiento es un proceso estrictamente físico,



registrable y verificable, que consiste en la actividad por la que un ser vivo mantiene y desarrolla su vida en relación con su ambiente, respondiendo y modificándolo. Por ejemplo, el comportamiento airado puede estar motivado por un deseo de venganza o ataque. Aristóteles explica que la ira no es un fenómeno psicológico, sino su significación. El comportamiento airado real, que efectivamente significa eso, es un proceso físicamente registrable que se basa en cambios orgánicos específicos y ciertas relaciones con el medio ambiente, que la ciencia debe determinar empíricamente y experimentalmente. Para Aristóteles, ese proceso dependía del comportamiento de la sangre en torno al corazón. Debido a que todo comportamiento no es simplemente un movimiento físico sin significado comprensible, sino un movimiento físico significativo. La comprensibilidad de la acción y la legalidad de los procesos psicoorgánicos por los que se realiza se dan a la vez, y en muy distinta proporción según las especies, en el comportamiento. “La agresividad se define como un comportamiento alarmante que provoca reacciones adversas, como amenazas, burlas e insultos; pudiendo manifestarse de manera directa, como destruyendo cosas, o gritando”, (Argote & Atencio, 2022, pág. 09). Por otro lado “El comportamiento agresivo es a menudo el resultado de la exclusión social, pero antes de afirmar categóricamente que los acontecimientos psicosociales son la causa potencial de la agresividad que se produce en la infancia”, (Polo & Medina, 2022, pág. 26).

2.2.3.1. Agresividad

Donald Winnicott citado por (Chagas, 2012) es uno de los autores que ha investigado el tema de la agresión infantil relacionado con la estructuración del psiquismo. Como veremos más adelante, sus ideas sobre este tema marcan una gran diferencia con la forma en que otros



psicoanalistas abordan el concepto de agresión. Este autor estudió cómo la ira afecta la estructura psicológica de los niños. Según Winnicott, la primera amenaza está relacionada con fuertes impulsos necesarios para satisfacer a los demás. Para él, el problema no es la expresión de la ira, sino la presión inicial.

2.2.3.2. Pasividad

Edmund Husserl citado por (Osswald, 2014), manifiesta que la pasividad debe ser considerada en conjunto con la intención. Según él, la idea tradicional de la pasividad como la receptividad de datos o las relaciones precategoriales no es adecuada. Husserl sugiere la necesidad de diferenciar la pasividad de la sensación y analizar las diferencias entre su idea y la filosofía de Kant. En general, la pasividad se refiere a todas las actividades de la conciencia que no están relacionadas con la actividad voluntaria del yo. Es posible que estas ya formen parte de sus condiciones de posibilidad (pasividad primaria) o tengan su origen en un acto (pasividad secundaria), lo que influye en los actos posteriores. La pasividad primaria incluye, en orden de fundamentación, la síntesis temporal que permite la duración de todo lo que se le ha dado a la conciencia, las síntesis asociativas que actúan en el presente y forman los datos sensibles, los datos sensibles y los sentimientos sensibles asociados, los instintos conocidos como "protovivencias" y los nexos asociativos que despiertan el pasado y lo ponen a disposición del presente, así como aquellos nexos asociativos Husserl clasifica todas las estructuras que permiten que la conciencia experimente "algo nuevo" y que la experiencia



tenga significado para el presente y el futuro, es decir, que el sujeto tenga acceso al contenido.

2.2.3.3. Impulsividad

Larrañaga, (2016), define que la impulsividad puede ser considerada un rasgo de personalidad fácilmente observable en el día a día de las personas, pero su definición científica es algo compleja y ha sido estudiada por profesiones de diversas áreas, como la psicología, la psiquiatría, la neurociencia, las ciencias sociales y hasta la filosofía.

2.2.4. Cambio de conducta

Rodríguez & Escobar (2011), manifiesta que, algunos problemas de conducta pueden estar relacionados con el uso de los juegos de azar. Por ello, en los últimos años se han realizado investigaciones para analizar la relación entre el uso de videojuegos y la agresión adolescente. Además de mostrar la relación entre los videojuegos violentos, la agresión psicológica y algunas de las conductas castigadas por la ley en grupos minoritarios, reducir la exposición de los niños a medios violentos reduce sus deseos violentos y considera que los videojuegos están influenciados por el contenido del juego. Los adolescentes que eran más violentos en los videojuegos eran más agresivos, peleaban o discutían con los profesores y tenían más probabilidades de involucrarse en peleas físicas. Así mismo, “La agresividad es una conducta imprescindible para la supervivencia del ser humano, siendo así que en el campo de la psicología y la psiquiatría se presentan asociaciones a diversos cuadros psicopatológicos” (Eduardo & Velazquez, 2022, pág. 14).



2.2.4.1. Rebeldía

Camus, (2024), define que la rebeldía es un rasgo propio de los humanos, un deseo de decir "no" a las circunstancias imperativas, enfrentarse a la realidad y querer cambiarlas. La rebeldía se puede manifestar en múltiples esferas, desde lo personal y subjetivo hasta lo social e histórico.

2.2.4.2. Falta de concentración

Machado et al., (2021) define que la concentración de la atención voluntaria ocurre ante un estímulo determinado, novedoso o inesperado, donde el sujeto dirige su conciencia hacia él sin una finalidad establecida, generalmente por un corto período. La concentración es crucial para el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, se debe hacer todo lo posible para fomentar esta habilidad esencial para la obtención de nuevos conocimientos.

2.2.5. Uso de la Tecnología

La tecnología es un conjunto de conocimientos con base científica que permite la descripción, explicación, desarrollo y aplicación sistemática y racional de soluciones técnicas para resolver problemas. El uso de la tecnología permite a las personas comunicarse sin límites, conectarse a información al instante y compartir todo tipo de contenidos.

2.2.6. Comunicación para el desarrollo

Se refiere a un conjunto de estrategias de comunicación con el objetivo de mejorar la vida. Esto se basa en la idea de que los medios de comunicación pueden



desempeñar un papel importante a la hora de impulsar el crecimiento económico de un país y, como resultado, generar cambios sociales. Para estos efectos se publicará información sobre temas educativos relacionados con temas en áreas como agricultura, salud, nutrición, planificación familiar, desarrollo rural, filosofía, cultura e identidad nacional

2.2.7. Interacción de los jóvenes con los videojuegos móviles

La atención al juego puede provocar fatiga y agotamiento del sistema nervioso, así como síntomas de depresión y ansiedad. En estas situaciones, la capacidad de atención es inadecuada y el trabajo escolar no está lo suficientemente centrado, lo que reduce significativamente el rendimiento escolar. Con el tiempo, estos jóvenes pierden el control de sí mismos, mostrando síntomas de abstinencia cuando no pueden practicar o hacer ejercicio, además de comportamientos impulsivos y violentos.

2.2.8. Aislamiento social

El aislamiento social es una característica común de la adicción a los videojuegos. Sabemos que el tiempo dedicado a jugar puede reemplazar las actividades sociales tradicionales, lo que lleva a una menor participación en eventos sociales y al aislamiento social.

El uso excesivo de videojuegos puede provocar estilos de vida sedentarios, abandono escolar y disminución de la cohesión familiar y comunitaria. Tenemos un gran problema porque el uso de las nuevas tecnologías tiene muchas consecuencias, entre ellas el aislamiento social.



2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Videojuego

Frasca (2001) citado por Eguia Gómez et al., (2013), menciona que los videojuegos “incluyen cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.” De igual manera, consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte, se hacen visibles y textualizables para el observador estético.

2.3.2. Videojuego Free Fire

Chitupanta Chasipanta et al., (2019), desde un punto de vista virtual, "Free Fire" es un videojuego en línea en el que se puede interactuar con hasta 50 jugadores con los que se pueden compartir intereses y afinidades, así como conocer costumbres, ideales e incluso diferentes culturas. Cuando se participa en torneos, se empieza a socializar en la vida real, ya que además de seleccionar integrantes del equipo, se debe conocer a nuevas personas y trabajar en planes, estrategias y habilidades con ellas. En última instancia, el fuego libre promueve la socialización con amigos, familiares e incluso la creación de nuevas amistades.

2.3.3. Comportamiento

Chauchard, (1961) citado por (Galarsi et al., 2011), el comportamiento es un proceso estrictamente físico, registrable y verificable, que consiste en la actividad por la que un ser vivo mantiene y desarrolla su vida en relación con su ambiente, respondiendo y modificándolo.



