

FACULTAD DE HUMANIDADES

Escuela Académico Profesional de Psicología

Tesis

**Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los
estudiantes del segundo grado de educación
secundaria de la Institución Educativa Pública
Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo,
2021**

Denissa Ñaupá Huacachi

Para optar el Título Profesional de
Licenciada en Psicología

Huancayo, 2023

Repositorio Institucional Continental
Tesis digital



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

INFORME DE CONFORMIDAD DE ORIGINALIDAD DE TESIS

A : Dra. Eliana Carmen Mory Arciniega
Decano de la Facultad de Humanidades

DE : Mg. Verónica Noemí Sotelo Narváez
Asesor de tesis

ASUNTO : Remito resultado de evaluación de originalidad de tesis

FECHA : 20 de Noviembre de 2023

Con sumo agrado me dirijo a vuestro despacho para saludarlo y en vista de haber sido designado asesor de la tesis titulada: "Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la institución educativa pública emblemática y centenaria Santa Isabel, Huancayo - 2021", perteneciente al/la/los/las estudiante(s) Denissa Ñaupá Huacachi, de la E.A.P. de PSICOLOGÍA; se procedió con la carga del documento a la plataforma "Turnitin" y se realizó la verificación completa de las coincidencias resaltadas por el software dando por resultado 18 % de similitud (informe adjunto) sin encontrarse hallazgos relacionados a plagio. Se utilizaron los siguientes filtros:

- Filtro de exclusión de bibliografía SI NO
- Filtro de exclusión de grupos de palabras menores (Nº de palabras excluidas: 15) SI NO
- Exclusión de fuente por trabajo anterior del mismo estudiante SI NO

En consecuencia, se determina que la tesis constituye un documento original al presentar similitud de otros autores (citas) por debajo del porcentaje establecido por la Universidad.

Recae toda responsabilidad del contenido de la tesis sobre el autor y asesor, en concordancia a los principios de legalidad, presunción de veracidad y simplicidad, expresados en el Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales – RENATI y en la Directiva 003-2016-R/UC.

Esperando la atención a la presente, me despido sin otro particular y sea propicia la ocasión para renovar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,



Verónica Noemí Sotelo Narváez
Asesor de tesis

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Denissa Ñaupa Huacachi, identificado(a) con Documento Nacional de Identidad No. 76659991, de la E.A.P. de PSICOLOGÍA de la Facultad de Humanidades la Universidad Continental, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: ""Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la institución educativa pública emblemática y centenaria Santa Isabel, Huancayo - 2021"", es de mi autoría, la misma que presento para optar el Título Profesional de Licenciada en Psicología.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

23 de Noviembre de 2023.



Denissa Ñaupa Huacachi

DNI. No. 76659991

Dependencia a los videojuegos y la agresividad

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Autónoma de Ica Trabajo del estudiante	2%
5	Submitted to Universidad Católica de Trujillo Trabajo del estudiante	2%
6	Submitted to Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra PUCMM Trabajo del estudiante	<1%
7	Roberto Carlos Davila-Moran, Eucaris del Carmen Agüero-Corzo. "Liderazgo transformacional y clima organizacional en una empresa de tecnología en Lima durante el 2022", AiBi Revista de Investigación, Administración e Ingeniería, 2023 Publicación	<1%



Submitted to Universidad Andina del Cusco

Trabajo del estudiante

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

Asesora

Mag. Verónica Noemi Sotelo Narváez

DEDICATORIA

A mis padres por su ejemplar abnegación y valores para mi vida.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a las autoridades y docentes de la Universidad Continental, campus Huancayo, y también a la docente asesora de la presente tesis.

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado en una institución pública de la ciudad de Huancayo. Para el desarrollo de la investigación, se tomó en cuenta el enfoque cuantitativo, así como el tipo de investigación básica. Respecto al nivel de investigación, el estudio es de alcance o nivel correlacional y, por consiguiente, el diseño es el no experimental. Se empleó el método científico como guía metodológica. Así mismo, la técnica utilizada para recolectar datos se empleó la encuesta y los instrumentos utilizados fueron el Test Dependencia a los Videojuegos (TDV), elaborado por Marcos y Cholis (2011), y el Test de Agresividad (AQ), elaborado por Buss y Perry (1992), ambos instrumentos fueron adaptados a la realidad peruana; dichos instrumentos tuvieron buenos niveles de validez, opinión de expertos y confiabilidad. Además, la población de estudio fue de 840 escolares, y la muestra llegó a 264 estudiantes. Los resultados de la investigación señalan que sí existe una relación directa entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad. Este resultado es consecuencia de la prueba de las hipótesis ejecutadas mediante el coeficiente de correlación de Rho de Spearman.

Palabras claves: dependencia a los videojuegos y agresividad, agresión.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between dependence on video games and aggressiveness in second grade students in a public institution in the city of Huancayo. For the development of the research, the quantitative approach was considered, as well as the type of basic research. Regarding the level of research, the study is of scope or correlational level, and therefore the design is non-experimental. The scientific method was used as a methodological guide. Likewise, the technique used to collect data was the survey and the instruments used were the Video Game Dependence Test (TDV), developed by Marcos and Cholis (2011), and the Aggression Test (AQ), developed by Buss and Perry. (1992), both instruments were adapted to the Peruvian reality; These instruments had good levels of validity, expert opinion, and reliability. The study population was 840 schoolchildren, and the sample reached 264 students. The results of the research indicate that there is a direct relationship between the variables Dependence on video games and Aggressiveness. This result is a consequence of the test of the hypotheses executed by Spearman's Rho correlation coefficient.

Keywords: video game dependence and aggressiveness, aggression.

LISTA DE CONTENIDO

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
LISTA DE CONTENIDO.....	vii
LISTA DE TABLAS	x
LISTA DE FIGURAS.....	xi
INTRODUCCIÓN	xii
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	1
1.1. Delimitación de la Investigación.....	1
1.1.1. Territorial	1
1.1.2. Temporal	1
1.1.3. Conceptual	1
1.2. Planteamiento del Problema.....	1
1.3. Formulación del problema	4
1.3.1. Problema general.....	4
1.3.2. Problemas específicos	4
1.4. Objetivos	5
1.4.1. Objetivo general.....	5
1.4.2. Objetivos específicos	5
1.5. Justificación de la Investigación	6
1.5.1. Justificación teórica.....	6
1.5.2. Justificación práctica.....	6

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes de Investigación	8
2.1.1. Artículos.....	8
2.1.2. Tesis	11
2.2. Bases Teóricas.....	14
2.3. Definición de Términos Básicos	23
CAPÍTULO III HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	26
3.1. Hipótesis.....	26
3.1.1. Hipótesis general.....	26
3.1.2. Hipótesis específicas	26
3.2. Identificación de las variables	27
3.3. Operacionalización de las Variables	28
CAPÍTULO IV METODOLOGÍA	33
4.1. Enfoque de la Investigación	33
4.2. Tipo de Investigación	33
4.3. Nivel de investigación.....	33
4.4. Métodos de investigación.....	35
4.5. Diseño de la Investigación	36
4.6. Población, Muestreo y Muestra.....	37
4.6.1. Población.....	37
4.6.2. Muestreo.....	37
4.6.3. Muestra.....	39
4.7.1. Técnica.....	39
4.7.2. Instrumento	39
CAPÍTULO V RESULTADOS	46
5.1. Descripción del Trabajo de Campo.....	46

5.2.	Presentación de Resultados	47
5.2.1.	Estadística descriptiva.....	47
5.3.	Discusión de Resultados	57
	CONCLUSIONES.....	60
	RECOMENDACIONES.....	61
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	62
	Anexo 1: Matriz de consistencia.....	66
	Anexo 2. Instrumento de investigación.....	67
	Anexo 3: Carta de consentimiento informado	72
	Anexo 4: Carta de Asentimiento.....	73
	Anexo 5: Fichas de evaluación de jueces.....	74
	Anexo 6: Evidencia del soporte estadístico SPSS.....	93

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Frecuencia de crecimiento de consumo de compra de equipos de videojuegos 2020	2
Tabla 2. Matriz de operacionalización de la variable 1.	29
Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable 2	31
Tabla 4 Validez de contenido-Lista de jueces expertos	44
Tabla 5 Tabla de confiabilidad según Alpha de Cronbach	45
Tabla 6 Confiabilidad de las variables según Alpha de Cronbach.....	45
Tabla 7 Resultados de la variable Dependencia a los videojuegos.	47
Tabla 8 Porcentaje de Dependencia a los videojuegos	48
Tabla 9 Resultados de la variable Agresividad.....	49
Tabla 10 Porcentaje de Agresividad	50
Tabla 11 Prueba de normalidad	51
Tabla 12 Tabla de Rho de Spearman	51
Tabla 13 Correlación entre Dependencia de videojuegos y Agresividad	52
Tabla 14 Correlación entre Dependencia de videojuegos y Agresión física.....	53
Tabla 15 Correlación entre Dependencia de videojuegos y Agresión verbal	54
Tabla 16 Correlación entre Dependencia de videojuegos y Hostilidad	55
Tabla 17 Correlación entre Dependencia de videojuegos y la Ira.....	56

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Niveles de investigación.....	34
Figura 2. Diseño de investigación.....	36
Figura 3. Fórmula del muestreo.....	38
Figura 4. Determinación de la muestra.....	38
Figura 5. Modelo Relacional por Variable.....	40
Figura 6. Ficha técnica de Test de Dependencia a videojuegos.....	41
Figura 7. Ficha técnica Test de agresividad.....	42
Figura 8. Escala para medir el uso de los videojuegos.....	43
Figura 9. Escala para medir el motivo del uso de los videojuegos.....	44
Figura 10. Escala para medir la agresión.....	44

INTRODUCCIÓN

La presente tesis, titulada: “Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la institución educativa pública emblemática y centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)”, tiene como objetivo general determinar dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de esta institución educativa.

La tesis sostiene como hipótesis que existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

Para el logro de la hipótesis se recurrió al método científico, al uso del instrumento de investigación como el cuestionario y la técnica de la encuesta. Cabe mencionar que la investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo teórico, de nivel de investigación correlacional y de diseño de investigación no experimental, transversal y del tipo de descriptivo correlacional.

Asimismo, la variable dependencia a los videojuegos estudia a las siguientes dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad de control; mientras que la variable agresividad estudia a las siguientes dimensiones: agresión física, agresión verbal, hostilidad y la ira.

