

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Escuela Profesional de Psicología



**Nomofobia y dependencia a los videojuegos como predictores
de agresividad en adolescentes de Juliaca, 2025**

Tesis para obtener el Título Profesional de Psicólogos

Autores:

Gladys Capquequi Rodrigo

Wilson Cosi Coaquira

Asesor:

Mg. Rita Cordova Soncco

Juliaca, noviembre de 2025

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo Mg. Rita Cordova Soncco, docente de la Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela Profesional de Psicología, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: “**NOMOFOBIA Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTORES DE AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE JULIACA, 2025**” de los autores **Gladys Capquequi Rodrigo** y **Wilson Cosi Coaquira** tiene un índice de similitud de 17% verificable en el informe del programa Turnitin, y fue realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponde ante cualquier falsedad u omisión de los documentos como de la información aportada, firmo la presente declaración en la ciudad de Juliaca, a los 16 días del mes de octubre del año 2025.



Mg. Rita Cordova Soncco
Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS



En Puno, Juliaca, Villa Chullunquiani, a Trece día(s) del mes de noviembre del año 2023 siendo las 11:30 horas, se reunieron los miembros del jurado en la Universidad Peruana Unión Campus Juliaca, bajo la dirección del (de la) presidente(a):

Mg. Helen Sara Flores Mamani, el (la) secretario(a): Mg. Lucy Puño Quispe y los demás miembros: Mg. Janeth Lidia Zela Mamani y el (la) asesor(a) Mg. Rita Cordova Soncco

con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulado: Nomofobia y dependencia a los videojuegos como predictores de agresividad en adolescentes de Juliaca, 2023

- de los (las) bachilleres:
- a) Gladys Capquequi Rodrigo
 - b) Wilson Cosi Coaguira
 - c)

conducente a la obtención del título profesional de: Psicólogos
(Denominación del Título Profesional)

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas, y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s. Luego, se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Bachiller (a): Gladys Capquequi Rodrigo

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
Aprobado	17	B+	Muy bueno	Sobresaliente








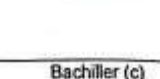
Bachiller (b): Wilson Cosi Coaguira

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
Aprobado	15	B-	Bueno	Muy bueno

Bachiller (c):

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	

(*) Ver parte posterior
Finalmente, el Presidente del jurado invitó al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s a ponerse de pie, para recibir la evaluación final y concluir el acto académico de sustentación procediéndose a registrar las firmas respectivas.

 Presidente/a
 Secretaria/a
 Asesor/a
 Miembro
 Bachiller (a)
 Miembro
 Bachiller (b)
 Bachiller (c)

ÍNDICE

RESUMEN	5
ABSTRACT	6
INTRODUCCIÓN.....	7
MATERIAL Y MÉTODOS	10
RESULTADOS	12
DISCUSIÓN.....	15
CONCLUSIONES.....	18
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	18
ANEXOS	23

Nomofobia y dependencia a los videojuegos como predictores de agresividad en adolescentes de Juliaca, 2025

Nomophobia and dependence on video games as predictors of aggression in adolescents in Juliaca, 2025

Autores:

Gladys Capquequi Rodrigo¹ - <https://orcid.org/0009-0003-8601-1092>

Wilson Cosi Coaquira¹ - <https://orcid.org/0009-0009-4230-249X>

Rita Cordova Soncco¹ - <https://orcid.org/0000-0003-1880-4560>

Afiliación:

¹Universidad Peruana Unión, Escuela Profesional de Psicología, Juliaca-Perú

Autor de correspondencia: Gladys Capquequi Rodrigo. Universidad Peruana Unión.

Dirección postal: Chullunquiani Km. 6, Juliaca. Email: gladys.capquequi@upeu.edu.pe.

Teléfono: 926521118.

Recibido: (de llenado por editor)

Aceptado: (de llenado por editor)

RESUMEN

El estudio plantea cómo la tecnología, en particular los teléfonos móviles y los videojuegos influyen en la conducta de adolescentes escolares. Se examina que el uso excesivo de estos dispositivos puede conducir a problemáticas como la nomofobia y la dependencia a videojuegos, afectando el comportamiento social y emocional, incluida la agresividad. El objetivo del estudio fue determinar si nomofobia y dependencia a los videojuegos son predictores de la agresividad en adolescentes de la ciudad de Juliaca, Perú. Se utilizó un diseño no experimental, bajo un enfoque cuantitativo y predictivo transversal en una muestra de 202 adolescentes con edades entre 14 a 17 años, que pertenecen al 4to y 5to grado de secundaria. Los resultados mostraron que la nomofobia y dependencia a los videojuegos predicen el 17.3% de la varianza de la agresividad ($R^2=0.173$, $p=0.001$); asimismo la nomofobia muestra una relación directa, moderada y significativa con la agresividad total ($r= 0.441$; $p<0.001$); a su vez, se observa que la

dependencia a los videojuegos tiene una relación directa, débil pero significativa con la agresividad ($r=0.294$; $p=p<0.001$). Existe una relación significativa entre la nomofobia y la agresividad, así como entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad. La combinación de estas variables tiene un efecto predictivo sobre la conducta agresiva en adolescentes. Se sugiere ampliar la investigación en otros contextos y explorar variables relacionadas como calidad de sueño y procrastinación académica.

Palabras clave: Nomofobia, Dependencia a videojuegos, Agresividad, Adolescentes.

ABSTRACT

This study explores how technology, particularly mobile phones and video games, influences the behavior of adolescents in school. It examines how excessive use of these devices can lead to problems such as nomophobia and video game addiction, affecting social and emotional behavior, including aggression. The study's objective was to determine whether nomophobia and video game addiction are predictors of aggression in adolescents in the city of Juliaca, Peru. A non-experimental design was used, using a quantitative and predictive cross-sectional approach, in a sample of 202 adolescents aged 14 to 17 years, who were in the 4th and 5th grades of secondary school. The results showed that nomophobia and video game addiction predict 17.3% of the variance in aggression ($R^2=0.173$, $p=0.001$); likewise, nomophobia shows a direct, moderate, and significant relationship with total aggression ($r=0.441$; $p<0.001$); in turn, it is observed that video game addiction has a direct, weak, but significant relationship with aggression ($r=0.294$; $p=p<0.001$). There is a significant relationship between nomophobia and aggression, as well as between video game addiction and aggression. The combination of these variables has a predictive effect on aggressive behavior in adolescents. It is suggested to expand the research in other contexts and explore related variables such as sleep quality and academic procrastination.

Keywords: Nomophobia, Video game dependence, Aggression, Adolescent.