2.3.4. Familia

Vigotsky (1979) citado por (Henaó López et al., 2007), explica cómo las personas que están cerca física y emocionalmente a los niños los ayudan a avanzar en el aprendizaje de nuevos significativos y cómo esta relación adquiere una característica transferencial, ya que fomenta el desarrollo cognitivo al transferir conocimientos, habilidades y estrategias de los padres a los hijos.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN

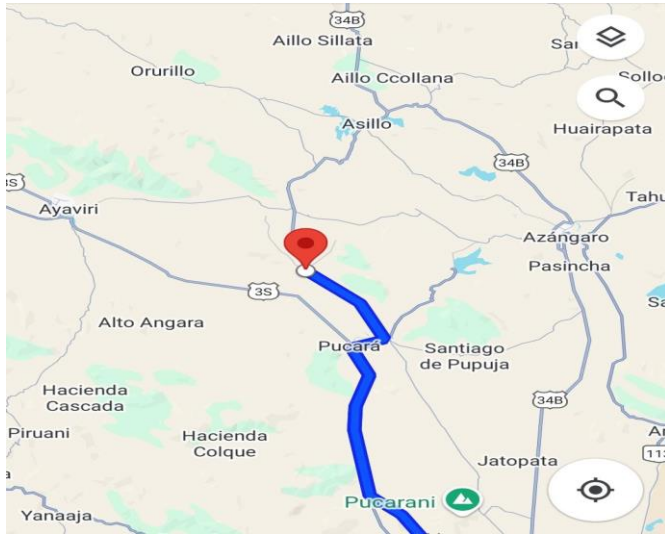
La presente investigación se realizó con los estudiantes seleccionados por conveniencia en las instalaciones de la Institución Educativa Secundaria Túpac Amaru II, en el distrito de Tirapata, de la provincia de Azángaro de la Región de Puno. Se encuentra entre las coordenadas 419 geográficas Latitud: -14.955 , Longitud: -70.4033 $14^{\circ} 57' 18''$ Sur, $70^{\circ} 24' 12''$ Oeste, a una 420 altitud de 3,880 m.s.n.m.

3.1.1 Límites de acceso:

- Por el norte: Con el distrito de Asillo.
- Por el sur: Con el distrito de Pucará y el distrito de José Domingo Choquehuanca.
- Por el este: Con la Provincia de Azángaro.
- Por el oeste: Con el distrito de Ayaviri.

Figura 1.

Ubicación del lugar de estudio distrito de Tirapata



Nota: Google maps.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este trabajo investigación es de alcance descriptivo, y trata sobre cómo las plataformas móviles influyen en la conducta de los estudiantes del 1er y 2do grado de la I.E.S. “Túpac Amaru II” de Tirapata.

Carlos Sabino citado por: Guevara et al. (2020). Define a la investigación descriptiva en su obra el proceso de investigación (1992) como el tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes.

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación tiene un diseño no experimental-transeccional.

El diseño no experimental, es un diseño que no manipula variables deliberadamente. Se basa en la observación de los fenómenos que ocurren en el entorno



natural y su posterior análisis. Se basa en categorías, conceptos, variables, eventos, comunidades o contextos que han surgido u ocurrido sin la intervención directa del investigador. Es por esto que también se le conoce como investigación «ex post facto» (hechos y variables que ya ocurrieron), al observar variables y relaciones entre estas en su contexto. En estos tipos de investigación no hay condiciones ni estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural y dependiendo en que se va a centrar la investigación, existen diferentes tipos de diseños en las que se puede basar el investigador. (Dzul, 2010).

Diseño Transeccional es cuando la investigación se centra en analizar cuál es el nivel o estado de una o diversas variables en un momento dado o bien en cuál es la relación entre un conjunto de variables en un punto en el tiempo, se utiliza el diseño transeccional. En este tipo de diseño se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. (Dzul, 2010).

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

Según Arias (citado por Artigas & Robles, 2010) la población es un conjunto de elementos finitos con características comunes, y las conclusiones de su estudio serán amplias. Por lo tanto, dado la limitación de tiempo y recursos, se recomienda definirlos de forma clara y precisa, preferiblemente de forma limitada, dado que se podrá realizar un conteo si se puede obtener el número de elementos que lo componen.

Se consideró como población a los 211 estudiantes de la I.E.S. “Túpac Amaru II” del distrito de Tirapata, provincia de Azángaro, departamento de Puno



de los cuales se eligieron como muestra, por convenir a la investigación, a 82 estudiantes que cursan el 1er y 2do grado considerando su vulnerabilidad. Asimismo, se consideró, para la obtención de datos cualitativos, entrevistar a 10 familiares (de manera aleatoria) entre padres, hermanos y otros familiares.

- **Criterios para el muestreo de la población:**

El principal criterio de inclusión para la muestra fue el que los estudiantes tengan un dispositivo celular y que muestren su uso constante, lo que, en el análisis preliminar, se cumple en los estudiantes de 1ro y 2do grado.

Tabla 1.

Población de estudiantes del I al V grado de secundaria, de la Institución

Educativa Secundaria Túpac Amaru II

Grupo Social	Grado	Participantes	Porcentaje
Estudiantes	Primero	38	18%
	Segundo	44	21%
	Tercero	39	18%
	Cuarto	46	22%
	Quinto	44	21%
TOTAL	-	211	100%

Nota: Nóminas de matrícula año académico 2023

3.4.2. Muestra

Según Tamayo y Tamayo (2001, p. 177), la muestra es un instrumento de gran validez, en la investigación, con el cual el investigador selecciona las unidades representativas a partir de las cuales obtendrá los datos que le permitirá



extraer inferencias acerca de la población sobre la cual se investiga. La muestra está compuesta por 82 estudiantes elegidos por conveniencia, de la I.E.S. Túpac Amaru II del distrito de Tirapata.

El muestreo se refiere al procedimiento que se utilizó para conformar la muestra y es no probabilístico, Según Charaja Cutipa (2018) “El muestreo no probabilístico, consiste en elegir a los elementos de la muestra de acuerdo a determinados criterios que tienen que ver con interés investigativo y, por tanto, con el tipo de investigación que se pretende realizar”.

Tabla 2.

Muestra de la Población del I al II grado de secundaria, de la Institución Educativa Secundaria Túpac Amaru II

Grado	Número de estudiantes	Total
Primero	38	82
Segundo	44	

Nota: Nómina de matrícula año académico 2023

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

3.5.1 Técnica cuantitativa

En este trabajo de investigación se han seleccionado técnicas de investigación para obtener los datos requeridos. En la parte cuantitativa se considera:

- **La encuesta.**

La encuesta es el proceso completo desde la definición del cuestionario en función de los objetivos de la investigación para la organización de las preguntas, ya sean jerárquicas o indexadas, a veces se



derivan de repetir elementos de pruebas estandarizadas y escaladas. Es importante tener en cuenta que, más allá de las definiciones más o menos formales, muchos de estos términos han acabado formando parte del lenguaje popular, produciendo no sólo la confusión entre ellos, sino la simplificación de sus principales elementos definatorios. (Meneses y Rodríguez, 2011)

- **Instrumento Cuestionario.**

Un cuestionario es una herramienta para la recolección de datos en el trabajo de campo, que permite realizar un conjunto de preguntas para reunir información estructurada sobre una muestra y utilizar las respuestas para describir la población a la que pertenece. En pocas palabras, se podría decir que es la herramienta que permite al científico social plantear un conjunto de preguntas para recoger información, sobre una muestra de personas, utilizando el tratamiento cuantitativo y agregado de las respuestas para describir la población a la que pertenecen o contrastar estadísticamente algunas relaciones entre variables de su interés. (Meneses y Rodríguez, 2011)

La forma de aplicación del instrumento fue la siguiente: Conseguida la autorización de cada docente y con su consentimiento se procedió a entregar la hoja de encuesta a cada estudiante durante inicio de la primera hora de sus estudios, precisando la explicación detallada para sus respuestas y fijando el tiempo de 15 minutos para su realización.

Esta técnica es indispensable para la recolección de información



necesaria de los estudiantes del 1er y 2do grado de la I.E.S. “Túpac Amaru II” con preguntas que ayudaran a determinar el tiempo, la forma y el momento que le dedican al juego free fire.

3.5.2 Técnica cualitativa

- **La Entrevista.**

Según, Gómez et, al (2006). Las entrevistas brindan acceso directo con las personas, los investigadores hacen preguntas y recopilan respuestas objetivas, capturando emociones y sentimientos que enriquecen la información. Sin embargo, se recomienda completarlo con otras técnicas como la observación participante y los grupos focales para que sea realmente efectivo.

Técnica que nos permitió valorar las declaraciones de los entrevistados. (padres, familiares y amigos) en busca de alteraciones en la conducta y/o comportamiento como consecuencia de la utilización del videojuego móvil free fire.

- **Instrumento Guía de entrevista.**

Es una lista de temas o preguntas que el entrevistador espera cubrir durante el transcurso de una entrevista. Se le llama guía porque es simplemente eso, se usa para guiar al entrevistador, pero no está escrito en piedra. (DeCarlo, s.f.)

Ambos instrumentos, una vez formulados, se sometieron a juicio de expertos para su validación y posterior aplicación



3.5.3 Técnicas de Análisis

Para el procesamiento de los datos obtenidos se utilizará la estadística descriptiva con el apoyo del programa Excel (cuantitativo) y el análisis de contenido (cualitativo) se obtuvo mediante las entrevistas realizadas a los familiares cercanos de los estudiantes, mediante un tipo de entrevista estructurada en las que se formuló las preguntas que se realizaron se realizaron en formato de conversación y debate de manera física y por llamadas telefónicas.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIONES

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Talaya (2008, p.302) citado por Rivera, (2020), asegura que el análisis de los datos, teniendo en cuenta las características del objeto concreto, las variables estudiadas y las herramientas utilizadas, incluye ítem, tablas, números de respuesta en frecuencia, el cálculo de porcentajes dados por el ejemplo seleccionado y por último se grafica esta fase de la investigación cualitativa y cuantitativa de los porcentajes de respuesta para varios elementos, para guiar siempre el análisis en el contexto de los objetivos de la investigación.