Además, los datos de la muestra de investigación, por no tener una distribución normal, tuvieron que ser tratados mediante una medida no paramétrica como es el coeficiente de correlación de Rho de Spearman. De esta manera, para la medición de las escalas de valoración fue de cinco escalas, en el marco de una escala de tipo ordinal.

Finalmente, se agradece a la asesora de la investigación al igual que a los docentes de la Universidad Continental por las sabias enseñanzas vertidas durante los estudios de pregrado.

La tesis tiene cinco capítulos, el capítulo I: planteamiento del estudio, el capítulo II: marco teórico, el capítulo III hipótesis y variables, el capítulo IV metodología, el capítulo V resultados. Al final se consideran las conclusiones y las recomendaciones.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Delimitación de la Investigación

1.1.1. Territorial

La tesis se delimita territorialmente en el distrito de Huancayo, ciudad de Huancayo, provincia de Huancayo, región Junín.

1.1.2. Temporal

La investigación corresponde a los datos del 2021.

1.1.3. Conceptual

La tesis trata a las siguientes variables temáticas:

- Dependencia a los videojuegos
- Agresividad.

1.2. Planteamiento del Problema

La investigación surge de la observación empírica durante los años de la pandemia COVID-19 (2020-2021), cuando se pudo notar en los jóvenes estudiantes que se dedicaban muchas horas “entretenidos” al uso de los videojuegos. Para el Minsa (2021), los estudiantes muestran una mayor dependencia a los videojuegos, lo que se evidencia en el incremento de este; dado el crecimiento del índice de jugadores y también por las muestras de ciertas actitudes asociadas a la agresividad.

Se observó también que este 2021, la tecnología de los videojuegos da muestras de mayor evolución, inclusive ahora los juegos tienen mayor despliegue con la presencia de la

inteligencia artificial, escenario que ha conducido a que las personas inviertan más horas jugando videojuegos, y se reitera bajo la figura del “entretenimiento”, debido al escenario de encierro en que se vive.

Este crecimiento de jugadores, así como de más horas de juego, no solo en los escolares, sino también en las personas adolescentes, evidencia que se ha elevado y lo demuestra la compra de equipos tecnológicos y dispositivos para el videojuego.

Se suma a ello, como se indicó en líneas antes, la situación de encierro por la vienen atravesando los estudiantes de educación secundaria y, que según el Minsa (2021), ha impulsado mucho más a elevarse cierta adicción a los videojuegos.

Tabla 1

Frecuencia de crecimiento de consumo de compra de equipos de videojuegos 2020

Año	Frecuencia
2016	11.9 %
2020	17.5 %

Fuente: Enapres-Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (2020)

Según Enapres (2020), la frecuencia de consumo (compra de videojuegos) entre el año 2016 al 2020, se incrementó del 11.9 % al 17.5 %.

A nivel mundial, según el informe de DFC Intelligence a mediados de 2020, hay casi 3.1 mil millones de consumidores de videojuegos en todo el mundo. Por ejemplo, en Asia, el 36 % de su población juega; en América del Norte, el 32 %; en Europa el 28 %. Mientras que según el Equipo del Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo (2020) en América Latina solo existe el 4 % de jugadores de videojuegos.

A nivel internacional, según Moncada y Chacón (2012), de acuerdo con The Entertainment Software Association de los Estados Unidos (2011), la industria de los

videojuegos produjo en el 2009 aproximadamente \$10.5 billones, en el 67 % de los hogares juegan videojuegos, el jugador promedio tiene 24 años y que ha jugado durante al menos 12 años. También, han indicado que la edad promedio del comprador de juegos es de 40 años, el 40 % de los jugadores son mujeres, y que personas mayores de 50 años representaron el 26 % de los jugadores en el 2010. Asimismo, solo en los EE. UU. existen alrededor de 220 millones de personas que se han convertido en jugadores, y ellos dedican aproximadamente alrededor de trece horas a la semana jugando.

A nivel nacional, según Acuña (2020), el Minsa, en el Perú en el 2018, atendió 2233 casos de adicción, en el 2019, se atendieron 3099. A diferencia del 2009, el registro era de 427 casos. En el 2020 se registraron 1051 pacientes.

Asimismo, según EsSalud (2018), aquellos adictos a los videojuegos constituyen ser la población de enfermos mentales, debido a que los dependientes de los videojuegos son considerados adictos y están atrapados en la droga digital. Según Rodríguez y García (2021), en el departamento de Junín, la adicción que tienen los menores por ir a las cabinas de internet para jugar con videojuegos en red se ha desbordado hasta tal punto que hoy se encuentra en una situación descontrolada. Solo en el departamento, se han detectado más 13 mil casos, solo en ese año, y si se suman los datos que corresponden a los años de pandemia COVID-19, que son 2020 y 2021, se estima que dicha cifra se habría elevado en cinco veces más, es decir, a sesenta cinco mil casos aproximadamente. Además, se ratifica que, en el 2019, en una evaluación realizada en 53 colegios de la región se encontró 13,379 casos de problemas psicosociales entre los cuales destacó la ludopatía. Se suma a ello que, el comportamiento agresivo en los niños, puesto que ellos creen que golpear, reaccionar de manera impulsiva en nuestra sociedad peruana es una práctica común. Por todo ello, se tiene razones para pensar que, el patrón de la conducta negativa se ha incrementado.

A nivel local, se ha observado que los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Santa Isabel muestran cierto comportamiento agresivo con las personas que las rodean, y que ha llamado la atención tanto a los propios padres de familia. Ante ello, es que se busca investigar, si existe una relación o asociación entre dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes, lo cual es la situación problemática de la presente investigación.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)?
- ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)?
- ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)?

- ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).
- Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).
- Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).
- Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

1.5. Justificación de la Investigación

1.5.1. Justificación teórica

La investigación se centró en aportar conocimiento sobre la relación existente entre la dependencia de los videojuegos y la agresividad que pudieran manifestar los estudiantes. En nuestro país, la información sobre el tema es muy escasa, puesto que los educandos no toman acciones en su plan de tutoría, ya que las características de dependencia a los videojuegos muchas veces no siempre son observadas y tenidas en consideración, por lo no se emplea orientaciones hacia el estudiante.

Así, es de importancia la presente investigación, pues tiene el fin de recoger y ofrecer información detallada y sistematizada, aportando conocimiento. Así mismo, el uso de los instrumentos que se utilizaron con el fin de recopilar información para la investigación es confiable y válido para el abordaje de los problemas de la dependencia a los videojuegos y de agresión en las instituciones educativas. Posteriormente, puede ser utilizado para enriquecer el desarrollo de la investigación psicológica en la región y obtener más investigaciones actualizadas para favorecer el conocimiento de la salud mental de los adolescentes de la ciudad de Huancayo.

1.5.2. Justificación práctica

Actualmente, el tratar la dependencia a los videojuegos en relación con la agresividad se ha convertido en tema de estudio por el impacto psicológico y social que presenta. Por ello, la dirección de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel será beneficiada, puesto que la investigación pretende facilitar los resultados para conocer la relación de estas dos variables que pudieran manifestar los estudiantes.

De tal manera que las autoridades de la institución educativa podrán tomar acciones preventivas y correctivas, tales como planificar y ejecutar programas de intervenciones

psicológicas. Con la finalidad de reducir y prevenir las conductas de adicción y los niveles de agresión; lo que generará una detección oportuna se podría ayudar a los estudiantes para que no afecte a su desarrollo social, académico y familiar.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de Investigación

2.1.1. Artículos

Ortíz y Velástegui (2023), en el artículo titulado: “Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes”, tuvieron la finalidad de determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la impulsividad en estudiantes. La investigación fue de tipo cuantitativo, con un diseño no experimental y un corte transversal en una población de 403 estudiantes entre 14 a 18 años (173 hombres y 230 mujeres), para la recolección de datos se llevó a cabo mediante los instrumentos: Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11C). Los resultados evidenciaron una correlación negativa inversa baja entre las variables de estudio, además el predominio del nivel de dependencia a videojuegos alta en la población con un 46.7 %, seguido de la dependencia moderada con un 38.0 % y la dependencia baja con un 15.4 %, asimismo, en cuanto a la impulsividad, sobresale la impulsividad de tipo motora en la población con un 28.6 %.

Por otro lado, Cordero (2022), en el artículo titulado: “La agresividad en los escolares adolescentes. Una revisión de la literatura científica del 2015 al 2020”, tuvo el objetivo de conocer el nivel de agresividad en los escolares adolescentes mediante una revisión sistemática de trabajos desarrollados entre los años 2015 al 2020. Se realizó una exhaustiva revisión en las importantes bases de datos científicas como Scopus, ProQuest, EBSCO; con el fin de encontrar las fundamentaciones planteadas y las teorías dadas por diversos autores sobre el tema mencionado. Para ello, se aplicaron algunos criterios de selección mediante un proceso riguroso en base a un flujo de proceso de búsqueda, en donde se pudo elegir siete artículos que cumplieran con los criterios mencionados. Entre las más importantes conclusiones se tiene

que las niñas son menos propensas a presentar cuadros de agresividad, así como la violencia filio-parental se asoció de manera significativa con una mayor agresividad física, por lo que las personas que presentan mayor resentimiento, en efecto muestran altos niveles de agresividad como física, psicológica, hostilidad, entre otras.

Así mismo, Guevara et al. (2021), en su investigación titulada “Conductas de adicción a videojuegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria”, tuvieron como objetivo determinar la relación de las variables de adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del primer grado de secundaria. Además, el método que utilizaron fue descriptivo correlacional, compuesto por una muestra de 49 estudiantes entre los 11 y 12 años; administraron el test de dependencia a videojuegos y el cuestionario de agresión.

Los resultados indican que los valores sobre la variable adicción a los videojuegos son de nivel normal y leve; en la variable agresividad, se encontró que los niveles son bajos y muy, señalando que los estudiantes no presentan conductas de agresividad. La conclusión indica que hay una relación entre las variables obteniéndose el índice de correlación de Pearson de 0,777, mostrando una relación positiva significativa entre la muestra de estudio.