4.1.1 Análisis e interpretación de las encuestas realizadas a los estudiantes

Tabla 3.

Preferencia hacia el videojuego Free Fire

¿Juegas el videojuego Free Fire?		
OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
SI	58	71%
NO	24	29%
TOTAL	82	100%

Nota: Datos de las encuestas realizadas a los estudiantes. Preferencia hacia el juego

Figura 2.

Preferencia por el videojuego Free Fire



Nota: La figura muestra cifras de la preferencia del videojuego free fire, en los estudiantes del I a II grado de educación secundaria.

INTERPRETACIÓN: Con respecto a las encuestas realizadas a los estudiantes sobre el uso del videojuego free fire, el 71% indicó que sí juegan el videojuego free fire y el 29% indica que no juegan el videojuego. Se infiere, que un gran porcentaje de estudiantes entre el 1er y 2do nivel de la Institución Educativa Secundaria “Túpac Amaru II” juegan el videojuego, éste último ha ganado gran popularidad entre los estudiantes a partir de los 12 años en adelante, cabe recalcar que el videojuego es conocido a nivel internacional, nacional y a nivel local del distrito de Tirapata.

DISCUSIÓN: Según Escobar et.al, (2019), Este videojuego otorga la capacidad de aumentar las habilidades, además de aprender a superar la frustración de perder en una partida. Enseña que para ser campeón se tiene que practicar cada día y dar lo mejor en sí, como en toda competencia.

Un gran porcentaje de la población de la Institución Educativa Túpac Amaru II, juega el videojuego free fire, debido a que el atractivo del juego, consiste en crear estrategias ingeniosas de cómo sobrevivir. El caso es que muchos

videojuegos fueron diseñados para desestresarse, superar frustraciones. Objetivo que no cumple, en esta situación debido a que los estudiantes, ingresan a una espiral de emociones, ansiedades y frustraciones por perder algunas partidas, de igual manera llegan a presentar el síndrome de abstinencia al videojuego, cuya información congruente se muestra en los resultados de nuestro estudio.

Tabla 4.

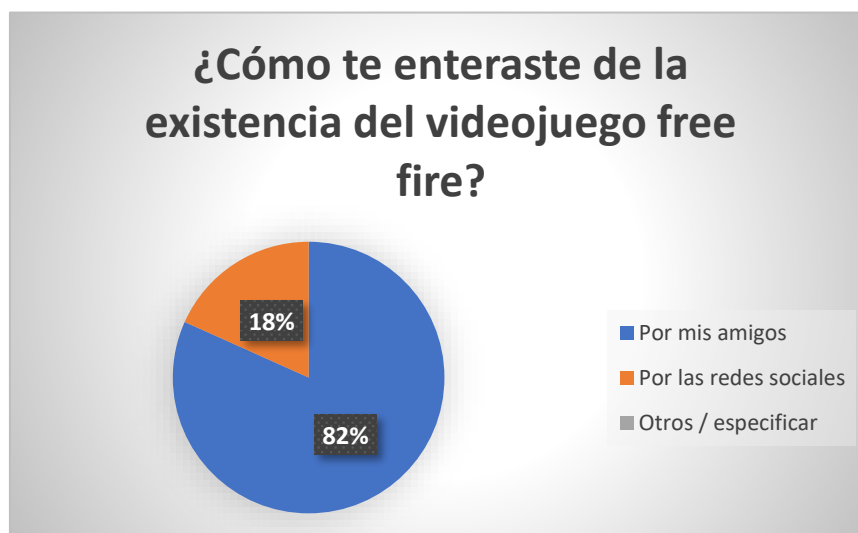
Forma de contacto inicial con el videojuego free fire

¿Cómo te enteraste de la existencia del videojuego Free Fire?		
OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
Por mis amigos	67	82%
En las redes sociales	15	18%
Otros / Especificar	-	-
TOTAL	82	100%

Nota: Datos obtenidos por elaboración propia

Figura 3.

Contacto inicial con el video juego Free Fire



Nota: La figura muestra las cifras del contacto inicial del videojuego free fire estudiantes del 1er a 2do grado de educación secundaria.



INTERPRETACIÓN: De acuerdo a las encuestas realizadas a los estudiantes sobre cómo se han enterado de la existencia del videojuego free fire, el 82% manifestó que gracias a sus amigos se enteraron de la existencia del videojuego free fire y el 18% indicó que gracias a las redes sociales se han enterado de la existencia de este videojuego. Se infiere que los amigos tienden a influenciar sobre la existencia del videojuego free fire. Asimismo, son parte fundamental del crecimiento personal e intelectual del escolar, los amigos fortalecen la autoestima y las habilidades de cada estudiante, asimismo ayudan a superar obstáculos que se presentan de manera inesperada. Los nuevos ingresantes del I nivel, muestran un poco de timidez con personas nuevas en su entorno, es una acción temporal, debido a que más adelante, se genera más confianza entre ellos. En el II nivel muestran más interacción, debido a que tienen más confianza entre compañeros, socializando y compartiendo distintas actividades dentro de la institución.

DISCUSIÓN: Según Saez, (2022), estamos en una época donde el acceso libre a los videojuegos móviles, ya no es beneficioso para el buen desarrollo de la conducta de los jóvenes, debido a la variedad de juegos donde resaltan la violencia, el sexismo, la egolatría, etc. Tomando en cuenta el concepto básico de interacción, podemos decir que es una acción en que los individuos comparten un objetivo común, se lleva a cabo diariamente y a largo plazo dependiendo del entorno, la situación y las condiciones, sabiendo que, el hombre es un ser social por naturaleza.

Los amigos tienen un nivel alto de influencia, caso que se comprobó en esta investigación, se sabe que el videojuego no es benéfico para los estudiantes, se puede decir que una vez que se enganchen al videojuego, les cuesta dejar de

jugar llegando a sobre pasar el tiempo normal de uso al videojuego descuidando sus labores académicas, perdiendo la noción del tiempo, entre otros.

Tabla 5.

En dónde juegas el video juego Free Fire

¿En dónde juegas el videojuego?		
OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
En tu casa	73	89%
En el colegio	2	2%
Otros / Especificar	7	9%
TOTAL	82	100%

Nota: Datos recolectados mediante las encuestas a los estudiantes de la I.E.S. Túpac Amaru II.

Figura 4.

En dónde juegas el videojuego Free Fire.



Nota: La figura muestra el porcentaje, sobre dónde juegan el videojuego free fire los estudiantes de 1ro y 2do de la I.E.S. Túpac Amaru II.

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a las encuestas realizadas a los estudiantes sobre la pregunta dónde juegan el videojuego, el 89% indicó que juega



el videojuego en su casa, el 5% manifestó que juega el videojuego en la casa de sus amigos, el 4% precisó, que juega el videojuego en la casa de un familiar y el 2% manifestó que juega en el colegio. Se infiere que un gran porcentaje juega el videojuego en sus domicilios debido a que, en las instalaciones de la I.E.S. Túpac Amaru II, los estudiantes no tienen permitido el uso de sus equipos móviles, con algunas excepciones; sin embargo, el resultado muestra, un pequeño porcentaje juega este videojuego dentro del colegio, faltando a las reglas de la institución.

DISCUSIÓN: Según Saez, (2022), Podemos determinar que los constantes cambios en la manera que tienen los individuos de relacionarse van en concordancia con los progresos tecnológicos, que los está alejando de la recomendada comunicación personal y acercándolos más a una estricta interacción virtual.

Los estudiantes prefieren jugar en sus domicilios, ingresando de esta manera, a un estilo de vida inactivo donde ya no les interesan las actividades deportivas u otras. Los padres de familia durante el proceso de construcción de la relación con sus hijos deben poder supervisar las actividades de estos, el videojuego muestra un contenido de combate y ataque que llama la atención de los estudiantes, creando una dependencia al videojuego free fire en los alumnos de la I.E.S. Túpac Amaru II e interfiriendo en la relación entre padres e hijos.

Tabla 6.

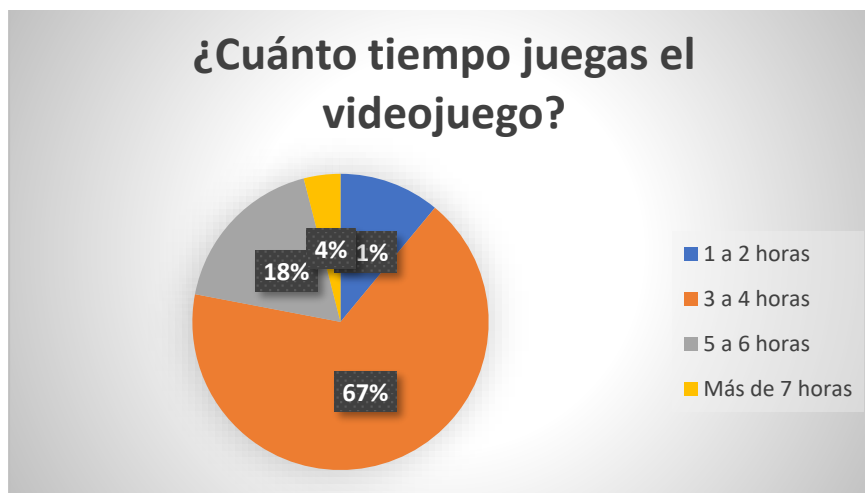
Tiempo de uso del videojuego

¿Cuánto tiempo juegas el videojuego?		
OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
1 a 2 horas	9	11%
3 a 4 horas	55	67%
5 a 6 horas	15	18%
Más de 7 horas	3	4%
TOTAL	82	100%

Nota. Datos obtenidos mediante las encuestas a los estudiantes.

Figura 5.

Tiempo de uso del videojuego Free Fire



Nota: La figura muestra cifras de porcentaje, del uso del tiempo del videojuego en los estudiantes de la I.E.S. Túpac Amaru II.

INTERPRETACIÓN: Las encuestas realizadas a los estudiantes sobre el tiempo de uso del videojuego muestran que, el 67% juega el videojuego de 2 a 4 horas, el 18% juega el videojuego de 5 a 6 horas, el 11% juega el videojuego de 1 a 2 horas y el 4% indica que juega más de 7 horas. La mayoría de los estudiantes juegan de 3 a 4 horas, esto pone de manifiesto que los estudiantes exceden el



tiempo de uso normal o racional con cifras que son alarmantes y llaman fuertemente la atención de los padres de familia y docentes de la I.E.S. Túpac Amaru II. Así, estas preferencias de los estudiantes generan problemas y consecuencia que afectan a la formación de su personalidad y su educación en general.

DISCUSIÓN: Hernández y Bujardon (2020), citado por Coca, (2023), menciona que el término ludopatía es una palabra que guarda una muy cercana relación con las prácticas de carácter adictivo, las mismas que conllevan a una dependencia psicológica. El deseo compulsivo por jugar videojuegos se interpreta como adicción y friza en lo patológico debido a que en la actualidad se le confiere cada vez mayor importancia y, cada día aumenta el número de personas que presentan signos y síntomas de esta patología.

Las cifras muestran que los jóvenes dedican un tiempo excesivo al videojuego free fire, debido a ello, presentan cambios negativos de comportamiento como: ansiedad, respuestas impulsivas hacia sus familiares, descuido de sus actividades académicas haciéndose, sin darse cuenta, cada vez más dependientes del videojuego lo que, gradualmente se convierte en una adicción al juego que llega a influir en su modo de actuar. Los cambios presentados por los estudiantes resultan preocupantes para los padres de familia que, con impotencia, observan en sus hijos, el exceso en la dedicación a este videojuego que, innegablemente, afecta a los jóvenes estudiantes.

Tabla 7.

Con quiénes prefieres jugar el videojuego

¿Con quiénes juegas el videojuego?		
OPCIONES	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJE
Con mis amigos (as)	50	61%
Con mis hermanos (as)	10	12%
Con mis primos (as)	22	27%
Otros / Especificar	-	-
TOTAL	82	100%

Nota: Datos de la encuesta realizada a los estudiantes, sobre Con quiénes prefieren jugar el videojuego.

Figura 6.

Con quienes prefieren jugar el videojuego Free Fire



Nota: La figura muestra las cifras de porcentaje obtenidos mediante las encuestas.

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a las encuestas realizadas a los estudiantes sobre con quiénes juega el videojuego, el 61% manifestó que juega el videojuego con sus amigos, el 27% indicó que prefiere jugar el videojuego con



sus primos y el 12% indicó que juegan el videojuego con sus hermanos. Por lo que se infiere que, en su comprensión, los amigos y familiares forman parte importante, razón suficiente para compartir con ellos sus experiencias más destacadas, de este modo y en relación al juego, es posible afirmar que los estudiantes disfrutan jugar el videojuego con personas de confianza entre ellos se encuentran sus amigos y familiares.

DISCUSIÓN: Para Escobar et al., (2019), es evidente que esto fomenta la interacción social tanto a nivel real como a nivel virtual, desde una perspectiva virtual “Free fire” es un videojuego online, en la que se puede interactuar con hasta 50 jugadores compartiendo intereses y afinidades, conociendo preferencias, costumbres, ideales y hasta diferentes culturas. Se empieza a socializar cuando se participa en torneos, donde además de seleccionar integrantes del equipo, se pueden cultivar nuevas amistades además de compartir planes y estrategias fomentando diversas habilidades entre ellos. En definitiva, free fire fomenta la socialización con familiares, amigos y hasta formar nuevos amigos.

“Lo social está de moda y el sector de los videojuegos establece nuevas vías de escape para que los jugadores interactúen entre sí. La integración de redes sociales dentro de las consolas y la producción de videojuegos educativos ayudan a mejorar el rendimiento y el aprendizaje de los jóvenes” García (como citó Escobar et.al, 2019).

Por lo general los estudiantes gustan jugar en un ambiente de confianza por lo que, generalmente, eligen como compañeros de juego a sus amigos y/o familiares, evidenciándose que el juego exige un entorno de confianza que integra a los jóvenes en su dedicación al videojuego, por lo que resulta natural que, en ese



marco de confianza, se puede jugar por largos periodos de tiempo que, consecuentemente, acarreará efectos negativos como el descuido de sus responsabilidades ante su familia o en sus estudios, asumiendo nuevos patrones de conducta que se tornarán en hábitos casi siempre perjudiciales; otro aspecto destacable es que, al conferirle mucho tiempo al juego los jóvenes llegan a perder la noción del tiempo lo que agrava la situación.

Según, Soler (2022), lo más importante es que Free Fire es un juego divertido, con puro entretenimiento que destaca por su jugabilidad, por su variedad de personajes y por su sistema de recompensas. Por otro lado, para jugar o para competir en Free Fire no necesitas un móvil de última generación, ya que las exigencias técnicas del juego son asumidas por la gran mayoría de terminales móviles sin que se pierda calidad gráfica. Tampoco la experiencia de usuario se ve alterada por la gama del móvil. Además, sus partidas son significativamente más cortas que las de otros Battle Royale, por lo tanto, se pueden jugar más en menos tiempo.

En congruencia con los propósitos del estudio y por su enfoque metodológico, se consignan a continuación las preferencias que motivan el uso del videojuego en los términos siguientes:

El videojuego es atractivo por sus personajes llamativos y por el cambio constante de sus habilidades que ofrece este juego, las armas evolutivas que se consiguen en eventos, subir de rango que se obtiene cuando se hace más daño al enemigo así se obtiene más puntajes, el rango más alto y más deseado es el heroico y gran maestro este último es difícil de llegar, recargar diamantes para comprar distintos artículos en la tienda, como actualizar el pase de temporada, comprar



mascotas y coches, actualizar personajes desbloquear las habilidades de los personajes, entre otros. (respuesta de los estudiantes)

INTERPRETACIÓN:

La parte más atractiva del juego y que hace deseable al mismo, en la opinión de los protagonistas del juego son las armas evolutivas, subir de rango, llegar a heroico, mejorar de nivel, jugar con amigos y familiares sin importar la ubicación de estos que pueden estar, incluso en otro lugar, obtener el pase élite, recargar de diamantes, entre otros. El videojuego free fire es famoso por el contenido llamativo que ofrece.

DISCUSIÓN: El videojuego free fire es atractivo para los estudiantes por varios factores, es accesible en cualquier dispositivo, ofrece recompensas y desafíos que motivan a seguir jugando de manera competitiva, ofrece partidas que hacen fluir mucha adrenalina y acción, en síntesis, estos factores hacen que los colegiales no quieran abandonar el juego, de ello resulta necesario decir que, la dedicación exagerada al juego, puede generar consecuencias desfavorables en el comportamiento y conducta de los estudiantes.

4.1.2 Análisis de resultados de las entrevistas a los familiares sobre el comportamiento de los estudiantes.

Según, Oliveros, (2003). El problema del comportamiento humano ha tenido diferentes soluciones a través de la historia, desde antes de que se iniciaran las investigaciones psicológicas, filósofos, antropólogos y teólogos desarrollaron constructos acerca del porqué del comportamiento de una persona en una determinada situación.



Los padres tienden a fomentar un ambiente de aprendizaje positivo para sus hijos lo que puede traducirse en un mejor desempeño académico. Este apoyo puede manifestarse de diversas formas, como ayudar con las tareas, asistir a reuniones escolares y motivar a los hijos a superar desafíos académicos. Además, los valores y actitudes hacia la educación que los padres transmiten a sus hijos pueden influir decididamente en la forma en que estos perciben y enfrentan su vida escolar. Una relación positiva y de apoyo entre padres e hijos no solo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye al desarrollo emocional de ambos. Situación que se comprueba en la siguiente opinión de la entrevista realizada a su familiar:

Tengo una buena relación con mi hija y eso me llena de alegría, ella si juega el videojuego free fire, pero tiene su horario establecido, aunque esta semana noté un desorden en su horario, excedió el tiempo de uso del videojuego, me dijo que era la última vez que lo hacía, espero que sea así, se puede decir que el comportamiento de mi hija no cambio mucho, porque mantiene sus horas de jugar en su celular y estudiar, antes solía jugar con padre ahora que él se fue a trabajar, mi hija ya no practica el deporte, solo juega en su celular, para mi hija el celular es importante para mantenernos comunicados más que todo con su padre que trabaja lejos. (participante 01)

INTERPRETACIÓN: La ausencia de los padres impacta en el desarrollo afectivo emocional de sus hijos y genera problemas en su relación con las personas de su entorno, asimismo puede generar inseguridad e incertidumbre en los estudiantes, sacrificando al extremo de ausentarse en momentos importantes con sus hijos, la falta de presencia de un padre puede afectar de manera negativa en el estudiante perdiendo la comunicación y confianza entre ambos situación que



deriva en la búsqueda de formas de aliviar la tensión por parte de los estudiantes y termina por sumergirse en el juego.