También, Guzmán y Gálvez (2021) presentaron el artículo titulado: “El trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes: Un desorden originado por la vida moderna”. El uso desmedido de los videojuegos en línea por parte de los adolescentes ha ocasionado problemas en los contextos familiares, académicos, físicos y psicológicos, por esta razón los especialistas han puesto sus ojos en esta situación, al punto que en el 2021 es integrado en la clasificación internacional de enfermedades edición 11.^a (CIE-11) como un trastorno debido a comportamientos adictivos. Al ser un tema relativamente nuevo se vuelve necesario conocer los perfiles, características y situaciones que influyen en el trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes, para construir conocimiento del fenómeno que permita la estructuración de

programas de prevención. Por tal razón, se realiza una búsqueda sistemática en las fuentes primarias de investigación almacenados en las bases de datos, además, del uso de motores de búsqueda de mayor reconocimiento. Esta agrupación y selección de información permite concluir que la predisposición al trastorno por uso de videojuegos en línea o fuera de esta se debe a las siguientes características: ser hombre, mantener una gran exposición a la actividad del juego, poseer una mala actitud frente al entorno escolar, bajo rendimiento escolar, utilizar de gran forma los juegos denominados MMORPG, preferir los juegos *online* en vez de realizar actividad física y social.

Mientras que Rodríguez y García (2021) plantearon el artículo titulado: “El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de salud pública”. El uso excesivo de videojuegos ha aumentado de manera vertiginosa y, especialmente, entre los varones con edades que oscilan entre los 10 y los 19 años. Muchos adolescentes pierden el control sobre el videojuego, lo que puede tener consecuencias negativas como el juego patológico, problemático o la adicción al videojuego. Asimismo, la investigación se realizó con el propósito de comprender la producción científica existente sobre el uso problemático de videojuegos y la adicción al videojuego. Además, los documentos encontrados se han analizado tras una búsqueda bibliográfica en las bases de datos Cochrane, Medline, Lilacs, Cinahl y Cuiden. Como resultado se han definido los factores predictores, la prevalencia, las características, los cuestionarios validados, e incluso la relación con otras adicciones, así mismo la relación con el TEA (Trastorno del Espectro Autista) y con el TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad) y la prevención del uso problemático y la adicción al videojuego.

Debido al diseño transversal hubo inconsistencias en los resultados de la mayoría de los estudios, ya que implicó mucho las muestras pequeñas, la ausencia de muestras clínicas o aleatorizadas, la extracción de datos con cuestionarios de autorreporte, la realización de estos

en colegios, sin tener en cuenta a los adolescentes ingresados en centros de salud mental u hospitales, a la falta de estudios en el género femenino se tomó en cuenta una muestra masculina y a la falta de estandarización de los criterios diagnósticos. Si bien es cierto es un tema que no es estudiado, por ello, el tratamiento y la prevención es lo más importante, por lo que la principal futura línea de investigación sería en este ámbito.

Por su parte, García et al. (2020), en el artículo “Disminución de la agresividad en estudiantes de primaria: El programa Fortaleciéndome”, tuvieron como objetivo determinar la influencia significativa del programa: Fortaleciéndome en el nivel de agresividad. La muestra fue conformada por estudiantes de una escuela de Comas, con edades entre los 10 y 11 años. Se empleó como instrumento el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992, adaptación a la realidad peruana de Matalinares et al., 2012). Además, se planificó un diseño cuasiexperimental, en el pretest los resultados fueron similares tanto en el grupo control como en el grupo experimental (niveles promedio y alto, respectivamente). Mientras que en el posttest los resultados fueron distintos: el grupo control mantuvo su nivel inicial, pero el grupo experimental redujo su nivel de agresividad. Los resultados estadísticos obtenidos ($Z=5,957 > 1,6706$ y $p= 0.000 < 0.05$) permiten afirmar que la aplicación del programa “Fortaleciéndome” sí tuvo una influencia significativa en la disminución de la agresividad, y en sus dimensiones agresividad.

2.1.2. Tesis

Coca (2023), en su investigación titulada: “Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes”, tuvo como objetivo principal analizar la relación entre las variables dependencia a videojuegos y las conductas agresivas en los estudiantes de la Unidad Educativa Atenas. El tipo de estudio fue de un enfoque cuantitativo, no experimental, con alcance

descriptivo y correlacional, de corte transversal, la muestra fue de 116 adolescentes que oscilaban entre 14 y 17 años. Asimismo, los instrumentos de recolección de datos fueron el Test de Dependencia a videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad (AQ) y adaptado a población peruana. El resultado en la correlación de Rho de Spearman comprobó que existe una correlación media entre las variables con un valor de ($\rho=,110$).

En cuanto a la variable de la dependencia a los videojuegos se presentaron niveles bajos con una cifra en su media aritmética la cual corresponde a 17,53, por lo cual es interpretada como un puntaje bajo, por otra parte, en la variable agresividad los resultados fueron significativos con un valor en la media aritmética de 78,89, el cual es interpretado como alto. Finalmente, se obtiene únicamente una correlación positiva la dimensión de agresividad física con las dimensiones de dependencia a videojuegos. Se concluye que a mayor exposición a videojuegos existe un mayor nivel de agresividad de tipo física por parte del adolescente.

Asimismo, Guzmán (2022) elaboró una investigación, cuyo objetivo general fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lima Norte en contexto de pandemia COVID19. Además, la investigación fue de diseño no experimental-transversal, de tipo descriptivo, correlacional y básico. De esta manera, se trabajó con una muestra fue 156 adolescentes de 12 a 17 años y de ambos sexos, dentro de una población de 300. Los instrumentos utilizados fueron el test de dependencia a los videojuegos (TDV) y Cuestionario de Agresividad Premeditada e impulsiva para adolescentes (CAPI-A) de Andreu (2010). Cuyos resultados contrastaron la hipótesis, puesto que se determinó la existencia de una correlación alta entre ambas variables ($r = .632$) y en cada una de las variables con las dimensiones de la otra.

También, Flores (2020), en la tesis titulada: “Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019”, tuvo como

objetivo determinar si entre la dependencia los videojuegos y la agresividad existe una relación. En cuanto a la metodología, la muestra fue de 297 adolescentes entre los 12 y 17 años. Asimismo, se aplicó el Test de Marco y Chóliz, así como el Test de Buss y Perry. Como resultados, existe una correlación directa y significativa entre ambas variables. En conclusión, sostiene que entre la dependencia a los videojuegos si existe una relación significativa con la agresividad en la institución educativa.

De igual forma, Arteaga (2018), en la tesis titulada: “Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018”, tuvo el objetivo de determinar si entre dependencia a videojuegos y la agresividad existe relación, en una muestra de 100 jóvenes, entre 12 y 19 años. Para verificar esto, se aplicaron dos cuestionarios, el primero fue Test TDV de Marcos y Cholí; y el segundo fue Test AQ de Buss y Perry. El resultado indica que existe una correlación directa moderada con significancia. La conclusión indica que, a mayor nivel de dependencia hacia los juegos, mayor nivel de agresividad.

En ese mismo año, Vara (2018) realizó la tesis titulada: “Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017”. El objetivo fue establecer si entre la adicción a los videojuegos y la agresividad existe una relación. 306 estudiantes fueron la muestra, con edades de 13 a 17 años. Además, se aplicó el Test TDV de Marcos y Chóliz; y el Test AQ de Buss y Perry. El nivel de adicción fue de 26.5 % y el nivel de agresividad fue de 32.4 %. La conclusión indica que existe una correlación directa moderada y significativa.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Dependencia a videojuegos

2.2.1.1. Concepto

La dependencia a los videojuegos es un trastorno de falta de control de impulsos, similar a los trastornos en que se depende de las sustancias tóxicas (Chóliz y Marco, 2011), porque hace tiempo dejó de ser considerado un juego patológico e inclusive dejó de ser una adicción simple a los juegos en línea como trastorno mental (American Psychiatric Association, 2007), lo curioso es que no se le menciona así, tanto en el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-IV) como en la Clasificación Multiaxial de los trastornos psiquiátricos en niños y adolescentes (CIE-10).

Mientras que Hernández y Bujardon (2020) sostienen que la ludopatía directamente está vinculada con un comportamiento adictivo muy serio que implica dependencia psicológica, precisamente porque de manera rápida pasa de una situación tolerante a una situación de dependencia, caracterizada por el comportamiento impulsivo que es gradual su ascenso hasta llegar de modo fácil a la adicción permanente, es decir a una situación patológica.

Pero CEAPA (2020) indica que la dependencia a los videojuegos se conoce como ludopatía, y constituye ser una patología. Por su parte, la Organización Mundial de la Salud sostiene que el trastorno de los adictos a los videojuegos ya se ha incluido como una enfermedad y forma parte de la Clasificación Internacional de Enfermedades.

Por tanto, la irresistible necesidad de jugar es una típica característica de la dependencia a los videojuegos. Pero, si se convierte es una necesidad fuera de lo normal o resulta incontrolable, es mucho peor, y da lugar a una capacidad adictiva que se conoce como trastorno de juego patológico, que no es más que una dependencia adictiva que amerita tratamiento psicológico e inclusive psiquiátrico (Echeburúa y De Corral, 2010).

Ese juego psicológico reconocido por ser un problema social evidencia ser un comportamiento fuera de lo normal, debido a que la parte adictiva ya venció al control por el impulso de jugar de manera normal. Peor si compromete a las relaciones interpersonales, afectando a la vida sentimental, a la vida familiar, a la vida social.

Asimismo, existen tres niveles de dependencia. La primera es la tolerancia, la segunda es la dependencia, y la tercera es la supeditación. La diferencia entre jugar con tolerancia y jugar con dependencia radica en que cuando se trata de tolerancia el jugador juega porque experimenta una necesidad de jugar y puede detenerse el seguir jugado; en cambio, el jugador dependiente siente una necesidad descontrolada y rompe la tolerancia. Y, si a ello se suma la supeditación, se agrava porque es la adicción que seguir en el juego. Además, es importante indicar que, la dependencia que genera el juego patológico conduce a la adquisición de trastornos, y de ahí está muy cerca el que se cometa delitos, algunas veces violentos.

Al respecto de los delitos, Echeburú (2000) indica que las víctimas de ludopatía caen fácilmente en los siguientes delitos: fraude, falsificación de documentos, robos, apropiaciones ilícitas, de la misma manera en falsificación de dinero, y si se agrava la situación, no se descarta el robo a domicilios y lo que es peor por lo fácil de adquirir dinero, en delito de sicariato.