Según, Páramo (2013), el comportamiento social que supone el seguimiento de una regla no necesariamente requiere de consecuencias inmediatas o directas, ni de la presencia de otro individuo en el lugar; las personas no tienen que ser gobernadas por otro de forma directa sino a través de las reglas que actúan como mecanismo de autorregulación.

El comportamiento de los estudiantes experimenta cambios al jugar Free Fire, el popular videojuego de supervivencia en línea. La dinámica competitiva y las interacciones con otros jugadores influyen en su comportamiento, fomentando tanto habilidades positivas como hábitos negativos consistentes en posturas agresivas o impulsivas debido a la naturaleza intensa y, a veces violenta, del juego. Además, el tiempo prolongado dedicado al juego afecta negativamente su rendimiento académico y sus relaciones sociales si no se gestiona adecuadamente. Por lo tanto, es importante que los estudiantes encuentren un equilibrio saludable entre el tiempo de juego y otras actividades importantes situación que se comprueba en la siguiente opinión:

Antes mi hermano era bien sociable, todas las tardes salía a jugar con sus amiguitos, hasta que mi papá le compró un celular, diciendo que era para sus trabajos del colegio luego que me di cuenta que si juega ese videojuego, yo le decía que haga sus trabajos y no me hacía caso, se volvió malcriado a veces agresivo, me levanta la voz, otras veces está de buen humor y te habla así, pero hay ocasiones que sale de su cuarto renegando le dices algo y ya te responde con lisuras, por otra parte, que tenga celular está bien para que se entere de cosas



que pasan en el exterior, pero también está mal, por dedicarle bastante tiempo a ese videojuego. (participante 02)

INTERPRETACIÓN: En la respuesta observamos un alto nivel de preocupación de los familiares de los estudiantes, al notar cambios de comportamientos que no son favorables, el familiar puede observar que el tiempo excesivo dedicado al juego interfiere con otras responsabilidades importantes, como el estudio, las tareas domésticas y las interacciones sociales. Esta preocupación aumenta debido a que notan cambios en el comportamiento del estudiante, como irritabilidad, aislamiento o una disminución en el rendimiento académico. En este contexto, es importante que el familiar busque una comunicación abierta y comprensiva, alentando al hermano a equilibrar su tiempo de juego con otras actividades saludables y prácticas. Situación que se comprueba con la siguiente opinión de la entrevista realizada:

“El estudio demostró que todas las personas que utilizaron videojuegos de tipo violento se expresaron con más agresividad durante y después del juego, aunque rechazaron el contenido de los mismos”. Vaca (2007). El videojuego free fire es un medio de entretenimiento, si lo usan ocasionalmente, de otro modo el hecho que exageren las horas dedicadas al videojuego provocaría una inestabilidad tanto en su vida, emocional y cognitiva. Situación que se comprueba en la siguiente opinión de la entrevista a un familiar cercano:

Desde que entró al colegio mi sobrino juega el videojuego free fire, me comentaba que la mayoría de sus amigos jugaban ese videojuego del free fire y él se sintió atraído por eso ahora ya no sale de su casa, se la pasa en su cuarto jugando ese videojuego, antes no hablaba lisuras, era un chico tranquilo, pero



ahora se volvió malcriado a veces no hace caso a su mamá ni a sus hermanos, cuando no tenía celular mi sobrino era más sociable le gustaba jugar el fútbol, en este caso es un menor y pienso que se debería tener algo de control por parte de los padres, no darle la libertad de usarlo como le dé la gana. (participante 03)

INTERPRETACIÓN: La influencia de los amigos en la decisión de jugar Free Fire es significativa, especialmente entre los estudiantes. Los amigos actúan como un grupo de referencia y su entusiasmo por el juego puede motivar a otros a unirse para compartir la experiencia. Además, el juego en equipo y la comunicación constante mientras se juega fortalecen los lazos de amistad. Sin embargo, esta influencia también puede llevar a que algunos estudiantes pasen más tiempo del recomendado frente a las pantallas, descuidando otras responsabilidades y actividades. Es crucial que los jóvenes y sus familias sean conscientes de estos factores y trabajen juntos para encontrar un equilibrio saludable.

4.1.3 Análisis de resultados de las entrevistas a los familiares frente al cambio de conducta de los estudiantes

Los videojuegos se han catalogado como uno de los recursos de entretenimiento y expresión más utilizados de nuestra cultura, influenciando a jugadores de diferentes edades en cada extremo del mundo. Hoy en día, los videojuegos se caracterizan por llevar conductas violentas, adicción y alejamiento social, entre otros. Mendez (2023). El videojuego Free Fire influye en conductas agresivas en los estudiantes debido a su naturaleza competitiva y, a menudo, violenta. En el juego, los jugadores están inmersos en situaciones de supervivencia donde el objetivo es eliminar a los oponentes para ganar, lo que puede llevar a la



normalización de la agresión como medio para alcanzar el éxito. La adrenalina y el estrés asociados con la competencia intensa provocan reacciones impulsivas y comportamientos agresivos tanto dentro como fuera del entorno del juego. Además, la interacción con otros jugadores incluye lenguaje ofensivo que puede intensificar estas conductas.

Lo referido anteriormente emerge de la siguiente opinión de la entrevista:

Mi hijo desde que tiene su celular, actúa diferente se volvió rebelde no quiere que le digan nada, si le digo algo se molesta rápido, antes no era así era un niño tranquilo, bromista, pero ahora cambió repentinamente, pero es algo raro porque a veces lo veo muy alegre me imagino que es por el videojuego que juega.
(Participante 04)

INTERPRETACIÓN: Se puede observar que los estudiantes al jugar este videojuego, muestran cambios negativos de actitud resaltando el mal humor que surge al momento de perder una partida en el videojuego, ocasionando simultáneamente ansiedad, depresión y enojo con consecuencias poco favorables. Estos son algunos de los efectos de exagerar el tiempo de uso del videojuego free fire.

Los juegos se diseñan para premiar cada determinado número de jugadas, independiente mente del tipo de acción efectuada porque se sabe que el reforzamiento intermitente es el mecanismo más potente para mantener una conducta establecida, en este caso, jugar por dinero. (Sánchez, 2009). El cambio de conducta del estudiante al jugar Free Fire es notable y multifacético. Inicialmente, el alumno puede mostrar mayor entusiasmo y energía debido a la emoción del juego. Sin embargo, con el tiempo, se observa una tendencia hacia el



aislamiento social, ya que el estudiante podría preferir pasar tiempo jugando en lugar de interactuar con amigos y familiares. Además, la naturaleza competitiva y, a veces violenta del juego, desencadena conductas más impulsivas y agresivas, situación que se comprueba con el contenido de la siguiente entrevista:

Mi primo y yo somos bien cercanos a pesar que soy mayor que él nos hablamos muy bien, una vez me pidió que juguemos ese videojuego del free fire, de tanta insistencia le hice caso e instale ese juego, ahí note su cambio de conducta, de mi primo porque perdimos una partida y mi primo se molestó, su enojo fue mucho porque me dijo palabras hirientes como: ¡no sabes jugar, que no tienes manos o qué!, no controla sus emociones, le traté de explicar que era un simple juego pero para él, era lo más importante al parecer, de ahí nunca más tuve la oportunidad de jugar un videojuego con él. (participante 05)

INTERPRETACIÓN: Los cambios de conducta en los adolescentes se presentan de manera inesperada y fugaz, ya que en un momento están enfadados y al otro están extremadamente contentos como mencionan sus familiares; la ira, el enojo y el descontrol de sus emociones son conductas que se generan ante la pérdida en el videojuego, estas situaciones preocupan a los familiares de los estudiantes.

La teoría con la que respaldamos nuestra interpretación refiere que las horas en que los encuestados pasan jugando videojuegos, podrían vincularse a problemas de conducta en niños y niñas de diez años, lo cual requiere de mayores estudios para determinar medidas integrales de atención, que podrían incluir algunas medidas de mejora en las prácticas parentales, en las prácticas docentes, así como la posible necesidad de ayuda médica y psicológica para los infantes.



(Mancera, 2021). Este estudio demuestra que si existe una modificación inesperada en la conducta de los estudiantes tales como: el lenguaje subido de tono, agresividad, impulsividad, y otros, son conductas nuevas y negativas que ahora muestran los estudiantes debido al uso del videojuego free fire.

Mi sobrino no mostró cambios positivos, es más me sorprende que ahora sea un chico impulsivo con su manera de hablar, antes no decía palabras malas, pero ahora en ese videojuego free fire está aprendiendo palabras feas se volvió más distraído a veces no hace sus tareas por jugar ese juego, sus padres deben estar más al tanto de su hijo. (participante 06)

INTERPRETACIÓN: El adolescente que juega el videojuego free fire, muestra conductas cada vez más inapropiadas, respuestas impulsivas, vocabulario vulgar llamando la atención de las personas de su entorno, siendo este hecho, preocupante para sus familiares al notar que sus hijos, mientras están jugando, no controlan sus emociones lo que se traduce en actitudes que les dificulta mantener buenas relaciones con los demás.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: En este estudio se identificó que el 67% de estudiantes de 1er y 2do grado juegan el videojuego de 3 a 4 horas, evidenciando una preocupación debido al tiempo de uso que le dedican al juego, situación que afecta de manera negativa a los estudiantes, incrementando la pérdida de la noción del tiempo, debido a que tienden a priorizar el uso del juego sobre sus responsabilidades académicas y familiares.

SEGUNDA: Los estudiantes del 1er y 2do grado de la I.E.S. “Túpac Amaru II” de Tirapata exceden el tiempo de uso del videojuego free fire evidenciando cambios notables de comportamiento incluyendo desobediencia hacia sus padres, frecuentes episodios de irritabilidad y enfado, así como una aparente felicidad. Además, se observa una disminución en la empatía evidenciada por la indiferencia en la interacción con sus amigos y familiares, uso de lenguaje vulgar, agresividad, aislamiento social que nos permiten inferir que el videojuego free fire, a mayor tiempo de uso, genera cambios en el comportamiento de los estudiantes.

TERCERA: Los resultados revelan que los estudiantes, al jugar de manera frecuente el videojuego free fire, presentan cambios en su conducta, tornándose más agresivos e irritables mostrando una actitud de rebeldía al desobedecer a sus padres descuidando, en consecuencia, sus labores académicas y responsabilidades ante su familia.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A los docentes de la Institución Educativa Secundaria Túpac Amaru II, prestar mayor atención a las formas de entretenimiento de los estudiantes para identificar eventuales excesos en el uso de juegos en dispositivos tecnológicos e incorporar contenido orientador sobre las consecuencias de la adicción al videojuego free fire mediante los programas de tutoría.

SEGUNDA: A los padres de familia, mantener estrecha comunicación con sus hijos sobre las actividades que estos realizan a manera para prevenir efectos adversos ocasionados por el desmedido uso de los dispositivos electrónicos que permiten niveles de entretenimiento. Fomentar un equilibrio saludable entre el tiempo de juego y otras actividades.

TERCERA: A los investigadores en esta línea, profundizar en la comprensión de los impactos del excesivo tiempo dedicado a los videojuegos y desarrollar propuesta innovadoras y efectivas para abordar esta problemática. La realización de investigaciones adicionales permitirá identificar patrones emergentes y evaluar la efectividad de las intervenciones actuales. El comunicador social debe diseñar e implementar campañas de concientización dirigidas a estudiantes, padres y educadores para enfatizar la importancia de establecer límites horarios en el uso de videojuegos y promover actividades alternativas que contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar et al. (2023). *Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes en Juliaca*. Universidad Peruana Unión. Juliaca: Repositorio de tesis de pregrado.
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/6431/Rosselyn_Tesis_Licenciatura_2023.pdf?sequence=9
- Alava, A., & Zambrano, J. (2022 - 2023). *Influencia de los videojuegos como herramienta de comunicación en los adolescentes de 14 a 17 años: caso Free Fire*. Universidad de Guayaquil. Guayaquil: Repositorio de tesis de pregrado.
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/69674/1/Influencia%20de%20los%20videojuegos.pdf>
- Argote, E., & Atencio, J. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de nivel secundario de la institución santa isabel Huancayo 2021*. Universidad del Centro del Perú. Huancayo - Perú: Repositorio de tesis.
https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7764/T010_70176193_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo*. Universidad Peruana los Andes. Huancayo - Perú: Repositorio de tesis.
<https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Artigas, W., & Robles, M. (Noviembre de 2010). Metodología de la investigación: Una discusión necesaria en Universidades Zuliana. *11*(11).

<https://www.revista.unam.mx/vol.11/num11/art107/art107.pdf>

Caceda, E., & Quintana, K. (2021). *Adicción a los videojuegos y Conducta Agresiva en estudiantes del primer ciclo de la carrera de Psicología de una Universidad de Lima Norte*. Universidad Privada del Norte. Lima - Perú: Repositorio de tesis pregrado.

<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/29817/Quintana%20Prado%2c%20Kevin%20Alberto%20-%20San%20Miguel%20Caceda%2c%20Erick.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Calla, B., & Mango, N. (2022). *Dependencia a Videojuegos y Agresividad en Estudiantes de Secundaria de una Institución Educativa de Juliaca, Puno*.

Universidad César Vallejo. Juliaca: Repositorio de tesis.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102164/Calla_RB_E-Mango_RN-SD.pdf?sequence=4

Campos, C. (2020). *Percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020*. Universidad César Vallejo. Lima: Repositorio de tesis de pregrado.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/64595/Campos_ECSD.pdf?sequence=1

Camus, A. (2024). *Culturamas*. <https://www.culturamas.es/2017/01/30/la-rebeldia-de-albert-camus/>

Carlos et al, .. (2021). *Autoconcepto y Adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública, Amarilis -*



Huánuco 2021. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huánuco: Repositorio de tesis.

<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6811/TPS00317C28.pdf>

Castrillón, e. a. (2022). *Comportamientos del Uso del Videojuego Free Fire en adolescentes de 14 y 16 años de edad, em proceso de restablecimiento de derecho en una comisaría de familia del municipio de alcala valle.*

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA. Bogotá - Colombia: Repositorio de tesis.

<file:///C:/Users/USER/Downloads/FORMATO+INFORME+FINAL+INVESTIGACIO%CC%81N.pdf>

Chagas Dorrey, R. C. (2012). La teoría de la agresividad en Donald W. Winnicott.

Scielo, 12. <https://doi.org/0185-2698>

Charaja Cutipa , F. (2018). *EL MAPIC en la investigación científica*. Puno: Corporación SIRIO EIRL.

Chitupanta Chasipanta, J. A., Quijije Benavides, J. I., & Vargas Coello, H. M. (2019).

La Influencia del video juego Free Fire en la conducta de los adolescentes.

Revista Caribeña de Ciencias Sociales.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9084784>

Cobo, C. E. (2023). El comportamiento Humano. *Dialnet*, 29.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5006394.pdf>

Coca, K. (2023). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Ambato - Ecuador:



Repositorio de tesis de pregrado.

<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4063/1/79222.pdf>

Correa Porras, B. E., & Ojeda Macanchí, K. L. (2023). *Impacto de la comunicación audiovisual, en la conducta de los estudiantes de segundo de bachillerato de la unidad educativa san lorenzo de cantón guaranda, provincia bolivar, caso del videojuego free fire, periodo 2023*. Universidad Estatal de Bolívar, Guaranda.

<https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/5902/1/4TesisCorreaOjeda.pdf>

DeCarlo, M. (s.f.). *LibreTexts Espanol*. Técnicas de entrevista cualitativa:

[https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Trabajo_Social_y_Servicios_Humanos/Investigaci%C3%B3n_Cient%C3%ADfica_en_Trabajo_Social_\(DeCarlo\)/13%3A_Entrevistas_y_grupos_focales/13.02%3A_T%C3%A9cnicas_de_entrevista_cualitativa#:~:text=Una%20gu%C3%ADa%20de](https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Trabajo_Social_y_Servicios_Humanos/Investigaci%C3%B3n_Cient%C3%ADfica_en_Trabajo_Social_(DeCarlo)/13%3A_Entrevistas_y_grupos_focales/13.02%3A_T%C3%A9cnicas_de_entrevista_cualitativa#:~:text=Una%20gu%C3%ADa%20de)

Delgado, B., & Ramos, R. (2019). *Influencia de las Conductas Agresivas en los Niños y Niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública Directa Bellapampa*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Arequipa - Perú: Repositoriode tesis de pregrado.

<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a67b2139-ea6c-4bbb-b273-400bb2e46c47/content>

Dzul, M. (2010). *Aplicación básica de los métodos científicos "Diseño no-experimental"*. Sistema de Universidad Virtual:

https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf

Eduardo, M., & Velazquez, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.



Ambato - Ecuador: Repositorio de tesis.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36876/1/Millan%20Velasquez%20%2C%20Marco%20Eduardo.pdf>

Eguia Gómez, J. L., Contreras Espinosa, R. S., & Solano Albajes, L. (2013). Videojuegos Conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación. *Revista de investigación Ciencias*. <https://3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>

Escobar, & et.al. (2019). *La influencia del videojuego free fire en la conducta de los adolescentes*. Universidad Técnica de Manabí. Repositorio. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/08/influencia-video-juego.html>

Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chaves*. Universidad Peruana Unión. Tacna: Repositorio de tesis de posgrado. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Galarsi, M. F., Medina, A., Ledezma, C., & Zanin, L. (2011). Fundamentos en Humanidades. *Redalyc, XII(2)*. <https://doi.org/1515-4467>

Gómez, L., & et, a. (2006). La entrevista. http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf

Grajales Martinez, J. E., Niño Tovar, M. L., Paez Riaño, H. N., & Sanchez Suarez, A. R. (2019). *El Videojuego Free Fire Y Conductas Violentas: Percepción En Estudiantes Del Grado 5, Del Colegio Liceo Bogotá*. Tesis de licenciatura, Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, Bogotá.