En cuanto a la adicción de la ludopatía, esta dependencia es a nivel de comportamiento, no del consumo de alguna sustancia química, es decir, no es de droga. Esta adicción es de actitudes, pero con rasgos muy compulsivos y dependientes porque todas esas emociones generan un placer instantáneo en la persona que juega. Ese comportamiento compulsivo es similar al de hacer comprar (*shopping*) o a las adicciones del sexo, de la gimnasia, entre otras.

Es importante indicar que tanto Pinargote-Baque y Cevallos-Cedeño (2020) señalan que existe también una adicción por el uso de las TIC, pero que pasa desapercibido porque se encubre por tratarse de tecnología y como que resulta ser normal aprender permanentemente,

sin embargo, a pesar de que existen investigaciones que indican que también es una situación de adicción “se le disculpa” porque se trata de un adelanto tecnológico. Además, se refuerza lo desapercibido porque la adicción hacia las TIC después de la pandemia COVID-19 se ha incrementado enormemente en especial en el sector educativo en los procesos educativos (De la Hoz-Franco et al., 2019).

Sobre el particular, Pinargote y Cevallos (2020), sostiene que, aquellos sujetos de adicción a las TIC a diferencia de los ludópatas, se convierten en personas incapaces de llevar el control del consumo del uso de la tecnología, a tal punto que se ven afectados en la vida personal, laboral y profesional, inclusive en su salud, porque dejan de consumir sus alimentos a las horas propicias, por lo cual alteran su rutina diaria y supuestamente todo se comprende, porque se antepone los beneficios en el conocimiento de la tecnología.

2.2.1.2. Relación entre videojuegos y la agresividad.

Según Rodríguez y García (2021), los juegos de videojuegos ya no son solo juegos, sino una práctica de ocio disfrazado que, porque supuestamente no causan daño a nadie, y creyéndose que se trata de una distracción o un entretenimiento, no se considera la silenciosa muestra de inestabilidad emocional y conducta adictiva que va generando en los jugadores de videojuegos. Se suma a ello, que no existe la supervisión de una persona adulta y, por tanto, la influencia del juego de videojuegos se convierte en una suerte de mayor libertad y la adicción por tanto avanza. Solo de pronto se advierte de la relación cuando el jugador empieza a manifestar comportamiento cargados de agresividad.

Otro aspecto que actualmente se viene observando es el que, engañosamente se menciona que la práctica de los videojuegos favorece el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas y se cree justificar la permisión del uso de los videojuegos tanto en los niños como en los adolescentes. Sobre el particular, existe un método de evaluación e intervención

elaborado por Chóliz y Marco (2014), que consta de una evaluación de multimétodos. Dicha evaluación consta de tres entrevistas clínicas semiestructuradas. La primera entrevista se da ya sea con el padre o con la madre del jugador. La segunda entrevista es directamente con el jugador, sea adolescente o no. Y la tercera es para realizar un registro de las horas de juego en el que el adolescente pasa frente al monitor jugando, y también la participación de un tutor que monitorea responsablemente estos aspectos. Luego, lo que viene es que se proporciona la aplicación de un test de dependencia de videojuegos (TDV), rápidamente la administración de un inventario de alianza terapéutica y teoría del cambio (WATOCI), elaborado por Duncán y Miller (1999), adaptado por Corbella y Botella (2004), para estar a la espera de sus resultados.

En otros casos, se lleva a cabo, un análisis funcional de conducta mediante la autoobservación, que viene a ser el conjunto de observación recopilada de diversas fuentes, así como los registros que incluyen datos muy estrictos para tener un serio diagnóstico. Los autores de este tratamiento muy particular son Chóliz y Marco (2014), que indican que ese tratamiento es muy eficiente, debido a que contiene una serie de intervenciones para las adicciones comportamentales. Así como este estudio, existen similares, que constituyen ser complemento a lo mencionado. Existe el estudio de Chumbes (2021) en que, considerando una muestra de 97 estudiantes, cuyas edades oscilan entre 12 y 17 años, demostró encontrar una correlación positiva entre las variables de estudio, lo que se evidencia que existe asociación entre la dependencia de los videojuegos y la agresividad.

2.2.1.3. Dimensiones de dependencia a los videojuegos

Según Chóliz y Marco (2010), las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos vienen a ser:

2.2.1.3.1. Abstinencia

Chóliz y Marco (2010) consideran la abstinencia como un estado emocional que manifiesta malestar, este proceso genera incomodidad a nivel emocional y psicológico que se presenta en el sujeto, esto ocurre cuando una actividad es suspendida o interrumpido repentinamente. Asimismo, Griffiths (2005) afirma que la abstinencia incluye un conjunto de estados emocionales o efectos físicos desagradables que ocurren cuando se deja de jugar al videojuego o se reduce de pronto el tiempo dedicado a él.

2.2.1.3.2. Abuso y tolerancia

Chóliz y Marco (2010) señalan que se refiere al transcurso por el cual se requiere jugar, se muestra el uso progresivo de las horas de juego, es decir, cada vez más tiempo y de forma excesiva con la finalidad de experimentar la satisfacción para conseguir los efectos de cambio del estado de ánimo. Por su parte, para Griffiths (2005), la tolerancia es el proceso por medio del cual se requiere jugar con mayor frecuencia para conseguir los efectos de cambio que generan en el estado de ánimo que se lograban anteriormente, por ello, aumentan gradualmente la cantidad de horas o tiempo que pasan dedicadas a esta conducta.

2.2.1.3.3. Problemas asociados a los videojuegos

Griffiths (2005) se refiere a las secuelas negativas que genera la persona implicada en los videojuegos que afectan directamente su entorno (conflictos interpersonales, en el trabajo, vida social, aficiones e interés) o con aspectos del propio individuo (sensaciones subjetivas de pérdida de control) que tienen que ver con pasar demasiado tiempo implicado en el videojuego y reforzar la conducta.

2.2.1.3.4. Dificultades de control

Chóliz y Marco (2010) lo explican como la incapacidad que tiene el sujeto para controlar su comportamiento compulsivo, la cual puede surgir y llevarse a cabo en situaciones

y lugares inadecuados, ya que el sujeto no evalúa la prudencia de su comportamiento al encontrarse absorto por el videojuego.

2.2.2. Agresividad

2.2.2.1. Concepto

Según Myers (2015), la agresividad es el conjunto de agresiones y es el comportamiento físico o verbal que tiene el propósito de lastimar a alguien. Las hay físicas, es decir, con golpes, lesiones; además es verbal, cuando se da mediante insultos, ofensas; y es psicológica cuando se expone a burlas, humillaciones, a comparaciones, a desprecios indirectos. Asimismo, se encuentran también la hostilidad y la ira. Por otra parte, tenemos una de las definiciones propuesta por Buss que considera que las conductas agresivas no son motivacionales, conceptualizando a la agresión como la agresión es una respuesta que produce estímulos nocivos a otro organismo.

Según Castillo (2006), etimológicamente, la palabra *agresividad* se deriva del latín *aggredior*, que significa “ir o cometer contra otro”. La agresividad implica provocación o ataque. Según Cordero (2022), la agresividad es el conjunto de agresiones, es el comportamiento físico o verbal que tiene el propósito de lastimar a alguien. Las hay físicas, es decir, con golpes, lesiones; es verbal, cuando se da mediante insultos, ofensas; es psicológica cuando se expone a burlas, humillaciones, a comparaciones, a desprecios indirectos. Asimismo, se encuentran también la hostilidad y la ira.

Según Montas (2011), la agresividad proviene principalmente de un impulso externamente para dañar o herir a otro, puesto que la frustración crea una motivación para agredir hacia algún otro objetivo, o incluso que se redirija contra uno mismo. La agresividad es la capacidad de respuesta de la persona ya sea para defenderse ante los peligros potenciales

que emerge desde lo exterior; asimismo es un acto de conducta reactiva y efectiva que se manifiesta antes situaciones más o menos peligrosas.

Insiste Montas (2011) en que los hombres agresores en contextos familiares son personas con un perfil demográfico diverso, independientes de un nivel determinado de escolaridad, provenientes de distintos estratos sociales, con edades que los identifican desde hombres jóvenes hasta envejecientes. Se les caracteriza en algunos casos como obsesionados por los deseos de control, celosos, emocionalmente aislados pero dependientes, que utilizan la racionalización para atribuir la responsabilidad de sus acciones a otros, en algunos casos impulsivos y en otros manipuladores.

2.2.2.2. Factores de la agresividad

A. Medios de comunicación

Los medios de comunicación están siendo cuestionados como primer canalizador de la información. La violencia televisa es una opción del propio medio. La selección de mensajes violentos o su sustitución por mensajes de índole no agresiva y más humana es en última instancia una decisión de las propias cadenas de televisión. Los niños recogen el impacto de sus imágenes de un modo directo, a la escuela solo le queda la posibilidad de ayudarles a discernir sobre el mensaje mediático y principalmente a ser críticos con la información que se comunica en dichos medios.

Se han realizado estudios sobre la violencia tanto de las imágenes de la televisión en escenas ficticias de alta violencia física, Eron (1982), como en situaciones de dolor real (guerras, asesinatos en vivo, accidentes, etc.). En ambos casos, los niños y adolescentes se hacen insensibles al estado personal del otro, del que sufre la agresión, del que padece la guerra. Asimismo, se plantea situaciones moralmente dudosas donde se puede leer entre líneas el

mensaje claro de que se utiliza la fuerza para tener razón. La violencia se muestra asociada en el poder y a la consecución de los deseos.

2.2.2.3. *La teoría del aprendizaje social*

Bandura (1925) desarrolló muchos de los principios de la teoría del aprendizaje social. Mientras que los conductistas perciben que el ambiente, al actuar sobre el niño, es el ímpetu principal para el desarrollo. Bandura sugiere que el ímpetu hacia el desarrollo es bidireccional. Llamándolo a este concepto determinismo recíproco, el niño actúa sobre el mundo al mismo tiempo que este actúa sobre el niño.

La teoría clásica del aprendizaje social sostiene que las personas aprenden la conducta social apropiada principalmente por medio de la observación e imitación de modelos; es decir, por medio de observar a otras personas. Este proceso se denomina modelamiento o aprendizaje observacional. Según esta teoría, la imitación de modelos es el elemento más importante en la forma en que los niños aprenden un idioma, manejan la agresión, desarrollan un sentido moral y aprenden conductas apropiadas a su género. No obstante, el aprendizaje observacional puede darse aun si el niño no imita la conducta observada.