<https://doi.org/https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/1565/EL%20VIDEOJUEGO%20FREE%20FIRE%20Y%20CONDUCTAS%20VIOLENTAS%20PERCEPCION%20EN%20ESTUDIANTES%20DEL%20GRADO%205.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guevara, G., Verdesote, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento, IV*.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Henao López, G. C., Ramírez Palacio, C., & Ramírez Nieto, L. A. (2007). Las prácticas educativas familiares como facilitadoras del proceso de desarrollo en el niño. *Redalyc, VII(2)*. <https://doi.org/1657-8031>

Julcarima, R. (2021). *Dependencia a Videojuegos e Inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una institución educativa de ayacucho*. Tesis de licenciatura, Universidad Peruana los Andes, Huancayo - Perú.
<https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/2902/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Larrañaga, D. A. (2016). Impulsividad Y Facetas De La Personalidad: Relación Entre Instrumentos De Medida. *Realdyc, 10*. <https://doi.org/1688-4094>

Laura Machaca, W. A., & Zapata Vera, A. D. (2022). *Influencia del videojuego free fire en el comportamiento de los estudiantes*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fb23abda-9e61-4ef5-bd29-62c30dab4c8c/content>



- Luque, S., & Mamani, G. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané*. Universidad César Vallejo. Huancané: Repositorio de tesis de pregrado.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100615/Luque_SS-Mamani_TG-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Machado Bagué, M., Márquez Valdés, A. M., & Acosta Bandomo, R. U. (2021). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de Educación y Desarrollo*, 59.
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf
- Malca, V. (2021). *Influencia del Uso de Videojuegos en la Conducta Agresiva en escolares de una Institución Educativa Privada de Chongoyape*. Universidad Señor de Sipán. Pimentel: Repositorio de tesis.
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/9892/Malca%20Calderon%20Wilma%20Medaly.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Hi%3A%20E1%20uso%20de%20videojuegos,instituci%C3%B3n%20privada%20de%20Chongoyape%2C%202021.>
- Mancera, R. M. (2021). ¿ Son los video juegos causa de cambio en la conducta de los niños y niñas? Un estudio de caso con alumnos y alumnas de 5º año de primaria en Puebla. *II*. <http://ijsts.org/index.php/STS3/article/viewFile/75/93>
- Mendez, J. R. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 7(1), 83-94.
<file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-UsodeVideojuegosYSuIncidenciaEnLaJuventudActual-9075847.pdf>



- Meneses, J., & Rodríguez, D. (2011). *El cuestionario y la entrevista*. Univertitat Oberta de Catalunya, España. <https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario-entrevista/cuestionario-entrevista.pdf>
- Oliveros, C. E. (2003). El comportamiento humano. . *Cuadernos de administración*, 19(29), 113-130. <file:///C:/Users/HP/Downloads/%C3%81gora-ElComportamientoHumano-5006394.pdf>
- Open AI. (2024). *You. com*.
<https://you.com/search?q=MARCO%20TEORICO%20VIDEO%20JUEGO%20FREE%20FIRE&fromSearchBar=true&tbm=youchat>
- Osswald, A. M. (2014). El concepto de pasividad en Edmund Husserl. *Sicelo*, 26.
<https://doi.org/1016-913X>
- Páramo, P. (2013). Comportamiento urbano responsable: las reglas de convivencia en el espacio público. *Revista Latinoamericana de psicología*, 43(3), 473-485.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-05342013000300012&script=sci_arttext
- Polo, L., & Medina, Y. (2022). *Tiempo de Juego Free Fire y Expresión de la ira en adolescentes de 12 a 16 años en un colegio privado de la ciudad de Bogotá*. Universidad Antonio Nariño. Bogotá - Colombia: Repositorio de tesis.
http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/7376/1/2023_LauraMar%C3%ADaPoloCantillo.pdf
- Remigio Vasquez, J. (2017). “*Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017*”. Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Lima.



https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rivera, L. (2020). *Studocu*. <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-nacional-jorge-basadre-grohmann/tributacion/analisis-e-interpretacion-de-los-eeff/67394203>

Rodríguez, H. G., & Sandoval Escobar, C. M. (2011). Uso De Videojuegos Y Juegos De Ordenador: Influencias En La Atención, La Memoria, El Rendimiento Académico Y Los Problemas De Conducta. *Scielo*, 18. <https://doi.org/0121-4381>

Rojas, F. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo*. Universidad César Vallejo. Chiclayo: Repositorio de tesis de grado y posgrado. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93523/Rojas_RFK-SD.pdf?sequence=1

Saez, C. (2022). *Videojuegos en plataformas móviles y su influencia en la conducta de los jóvenes de 18 a 20 años en el sector Juan Moltalvo, caso: Garena free fire, Guayaquil, 2022*. Universidad de Guayaquil. Guayaquil - Ecuador: Repositorio de tesis. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/69116/1/Videojuegos%20en%20plataformas%20m%C3%B3viles%20y%20su%20influencia%20en%20la%20conducta%20de%20los%20j%C3%B3venes.pdf>

Sánchez, X. C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos del rol online. *Aloma: revista de psicología, ciencias de l'educació i de l'esport Blanquerna*, 201-220.



file:///C:/Users/HP/Downloads/144643-Text%20de%20l'article-196493-1-10-20091224%20(1).pdf

Soler, J. (febrero de 2022). ¿Por qué Free Fire triunfa en Latinoamérica? *Forbes*.

<https://www.forbes.com.mx/red-forbes-por-que-free-fire-triunfa-en-latinoamerica/#:~:text=Lo%20m%C3%A1s%20importante%20es%20que,por%20su%20sistema%20de%20recompensas>.

Tamayo, T. (2001). *Metodología de la investigación*.

<https://virtual.urbe.edu/tesispub/0091558/cap03.pdf>

Vaca, P. V. (2007). Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años. *Acta colombiana de psicología*, 10(1), 35-48. file:///C:/Users/HP/Downloads/mottif,+ACP-VOL+10+No1-Art4.pdf

Zapata, D. (2021). *Agresividad y Dependencia a los Juegos en Jugadores de Free Fire región Sudamérica*. Universidad César Vallejo. Piura - Perú: Repositorio de tesis de pregrado.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/74687/Zapata_BD_S-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y



ANEXOS



Anexo 1. Matriz de consistencia

El Comportamiento ante el Uso del Videojuego Free Fire en Estudiantes del 1er y 2do grado de la I.E.S. Túpac Amaru II - Tirapata- Azángaro 2023				
MATRIZ DE CONSISTENCIA				
Problema	Objetivo	Variable	Indicadores	Técnica e Instrumento
1 ¿Cómo afecta el uso frecuente del juego free fire a los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en el colegio "Túpac Amaru II" de Tirapata?	Identificar cómo afecta el uso frecuente del juego free fire a los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en el colegio "Túpac Amaru II" de Tirapata	Uso del juego free fire	Tiempo de uso	Encuesta/ el cuestionario
¿Qué comportamientos evidencian los estudiantes del 1er y 2do grado que usan frecuentemente el juego free fire en el colegio "Tupac amaru II" Tirapata?	Precisar qué comportamientos evidencian los estudiantes del 1er y 2do grado que usan frecuentemente el juego free fire en el colegio "Tupac amaru II" Tirapata	Comportamiento	Agresividad, pasividad, impulsividad	Entrevista/ guía
¿Cuáles son los principales cambios de conducta que se perciben en los estudiantes del 1er y 2do grado Secundaria que frecuentemente usan el juego free fire en el colegio "Túpac Amaru II" de Tirapata?	Conocer cuáles son los principales cambios de conducta que se perciben en los estudiantes del 1er y 2do grado Secundaria que frecuentemente usan el juego free fire en el colegio "Túpac Amaru II" de Tirapata.	Cambio de conducta	Rebeldía, falta de concentración	Entrevista/guía



Anexo 2. Solicitud a la Institución Educativa para realizar la investigación



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"



**SOLICITO: Permiso para realizar
mi trabajo de investigación**

**SEÑOR: ABRAHAM COASACA ROQUE
(DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
TÚPAC AMARU II)**

Yo, Ana Lisbeth Montesinos Huisa, identificada,
con DNI N° 71624368 con domicilio Jr. Belón del
Barrio Mercado del Distrito de Tirapata. Ante
Ud. respetuosamente me presento y expongo:

Que habiendo culminado la carrera profesional
de Ciencias de la Comunicación Social en la Universidad Nacional del Altiplano, solicito a Ud.
permiso para realizar mi trabajo de investigación en su Institución sobre, **"El comportamiento
ante el uso del videojuego free fire en estudiantes del 1er y 2do grado de la I.E.S. Túpac Amaru
II - Tirapata- Azángaro 2023"** para optar el grado de Licenciada.

POR LO EXPUESTO

Ruego a usted acceder a mi solicitud.

Tirapata, 30 de noviembre del 2023.

ANA MONTESINOS HUISA
DNI: 71624368



Anexo 3. Validación del Instrumento Cuantitativo

CUESTIONARIO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA TUPAC AMARU II- TIRAPATA

Grado y Sección:

Por favor, responde honestamente las siguientes preguntas:

1.- ¿Tienes Celular?

SI NO

2.- ¿Juegas el videojuego Free Fire?

SI NO

3.- ¿Cómo te enteraste de la existencia del videojuego Free Fire?

- Amigos (as) ()
- Redes sociales ()
- Familiares ()
- Otro: Especificar _____

4.- ¿Indica el lugar dónde prefieres jugar el videojuego?

- En casa ()
- En colegio ()
- En la calle ()
- Otros: Especificar _____

5.- ¿Cuánto tiempo, en promedio, juegas el videojuego?

- 1 a 2 horas ()
- 3 a 4 horas ()
- 5 a 6 horas ()
- Más de 7 horas ()

6.- ¿Con quienes prefieres jugar el videojuego?

- Con amigos (as) ()
- Con familiares ()
- Con cualquier persona ()
- Otros: Especificar _____

7.- ¿Qué es lo que más te gusta del juego Free Fire?


Dr. Flavio Abgrca Macedo
DOCENTE UNA - PUNO


UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
CIRCUITO DE LA COMUNICACION
Dr. MAURO OCTAVIO TASA CRUZ
DOCENTE



Anexo 4. Validación del instrumento cualitativo para las entrevistas

DATOS DEL ENTREVISTADOR	
Técnica	Entrevista
Instrumento	Guía de Entrevista
Muestra	5 familiares cercanos
Objetivos	Precisar qué comportamientos evidencian los estudiantes.
Entrevistador	Ana Lisbeth Montesinos Huisa
Lugar	Tirapata – Barrio mercado
Fecha y hora	21 de octubre
Duración	30 minutos

DATOS DEL ENTREVISTADO	
Nombre	
Edad	
Cargo (padres, hermanos, familiares o amigos)	

GUÍA DE ENTREVISTA	
1.	¿Desde cuándo su (hijo, hermano o amigo) tiene celular?
2.	¿Sabe para qué utiliza el celular?
3.	¿Sabe si su (hijo, hermano o amigo) juega en el celular un juego llamado Free Fire?
4.	¿Sabe cuánto interés le dedica su (hijo, hermano o amigo) a su celular?
5.	¿Ha notado algún cambio de comportamiento desde que su (hijo, hermano o amigo) tiene el celular y/o juega el Free Fire?
6.	¿En términos generales, cómo cambió su su (hijo, hermano o amigo) desde que tiene celular o juega el Free Fire?
7.	¿Qué opina del uso del celular por parte de su (hijo, hermano o amigo)?
8.	¿Cuál es el consejo que le daría a su (hijo, hermano o amigo)?


Dr. Flavio Abarca Macedo
DOCENTE UNA - PUNO

V. O. B. O.

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
CENTRO DE LA COMUNICACION
DR. MAURO SANTOS TAPIA CRUZ
DOCENTE





Anexo 5. Validación del instrumento cualitativo para las entrevistas

DATOS DEL ENTREVISTADOR	
Técnica	Entrevista
Instrumento	Guía de Entrevista
Muestra	5 familiares cercanos
Objetivos	Conocer cuáles son los principales cambios de conducta que se perciben en los estudiantes
Entrevistador	Ana Lisbeth Montesinos Huisa
Lugar	Tirapata – Barrio mercado
Fecha y hora	18 de noviembre
Duración	30 minutos

DATOS DEL ENTREVISTADO	
Nombre	
Edad	
Cargo (padres, hermanos, familiares o amigos)	

GUÍA DE ENTREVISTA	
1.	¿Puede precisar algún cambio positivo que su (hijo, hermano o amigo) haya logrado desde que tiene celular o juega el Free Fire? ACTITUD
2.	¿Puede precisar algún cambio negativo que su (hijo, hermano o amigo) haya mostrado desde que tiene celular o juega el Free Fire?


Dr. Flavio Abarca Macedo
DOCENTE UNA - PUNO

V.B.

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
CIENCIA DE LA COMUNICACION
Dr. MAURO OCTAVIO TAMA CRUZ
DOCENTE



Anexo 6. Cuestionario a los estudiantes

El Comportamiento ante el Uso del Videojuego Free Fire en Fstudiantes del 1er y 2do grado de la I.E.S. Túpac Amaru II - Tirapata- Azángaro 2023

Grado y Sección:

--	--

Por favor, responde honestamente las siguientes preguntas:

1.- ¿Tienes Celular?

SI NO

2.- ¿Juegas el videojuego Free Fire?

SI NO

3.- ¿Cómo te enteraste de la existencia del videojuego Free Fire?

- Por mis amigos (as) ()
- Por las redes sociales ()
- Otro: Especificar -----

4.- ¿Mayormente dónde juegas el videojuego?

- En tu casa ()
- En el colegio ()
- Otros: Especificar -----

5.- ¿Cuánto tiempo máximo juegas el videojuego?

- 1 a 2 horas ()
- 3 a 4 horas ()
- 5 a 6 horas ()
- Más de 7 horas ()

6.- ¿Con quienes juegas el videojuego?

- Con mis amigos (as) ()
- Con mis hermanos (as) ()
- Con mis primos (as) ()
- Otros: Especificar -----

7.- ¿Qué es lo que más te gusta del juego Free Fire?



Anexo 7. Entrevista a los familiares cercanos acerca de los cambios de comportamiento de los estudiantes

DATOS DEL ENTREVISTADOR	
Técnica	Entrevista
Instrumento	Guía de Entrevista
Muestra	5 familiares cercanos
Objetivos	Precisar qué comportamientos evidencian los estudiantes.
Entrevistador	Ana Lisbeth Montesinos Huisa
Lugar	Tirapata – Barrio mercado
Fecha y hora	21 de octubre
Duración	30 minutos

DATOS DEL ENTREVISTADO	
Nombre	
Edad	
Cargo (padres, hermanos, familiares o amigos)	

GUÍA DE ENTREVISTA	
1. ¿Desde cuándo su (hijo, hermano o amigo) tiene celular?	
2. ¿Sabe para qué utiliza el celular?	
3. ¿Sabe si su (hijo, hermano o amigo) juega en el celular un juego llamado Free Fire?	
4. ¿Sabe cuánto interés le dedica su (hijo, hermano o amigo) a su celular?	
5. ¿Ha notado algún cambio de comportamiento desde que su (hijo, hermano o amigo) tiene el celular y/o juega el Free Fire?	
6. ¿En términos generales, cómo cambió su su (hijo, hermano o amigo) desde que tiene celular o juega el Free Fire?	
7. ¿Qué opina del uso del celular por parte de su (hijo, hermano o amigo)?	
8. ¿Cuál es el consejo que le daría a su (hijo, hermano o amigo)?	



Anexo 8. Entrevista a los familiares cercanos acerca de los cambios de conducta de los estudiantes

DATOS DEL ENTREVISTADOR	
Técnica	Entrevista
Instrumento	Guía de Entrevista
Muestra	5 familiares cercanos
Objetivos	Conocer cuáles son los principales cambios de conducta que se perciben en los estudiantes
Entrevistador	Ana Lisbeth Montesinos Huisa
Lugar	Tirapata – Barrio mercado
Fecha y hora	18 de noviembre
Duración	30 minutos

DATOS DEL ENTREVISTADO	
Nombre	
Edad	
Cargo (padres, hermanos, familiares o amigos)	

GUÍA DE ENTREVISTA	
1.	¿Puede precisar algún cambio positivo que su (hijo, hermano o amigo) haya logrado desde que tiene celular o juega el Free Fire?
2.	¿Puede precisar algún cambio negativo que su (hijo, hermano o amigo) haya mostrado desde que tiene celular o juega el Free Fire?

Anexo 9. Panel fotográfico de la aplicación del instrumento



Aplicación del cuestionario a los estudiantes del 2do grado de la I.E.S. "Túpac Amaru II"



Aplicación del cuestionario a los estudiantes del 1er grado de la I.E.S. "Túpac Amaru II"



Obteniendo información



Obteniendo información

Anexo 10. Panel fotográfico de las evidencias de las entrevistas



Nota: Entrevista realizada a una madre de familia



Nota: Entrevista realizada a una madre de familia



Anexo 11. Declaración jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo ANA LISBETH MONTESINOS HUISA,
identificado con DNI 71624368 en mi condición de egresado de:

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

CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

" EL COMPORTAMIENTO ANTE EL USO DEL VIDEOJUEGO FREE FIRE
EN ESTUDIANTES DEL 1ER Y 2DO GRADO DE LA I.E.S.
TÚPAC AMARU II - TIRAPATA - AZAÑUGARO 2023. "

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.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 25 de JULIO del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



Anexo 12. Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo ANA LISBETH MONTESINOS HUISA,
identificado con DNI 71624368 en mi condición de egresado de:

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

CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

" EL COMPORTAMIENTO ANTE EL USO DEL VIDEOJUEGO FREE FIRE
EN ESTUDIANTES DEL 1ER Y 2DO GRADO DE LA I. E. S.
TÚPAC AMARU II - TIRAPATA - AZÁNGARO 2023. "

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 25 de JULIO del 20 24

FIRMA (obligatoria)



Huella