La versión más nueva de la teoría del aprendizaje social de Bandura (1989) se denomina teoría sociocognitiva. La evolución de un nombre al otro refleja el énfasis de Bandura en que los procesos cognitivos son centrales al desarrollo. Los procesos cognitivos operan a medida que las personas observan modelos, aprenden fragmentos de conductas y mentalmente conjuntan los fragmentos en complejos patrones nuevos de conducta. Por medio de la retroalimentación acerca de sus comportamientos, los niños gradualmente se forman estándares para juzgar sus propias acciones y se vuelven más selectivos al elegir modelos que ejemplifican dichos estándares. También empiezan a desarrollar un sentido de autoeficacia, la confianza en su capacidad para obtener el éxito (Papalia, 2009).

¿Por qué ser testigo de la violencia conduce a la agresión?

En un experimento clásico del aprendizaje, Bandura (1961) llevó a cabo su investigación, donde niños de tres años a seis años vieron individualmente películas de modelos adultos que jugaban con juguetes. Los niños de un grupo experimental vieron al modelo adulto que jugaba tranquilamente. El modelo para el segundo grupo experimental para la mayor parte de la sesión de 10 min golpeando, arrojando y pateando un muñeco inflado de tamaño natural. Un grupo control no vio ningún modelo. Después de las sesiones, los niños que estaban un tanto frustrados por los juguetes con los que no se les había permitido jugar, pasaron a otro salón de juego. Los niños que habían visto el modelo agresivo actuaron de manera mucho más agresivas que los niños de otros grupos, imitando mucho de lo que habían visto hacer y decir al modelo. Los niños que vieron al modelo tranquilo fueron menos agresivos que el grupo control. Este hallazgo sugiere que los padres puedan moderar los efectos de la frustración al modelar comportamientos no agresivos. Papalia (2009).

2.2.2.4. Dimensiones de agresividad

A continuación, se describen las dimensiones de la variable agresividad:

2.2.2.4.1. Agresión física

Buss define a la agresión física como el componente motor de la agresión que se produce mediante ataques dirigidos a diferentes partes del cuerpo (brazos, piernas, dientes, etc.) o mediante el uso de armas (cuchillos, revólver, etc.) con la intención de causar daño o perjudicar a otros (Buss y Perry, 1992).

2.2.2.4.2. Agresión verbal

Buss conceptualiza a la agresión verbal como una manifestación que por lo general va acompañada de gritos, discusiones y presentan en su contenido amenazas, insultos y la crítica.

Un factor de la agresión el cual se da a través de una acción negativa expresada en estilo y contenido de la palabra (Buss y Perry, 1992).

2.2.2.4.3. *Hostilidad*

Es la negación, es el desprecio y es el rechazo social en que una persona dirige hacia otra con intención de lastimarla, incomodarla, molestarla de su libre convivencia.

2.2.2.4.4. *Ira*

Buss y Perry hacen referencia a un conjunto de sentimientos que surgen de reacciones psicológicas y expresiones emocionales involuntarias que siguen de la percepción de haber sido dañados provocada por la aparición de una situación desagradable. (Buss y Perry, 1992).

2.3. Definición de Términos Básicos

2.3.1. *Actitud*

Es una acción que ejerce la persona. Normalmente, hablamos de actitudes positivas o negativas, buenas o malas. Sin embargo, ni siquiera desde la psicología social se ponen de acuerdo en definir las actitudes. Estas van más allá de ser negativas o positivas y cuentan con distintos componentes cuya relación es ambigua. En general, se puede decir que las actitudes son evaluaciones que tienen una función: conseguir conocimiento. Así, al conocer a una nueva persona, lo primero que vamos a hacer es evaluarla y desarrollar una actitud hacia ella. En otras palabras, vamos a hacer un juicio de esa persona. La información emitida a través de ese juicio nos va a permitir simplificar y estructurar el mundo. Por tanto, las actitudes se pueden entender como un conocimiento social construido a partir de experiencias, creencias y sentimientos.

2.3.2. *Adicción al Internet*

Adicción al Internet. Es un desperfecto de acuerdo con el manejo de su utilización que se expresa como un grupo de síntomas, cognitivos, conductuales y fisiológicos. En otras

palabras, el individuo dependiente del Internet tiene como característica el empleo del Internet de forma exagerada lo cual produce una desviación de los fines personales, familiares, profesionales o académicos (Young & Nabuco, 2011).

2.3.3. *Actitud desafiante*

Estado de disposición mental y nerviosa organizado mediante la experiencia que ejerce un sujeto de manera directiva, en la cual se predispone a imponer ideas, pensamientos o hechos.

2.3.4. *Abstinencia*

Los sentimientos de depresión, ira y/o ansiedad se aprecian al momento de que la computadora no se encuentra accesible, obstaculizando los sentimientos, emociones y motivaciones, reduciendo el intervalo de periodos de acceso a otro Internet (Matalinares, Raymundo, & Baca, 2014).

2.3.5. *Hostil*

Es aquel conjunto de acciones agresivas (físico o verbal) generado por sentimientos de cólera, caracterizada por irritabilidad, impulsividad e intimidación.

2.3.6. *Irritabilidad*

Slater y Roth (1969) definieron la irritabilidad como un modo de respuesta a estímulos psicológicos de un tipo particular, como aquellas en las que se ve amenazada la persona de alguna manera, o se siente frustrado en un curso de acción intencional. Describieron la irritabilidad como un estado emocional caracterizado por un menor control sobre el temperamento que generalmente se traduce en arrebatos verbales o de comportamiento. Así mismo, es un estado de excesivo de ira, enojo o impaciencia que es fácil de provocar.

2.3.7. *Consecuencias negativas*

Se aprecian mentiras, argumentos, aislamiento social, bajo rendimiento, descuido de actividades de la casa y fatiga como consecuencia de encontrarse en línea (Matalinares, Raymundo, & Baca, 2014).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

3.1.2. Hipótesis específicas

- Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).
- Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).
- Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).
- Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

3.2. Identificación de las variables

3.2.1. Variable 1: dependencia a los videojuegos

3.2.1.1. Definición conceptual

Según Chóliz y Marco (2011), la adicción a los videojuegos es un fenómeno en que la persona desarrolla una relación problemática por el uso excesivo de los videojuegos y que requiere de una intervención psicológica específica, dada la consecuencia en la alteración del estilo de vida por estar perturbada la organización temporal diaria del jugador al dedicar una cantidad excesiva de tiempo en los juegos, y provoca severas interferencias con otras actividades humanas, afectando a las relaciones interpersonales, por la manifestación de discusiones entre los seres queridos y lastimar a las relaciones familiares y de pareja e inclusive afectar seriamente el rendimiento académico o el desempeño laboral.

3.2.1.2. Definición operativa

La dependencia a los juegos responde a la abstinencia; al abuso y tolerancia; a los problemas asociados a los videojuegos; y a las dificultades de control.

3.2.2. Variable 2: Agresividad

3.2.2.1. Definición conceptual

Según Barrera-Méndez (2023), la agresividad es el conjunto de agresiones, es el comportamiento físico o verbal que tiene el propósito de lastimar a alguien. Las hay físicas, es decir con golpes, lesiones; es verbal, cuando se da mediante insultos, ofensas; es psicológica cuando se expone a burlas, humillaciones, a comparaciones, a desprecios indirectos. Asimismo, se encuentran también la hostilidad y la ira.

3.2.2.2. *Definición operacional*

La agresividad se desplaza en agresión física, agresión verbal, la hostilida, e ira.

3.3. Operacionalización de las Variables

En la sección anexos se adjunta la matriz de operacionalización de variables.

Tabla 2*Matriz de operacionalización de la variable 1*

Título preliminar				
Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).				
Variable de estudio				
Dependencia a los videojuegos				
Conceptualización de la variable				
Según Chóliz y Marco (2011), la adicción a los videojuegos es un fenómeno en que la persona desarrolla una relación problemática por el uso excesivo de los videojuegos y que requiere de una intervención psicológica específica, dada la consecuencia en la alteración del estilo de vida por estar perturbada la organización temporal diaria del jugador al dedicar una cantidad excesiva de tiempo en los juegos, y provoca severas interferencias con otras actividades humanas, afectando a las relaciones interpersonales, por la manifestación de discusiones entre los seres queridos y lastimar a las relaciones familiares y de pareja e inclusive afectar seriamente el rendimiento académico o el desempeño laboral.				
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Valoración por dimensión	
Abstinencia	1. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	3	Totalmente en desacuerdo (0)	
	2. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	4	Un poco en desacuerdo (1)	
	3. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	6	Neutral (2)	
	4. Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	7	Un poco de acuerdo (3)	
	5. Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos.	10	Totalmente de acuerdo (4)	
	6. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	11		
	7. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	13		
	8. Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos.	14		
	9. Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo.	21		
	10. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	25		

Abuso y tolerancia	11. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	1	Nunca (1)
	12. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	5	Rara vez (2) A veces (3)
	13. Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	8	Con frecuencia (4) Muchas veces (5)
	14. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	9	
	15. Creo que juego demasiado a los videojuegos	12	
Problemas asociados a los videojuegos	16. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	16	
	17. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	17	
	18. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	19	
	19. He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	23	
Dificultades de control	20. Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	2	
	21. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	15	
	22. Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego	18	
	23. En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	20	
	24. Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	22	
	25. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	24	

Tabla 3*Matriz de operacionalización de la variable 2*

Título preliminar			
Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).			
Variable de estudio			
Agresividad			
Conceptualización de la variable			
Buss y Perry (1992), mencionan que la agresividad es una clase de respuesta constante y permanente, la cual representa la particularidad del individuo; y se da con el fin de dañar a otra persona, la cual se puede manifestar de dos formas física y verbalmente; los cuales irán acompañadas por dos emociones la ira y la hostilidad.			
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Valoración por dimensión
Agresión física	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	01	Completamente falso para mí Bastante falso para mí Ni verdadero, ni falso para mí Bastante verdadero para mí Completamente verdadero para mí
	Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona	05	
	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	09	
	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal	13	
	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	17	
	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva	19	
	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos	21	
	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona	24	
Agresión verbal	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas	29	
	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos	02	
	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	10	
	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos	14	
	Mis amigos dicen que discuto mucho	18	
Hostilidad	He amenazado a gente que conozco	27	
	A veces soy bastante envidioso	04	
	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	06	
	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades	12	

	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas	20
	Desconfío de desconocidos demasiado amigables	23
	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	26
	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán	28
Ira	Me enojo rápidamente, pero se me pasa enseguida	03
	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo	07
	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	08
	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar	11
	Soy una persona apacible	15
	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	16
	Algunas veces pierdo el control sin razón	22
	Tengo dificultades para controlar mi genio	25

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Enfoque de la Investigación

Según Ortiz (2015), el enfoque es una orientación del conocimiento, vinculada a las corrientes filosóficas, y que las hay cuantitativa y cualitativa; y la unión de ellas, denominada enfoque mixto. El enfoque de investigación de la presente tesis es el cuantitativo. El enfoque cuantitativo es aquella en que las investigaciones presentan resultados desprendidos desde la estadística, los mismos que son mostrados en tablas estadísticas con sus respectivas descripciones e interpretaciones.

4.2. Tipo de Investigación

Según Bunge (1991), la ciencia avanza de acuerdo con una articulación entre la teoría y la práctica, es un proceso de la lógica dialéctica del propio conocimiento, por lo tanto, se tiene dos tipos de conocimiento, el conocimiento teórico, y el conocimiento aplicado. En tal sentido, la presente tesis es de tipo básica. Para Moisés et al. (2019), este tipo de investigación está orientado a profundizar el conocimiento acerca de las variables de la investigación; no tiene el propósito de aplicar la teoría, sino el de aportar con nuevos descubrimientos.

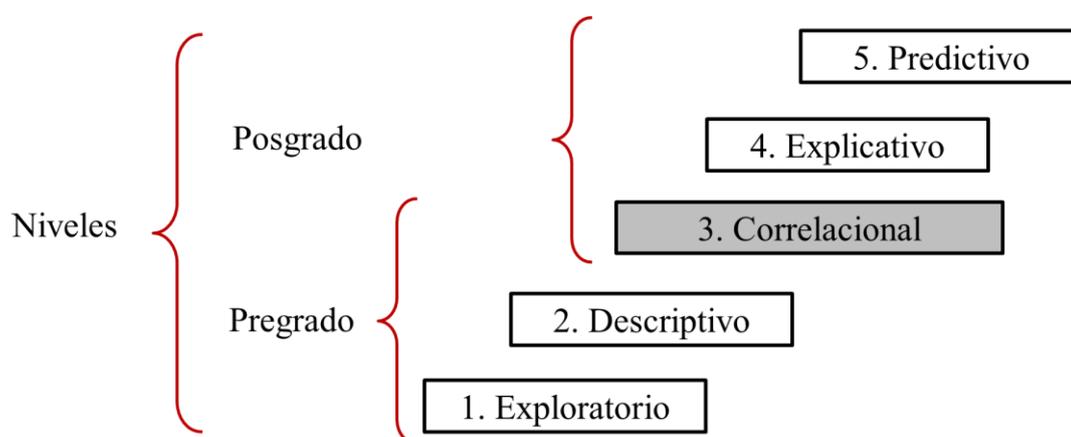
4.3. Nivel de investigación

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), en el enfoque o paradigma cuantitativo existen niveles de investigación, los mismos que según su objeto de estudio van ampliando su alcance de estudio. Los niveles son: exploratoria, descriptiva, correlacional, y explicativa. Otros autores hacen referencia a los niveles predictivos y aplicativos (no aplicados).

La tesis es de nivel correlacional. Al respecto, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) sostienen que las investigaciones correlacionales estudian la asociación o las relaciones entre las variables. La tesis estudia las relaciones existentes entre las variables: dependencia a los videojuegos y la agresividad.

Figura 1

Niveles de investigación



Fuente: Hernández-Sampieri y Mendoza (2018).

La presente tesis tiene como objeto de estudio investigar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad. La tesis por ser de nivel correlacional respeta el rigor científico que viene a ser el de correlacionar las variables. La mínima intención de investigar que la dependencia de los videojuegos “influye, incide o impacta” en la agresividad la desnaturaliza a la investigación, por ello, ni siquiera lo menciona.

Según Valderrama y Jaimes (2019), una tesis se desnaturaliza cuando está siendo de nivel correlacional pretenda convertirse en ser de nivel explicativo insinuando buscar la solución al respecto o la intención de “aplicar” algo para transformar esa situación

problemática. El aplicar algo la desnaturaliza de su tipo de investigación y, por consiguiente, la convierte en una tesis inclusive de diseño experimental.

Por tanto, el desnaturalizar la tesis es afectarla enormemente. Desarrollar una tesis de nivel correlacional y convertirla en una tesis de nivel explicativo, nivel en que mayormente se desarrollan las tesis doctorales, o convertirla en una tesis de nivel descriptivo, donde solo se estudia una sola variable y no lleva hipótesis, implicaría radicalmente el cambio o modificación del título de toda tesis. Al respecto, Espinoza (2020) afirma lo siguiente:

Se pone el principal énfasis en que la investigación científica debe ser efectuada rigurosamente a la luz de la epistemología; (...), [porque], no puede haber calidad en la formación profesional -como en efecto no hay- si esa formación no está inmersa necesariamente en una sostenible cultura científica (pp. 15-17).

Por tanto, en la presente tesis, se ha respetado el nivel correlacional de la investigación, y no se caído ni en la ignorancia ni en el enorme error ni mucho menos en la desnaturalización de la tesis.

4.4. Métodos de investigación

Para realizar toda investigación de carácter científico se recurre al empleo del método científico, porque el propósito es llegar a la verdad. Según Bunge (1980), el método de la ciencia es el método científico. Por tanto, el método de la tesis es el método científico. Asimismo, según Navarro (2011), el método científico es un conjunto de pasos que permiten la generación de conocimientos; es un proceso y guía de la investigación. Además, según Arias (2012), el método científico tiene las siguientes etapas: 1) observación (planteamiento del problema), 2) hipótesis, 3) experimentación (resultados estadísticos); y 4) conclusiones.

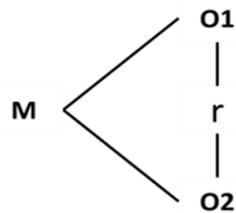
4.5. Diseño de la Investigación

Según Valderrama y Jaimes (2019), el diseño de la investigación es la estrategia o plan que se realiza para obtener la colecta de los datos, responder a la formulación del problema, al cumplimiento de los objetivos, y para aceptar o rechazar la hipótesis nula. Existen dos diseños, el experimental y el no experimental. En consecuencia, el diseño de investigación de la presente tesis es el diseño no experimental.

De esta manera, el diseño no experimental, de corte transversal, indica que la recolección de datos se da en una sola oportunidad, empleándose para ello el uso de un determinado instrumento de investigación y su correspondiente técnica de investigación. Al respecto, la presente tesis recurrió a la encuesta y al cuestionario respectivamente. La simbología del diseño de investigación es la siguiente:

Figura 2

Diseño de investigación



Donde:

M = Muestra

O1 = Variable 1

O2 = Variable 2

r = Relación entre las variables de estudio

4.6. Población, Muestreo y Muestra

4.6.1. Población

Según Ñaupas et al. (2018), la población es la totalidad de los elementos que pertenecen a la población donde la muestra de estudio es un fragmento que lo representa. En la tesis se estimó como población a la totalidad de estudiantes pertenecientes al segundo grado de educación secundaria que llegaron a ser de 840 escolares.

a) Criterios de selección de la muestra

- i. Criterios de exclusión. Se excluyó a aquellos estudiantes que no tenían una asistencia regular, así como a aquellos que no firmaron el consentimiento; y a los escolares que no estaban matriculados en el segundo grado de educación secundaria de la IEPEC Santa Isabel.
- ii. Criterios de inclusión. Se incluyó a los escolares matriculados en el segundo grado de educación secundaria de la IEPEC Santa Isabel.

4.6.2. Muestreo

Según Oseda et al. (2018), el muestreo es la operación de hallar la muestra. Hay dos tipos de muestreo: el probabilístico y el no probabilístico. Ante esto, la tesis desarrolló el muestreo probabilístico. El muestreo probabilístico consiste en la posibilidad que tienen todos los sujetos de estudio, de ser elegidos para ser parte de la muestra (todos tienen la misma probabilidad de ser escogidos). Los muestreos no probabilísticos están orientados para investigaciones de enfoque cualitativo.

El muestreo consideró la siguiente formula:

Figura 3

Fórmula del muestreo

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

N = Total de la población

p = Probabilidad de éxito 0.5

q = Probabilidad de fracaso 0.5

Z = 1,96 (nivel de confianza del 95 % y nivel de significación del 5 %)

d = 0,05 (máxima desviación tolerable)

n = tamaño de la muestra

Figura 4

Determinación de la muestra

MUESTREO ALEATORIO SIMPLE
 Para poblaciones finitas
TAMAÑO DE LA MUESTRA

Cuando: Z= 1.96
 N= 840
 P= 0.5
 Q= 0.5
 E= 0.05

$$n_0 = \frac{Z^2 N.P.Q}{Z^2 P.Q. + (N-1)E^2}$$

263.82

Reemplazando:

$$n = \frac{840 * (1.96)^2 * 0.5 * 0.5}{(0.05)^2 * (840-1) + (1.96)^2 * 0.5 * 0.5}$$

806.736
n =-----n = 263.82
3.0579

n = 264

4.6.3. *Muestra*

La muestra para la presente tesis es de 264 estudiantes. Insiste Oseda et al. (2018) que la muestra es una parte representativa de la población, y sus resultados pueden generalizarse por toda la población.

a) Unidad de análisis

Es la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel (Huancayo).

b) Unidades de observación

Estuvo conformado por los 264 escolares.

4.7. Técnica e instrumento de la recolección de datos

4.7.1. Técnica

La técnica empleada en la presente tesis fue la encuesta. Según Carrasco (2013), esta consiste en aplicar la entrevista para una determinada muestra de investigación. Es decir, se tuvo como muestra a 264 estudiantes, y a cada uno de ellos se aplicó los cuestionarios del estudio.

4.7.2. Instrumento

El instrumento de investigación fue el cuestionario. Amat y Rocafort (2017) sostienen que, el “cuestionario es la herramienta de investigación por excelencia. Nos permite obtener datos de nuestras unidades de estudio. El cuestionario es la herramienta específica que se aplica

a los encuestados para poder registrar y conseguir la información de una forma estructurada”

(p. 141). Los cuestionarios figuran en la sección de anexos.

Previamente para el procesamiento de los datos, se realizaron las siguientes actividades:

- a. Diseño del instrumento mediante el modelo relacional por variable
- b. Diseño del instrumento mediante las fichas técnicas
- c. Medición del instrumento
- d. Validez del instrumento
- e. Confiabilidad del instrumento

4.7.2.1. Diseño del instrumento

El diseño del instrumento fue realizado teniendo en consideración el modelo relacional por variable:

Figura 5

Modelo relacional por variable

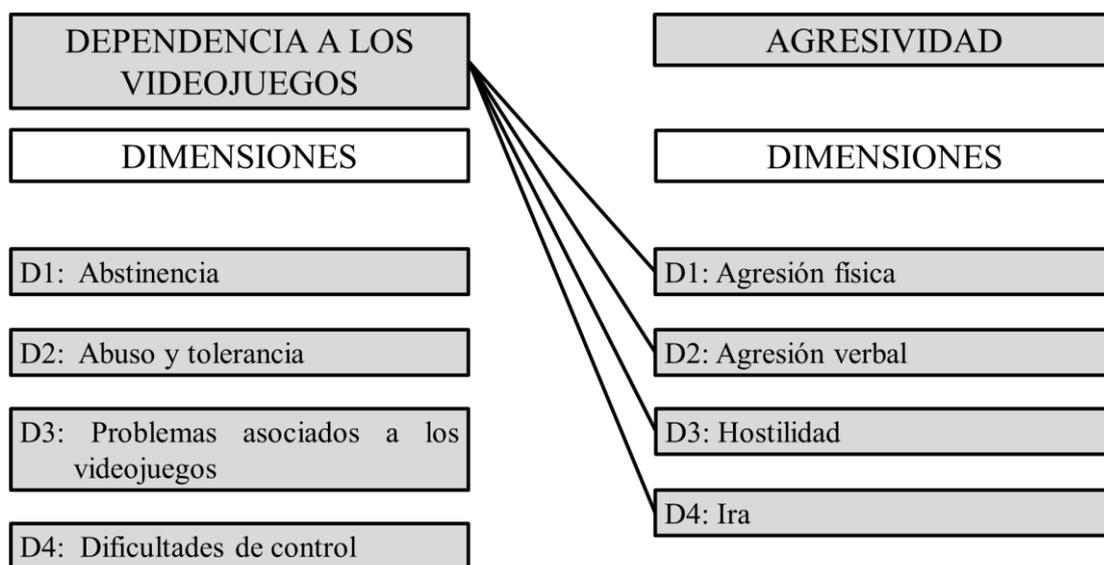


Figura 6

Ficha técnica de Test de Dependencia a Videojuegos

Ficha técnica Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

Nombre de la prueba : Test de dependencia a videojuegos (TDV).

Autores : Chóliz y Marco

País de origen : España

Año : 2011.

Adaptado al Perú : Salas Edwin y Merino Cesar (2017).

Tipo de aplicación : Individual y colectiva.

confiabilidad : 95 %

Ámbito de aplicación : Entre 11 a 18 años.

Tiempo de duración : 15 a 20 minutos aproximadamente.

Dimensiones:

- Abstinencia. (3,4,6,7,10,11,13,14,21,25)
- Abuso y tolerancia. (1,5,8,9,12)
- Problemas asociados a los videojuegos. (16,17,19,23)
- Dificultad de control. (2,15,18,20,22,24)

Breve descripción

Tiene como objetivo medir la dependencia provocado por el abuso del videojuego a través de cuatro dimensiones:

- Abstinencia (3,4,6,7,10,11,13,14,21,25),
- Abuso y tolerancia (1,5,8,9,12),
- Problemas asociados a los videojuegos (16,17,19,23),
- Dificultad de control (2,15,18,20,22,24)

El puntaje que se debe asignar a cada ítem respondido es el siguiente:

- Totalmente en desacuerdo (0) : Se le asigna el puntaje de 1
- Poco en desacuerdo (1) : Se le asigna el puntaje de 2
- Neutral (2) : Se le asigna el puntaje de 3
- Poco de acuerdo (3) : Se le asigna el puntaje de 4

- Totalmente de acuerdo (4) : Se le asigna el puntaje de 5

El puntaje que se debe asignar a cada ítem respondido es el siguiente:

- Nunca : Se le asigna el puntaje de 1
- Rara vez : Se le asigna el puntaje de 2
- A veces : Se le asigna el puntaje de 3
- Con frecuencia : Se le asigna el puntaje de 4
- Muchas veces : Se le asigna el puntaje de 5

Figura 7

Ficha técnica Test de Agresividad

Ficha técnica test de agresividad (AQ)

Nombre de la prueba	: Agression Questionnaire (AQ)
Autores	: Arnold Buss y Mark Perry
Año	: 1992
Adaptación española	: José Manuel Andreu Rodríguez, Mg Elena Peña, Fernández y José Luis Graña Gómez (2002).
Adaptado al Perú	: Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio, (2012).
Tipo de aplicación	: Individual y colectiva.
Confiabilidad	: 95 %
Ámbito de aplicación	: 10 y 19 años.
Tiempo de duración	: 20 minutos aprox.
Finalidad	: Medir el nivel de agresividad del sujeto.

Dimensiones:

- Agresividad física
- Agresividad verbal
- Hostilidad
- Ira

Breve descripción

Tiene como objetivo medir la agresividad en cuatro dimensiones:

- i. Agresividad física (01, 05, 09, 13, 17, 19, 21, 24, 29)
- ii. Agresividad verbal (02, 10, 14, 18, 27)
- iii. Hostilidad (04, 06, 12, 20, 23, 26, 28)
- iv. Ira (03, 07, 08, 11, 15, 16, 22, 25)

El puntaje que se debe asignar a cada ítem respondido es el siguiente:

- Completamente falso para mí : Se le asigna el puntaje de 1
- Bastante falso para mí : Se le asigna el puntaje de 2
- Ni verdadero ni falso para mí : Se le asigna el puntaje de 3
- Bastante verdadero para mí : Se le asigna el puntaje de 4
- Completamente verdadero para mí : Se le asigna el puntaje de 5.

Medición del instrumento

La medición del instrumento fue realizada mediante dos escalas:

Escala de medición: ordinal.

Escala de valoración: categorías y valoración.

Figura 8

Escala para medir el uso de los videojuegos

ESCALA DE MEDICIÓN: ORDINAL	
ESCALA DE VALORACIÓN	
Categorías	Valoración
Totalmente en desacuerdo	1
Un poco en desacuerdo	2
Neutral	3
Un poco de acuerdo	4
Totalmente de acuerdo	5

Figura 9

Escala para medir el motivo del uso de los videojuegos

ESCALA DE MEDICIÓN: ORDINAL	
ESCALA DE VALORACIÓN	
Categorías	Valoración
Nunca	1
Rara vez	2
A veces	3
Con frecuencia	4
Muchas veces	5

Figura 10

Escala para medir la agresión

ESCALA DE MEDICIÓN: ORDINAL	
ESCALA DE VALORACIÓN	
Categorías	Valoración
Completamente falso para mi	1
Bastante falso para mi	2
Ni verdadero, ni falso para mi	3
Bastante verdadero para mi	4
Completamente verdadero para mi	5

Validez del instrumento

La validez del instrumento estuvo a cargo de reconocidas profesionales. A continuación, la relación de las jueces expertas:

Tabla 4

Validez de contenido-lista de jueces expertos

N.º	Jueces expertos	Grado académico	Calificación
1	Castellanos De la Cruz, Yudith	Psicóloga	Muy bueno
2	Mendoza Porras, Pamela Lisette	Psicóloga	Bueno
3	Rodríguez Guillermo, Cinthia	Psicóloga	Bueno

Fuente: Ficha de validez de contenido.

Confiabilidad del instrumento

Tabla 5

Tabla de confiabilidad según Alpha de Cronbach

ESCALAS	CATEGORÍAS
$r = 1$	Confiabilidad perfecta
$0.90 < r < 0.99$	Confiabilidad muy alta
$0.70 < r < 0.89$	Confiabilidad alta
$0.60 < r < 0.69$	Confiabilidad aceptable
$0.40 < r < 0.59$	Confiabilidad moderada
$0.30 < r < 0.39$	Confiabilidad baja
$0.10 < r < 0.29$	Confiabilidad muy baja
$0.01 < r < 0.09$	Confiabilidad despreciable
$r = 0$	Confiabilidad nula

Fuente: Córdova Baldeón (2019, p. 120)

Tabla 6

Confiabilidad de las variables según Alpha de Cronbach

N°	Cuestionarios	Resultado	Calificación
1	Dependencia a los videojuegos	0,930	Confiabilidad muy alta
2	Agresividad	0,831	Confiabilidad alta

Fuente. SPSS.

La confiabilidad del instrumento fue posible empleando el coeficiente de Alpha de Cronbach, y de acuerdo con la tabla se la confiabilidad del Test de Dependencia a los Videojuegos alcanzó el 0.930, que representa ser de confiabilidad muy alta. Mientras que, la confiabilidad del Test de Agresividad consiguió el 0.831, que representa ser de confiabilidad alta.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1. Descripción del Trabajo de Campo

La investigación se realizó teniendo en cuenta el proceso de recolección de datos a través del uso de dos cuestionarios, de las cuales, veinticinco (25) preguntas fueron para recolectar información de la variable 1 (dependencia a videojuegos); y veintinueve (29) preguntas para recolectar información de la variable 2 (agresividad). La técnica de la encuesta permitió el acopio de los datos.

Para el análisis estadística se rechazan las escalas de medición tipo Likert, porque corresponden al enfoque cualitativo. Y como la presente investigación es de enfoque cuantitativo, se ha prevaecido los niveles correctos, vale decir: muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto. De esa manera se realiza un correcto, coherente y pertinente investigación, por tanto, las tablas figuras con la escala de medición y escala de valoración correctas.

5.2. Presentación de Resultados

5.2.1. Estadística descriptiva

Tabla 7

Resultados de la variable dependencia a los videojuegos.

Dimensiones	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Abstinencia	Muy bajo	197	7.46 %
	Bajo	412	15.6 %
	Medio	988	37.42 %
	Alto	740	28.03 %
	Muy alto	303	11.47 %
	Total	2640	100.00 %
Abuso y tolerancia	Muy bajo	58	4.39 %
	Bajo	288	21.81 %
	Medio	441	33.40 %
	Alto	374	28.33 %
	Muy alto	159	12.04 %
	Total	1320	100.00 %
Problemas asociados a los videojuegos	Muy bajo	84	7.95 %
	Bajo	167	15.81 %
	Medio	388	36.74 %
	Alto	317	30.01 %
	Muy alto	100	9.46 %
	Total	1056	100.00 %
Dificultad de control	Muy bajo	97	6.12 %
	Bajo	274	17.29 %
	Medio	534	33.71 %
	Alto	493	31.12 %
	Muy alto	186	11.74 %
	Total	1584	100.00 %

Fuente: SPSS

En la tabla 7, se aprecia que, la abstinencia se da en el nivel medio en 37.42 %, seguido del nivel alto en 28.03 %. Respecto al abuso y tolerancia, se da en el nivel medio en 33.40 %, seguido del nivel alto en 28.33 % y también se da en el nivel bajo en 21.81 %. En cuanto a los problemas asociados a los videojuegos, estos se dan en el nivel medio en 36.74 % y en el nivel alto en 30.01 %. Finalmente, en referencia a la dificultad de control, la encuesta indica que se da en el nivel medio en 33.71 %, seguido del nivel alto en el 31.12 %, respectivamente.

Tabla 8

Porcentaje de dependencia a los videojuegos

Niveles	Dimensiones			
	Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas asociados	Dificultad de control
Muy bajo	7.46	4.39	7.95	6.12
Bajo	15.6	21.81	15.81	17.29
Medio	37.42	33.40	36.74	33.71
Alto	28.03	28.33	30.01	31.12
Muy alto	11.47	12.04	9.46	11.74
Total	100.00	100.00	100.00	100.00

Fuente: SPSS

En la tabla 8 se aprecia que los escolares expresan abstinencia en el 37.42 % en el nivel medio; en lo que respecta al abuso y tolerancia se llega al 33.40 en el nivel medio; en los problemas asociados a los videojuegos llegan a 36.74 % en el nivel medio; y a la dificultad de control alcanzan el 33.71 % en el nivel medio.

Tabla 9*Resultados de la variable agresividad*

Dimensiones	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Agresión física	Muy bajo	117	4.92 %
	Bajo	210	8.83 %
	Medio	628	26.43 %
	Alto	719	30.26 %
	Muy alto	702	29.54 %
	Total	2376	100.00 %
Agresión verbal	Muy bajo	70	5.3 %
	Bajo	123	9.31 %
	Medio	350	26.51 %
	Alto	434	32.87 %
	Muy alto	343	25.98 %
	Total	1320	100.00 %
Hostilidad	Muy bajo	87	4.7 %
	Bajo	180	9.74 %
	Medio	550	29.76 %
	Alto	551	29.81 %
	Muy alto	480	25.97 %
	Total	1848	100.00 %
Ira	Muy bajo	110	5.2 %
	Bajo	207	9.8 %
	Medio	582	27.55 %
	Alto	643	30.44 %
	Muy alto	570	26.98 %
	Total	2112	100.00 %

Fuente: SPSS

En la tabla 9, se observa que la agresión física se da en el nivel alto en 30.26 %, seguido del nivel alto en 29.54 % y en el nivel medio en 26.43 %; es decir, la agresión física predomina en 86.23 %. Por su parte, la agresión verbal se da en el nivel alto en 32.87 %, seguido del nivel medio en 26.51 % y del nivel muy alto en 25.98 %; es decir, la agresión verbal se da en 85.36 %. En cuanto a la hostilidad, se aprecia que se dan prácticamente en el 30 % tanto en el nivel

medio y nivel alto, seguido del nivel muy alto en el 26 %, es decir en 85.54 %. Finalmente, los escolares encuestados respondieron que expresan ira en el nivel alto en el 30.44 %, seguido del nivel medio en el 27.55 % y en el nivel muy alto en 26.98 %, denotándose que es en 84.97 %.

Tabla 10

Porcentaje de agresividad

Niveles	Dimensiones			
	Agresión física	Agresión verbal	Hostilidad	Ira
Muy bajo	4.92	5.3	4.7	5.2
Bajo	8.83	9.31	9.74	9.8
Medio	26.43	26.51	29.76	27.55
Alto	30.26	32.87	29.81	30.44
Muy alto	29.54	25.98	25.97	26.98
Total	100.00	100.00	100.00	100.00

Fuente: SPSS

En la tabla 10, se observa que la agresividad se manifiesta de la siguiente manera: la agresión física llega en el nivel al 30.26 %; mientras que la agresión verbal alcanza en el nivel alto al 32.87 %, respecto a la hostilidad, llega en el nivel alto en 29.81 %; y la ira se expresa en el nivel alto en 30.44 %.

5.2.2. Estadística inferencial

Prueba de normalidad

Tabla 11

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia a los videojuegos	,070	264	,003	,986	264	,013
Agresividad	,046	264	,200*	,987	264	,019

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.
a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 11, la prueba de normalidad indica que los datos no tienen distribución normal, por tanto, se debe de probar hipótesis con una medida no paramétrica, que viene a ser el coeficiente de correlación de Rho de Spearman.

Tabla 12

Tabla de Rho de Spearman

INTERPRETACIÓN	COEFICIENTE DE RHO DE SPEARMAN
Correlación negativa perfecta	-1.00
Correlación negativa muy fuerte	-0.90 a -0.99
Correlación negativa fuerte	-0.75 a -0.89
Correlación negativa media	-0.50 a -0.74
Correlación negativa débil	-0.25 a -0.49
Correlación negativa muy débil	-0.10 a -0.24
No existe correlación	-0.09 – +0.09
Correlación positiva muy débil	+0.10 a +0.24
Correlación positiva débil	+0.25 a +0.49
Correlación positiva media	+0.50 a +0.74
Correlación positiva fuerte	+0.75 a +0.89
Correlación positiva muy fuerte	+0.90 a +0.99
Correlación positiva perfecta	+1.00

Fuente: Oseda et al. (2020, p. 114).

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

H1: Sí, existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

H0: No, existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

Tabla 13

Correlación entre dependencia de videojuegos y agresividad

		Correlaciones		
			Dependencia de videojuegos	Agresividad
Rho de Spearman	Dependencia de videojuegos	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 . 264	,500** ,000 264
	Agresividad	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,500** ,000 264	1,000 . 264

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

Conclusión estadística

Se acepta la hipótesis alternativa (H1) y se rechaza la hipótesis nula (H0) sobre la base del resultado del coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,500, la significación de 0,000, que es inferior al valor p (sig.= 0,050), y la constatación de que existe una correlación directa entre la variable dependencia a los videojuegos y la variable agresividad.

Hipótesis específica 1

H1: Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

H0: Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

Tabla 14

Correlación entre dependencia de videojuegos y agresión física

Correlaciones			Dependencia de videojuegos	Agresión Física
Rho de Spearman	Dependencia de videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,408**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	264	264
	Agresión física	Coefficiente de correlación	,408**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	264	264

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

Conclusión estadística

Se acepta la hipótesis alternativa (H1) y se rechaza la hipótesis nula (H0) sobre la base del resultado del coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,408, la significación de 0,000, que es inferior al valor p (sig.= 0,050), y la constatación de que existe una correlación directa entre la variable dependencia a los videojuegos y la dimensión agresión física.

Hipótesis específica 2

H1: Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

H0: Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

Tabla 15

Correlación entre dependencia de videojuegos y agresión verbal

		Correlaciones		
			Dependencia de videojuegos	Agresión verbal
Rho de Spearman	Dependencia de videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,407**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	264	264
	Agresión verbal	Coefficiente de correlación	,407**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	264	264

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

Conclusión estadística

Se acepta la hipótesis alternativa (H1) y se rechaza la hipótesis nula (H0) sobre la base del resultado del coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,407, la significación de 0,000, que es inferior al valor p (sig.= 0,050), y la constatación de que existe una correlación directa entre la variable dependencia a los videojuegos y la dimensión agresión verbal.

Hipótesis específica 3

H1: Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

H0: Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

Tabla 16

Correlación entre dependencia de videojuegos y hostilidad

		Correlaciones		
			Dependencia de videojuegos	Hostilidad
Rho de Spearman	Dependencia de videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,439**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	264	264	
	Hostilidad	Coeficiente de correlación	,439**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
N		264	264	

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

Conclusión estadística

Se acepta la hipótesis alternativa (H1) y se rechaza la hipótesis nula (H0) sobre la base del resultado del coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,439, la significación de 0,000, que es inferior al valor p (sig.= 0,050), y la constatación de que existe una correlación directa entre la variable dependencia a los videojuegos y la dimensión hostilidad.

Hipótesis específica

H1: Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

H0: Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

Tabla 17

Correlación entre dependencia de videojuegos y la ira

		Correlaciones	
		Dependencia de videojuegos	Ira
Rho de Spearman	Dependencia de videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,440**
		N	264
	Ira	Coefficiente de correlación	,440**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	264

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

Conclusión estadística

Se acepta la hipótesis alternativa (H1) y se rechaza la hipótesis nula (H0) sobre la base del resultado del coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,440, la significación de 0,000, que es inferior al valor p (sig.= 0,050), y la constatación de que existe una correlación directa entre la variable dependencia a los videojuegos y la dimensión ira.

5.3. Discusión de Resultados

En relación con el objetivo general, los resultados indican que sí existe una relación directa de 0,500 según el coeficiente de correlación de Rho de Spearman y que es significativa, porque la significancia llegó a 0,000, que permitió aceptar la hipótesis alterna, que señala que sí, existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel.

Estos resultados concuerdan con los hallazgos obtenidos en los estudios de Coca (2023), que trabajó con una muestra de 116 adolescentes que oscilan entre 14 y 17 años de la Unidad Educativa Atenas. Como resultado en la correlación de Rho de Spearman se comprobó que existe una correlación media entre las variables. Finalmente, se obtiene únicamente una correlación positiva la dimensión de agresividad física con las dimensiones de dependencia a videojuegos. Se concluye que a mayor exposición a videojuegos existe un mayor nivel de agresividad de tipo física por parte del adolescente.

En contraposición a los resultados obtenidos en la presente investigación, el estudio de Amador (2018), cuyo objetivo buscó establecer la relación entre la agresividad e impulsividad en jugadores y no jugadores de videojuegos en línea, se concluye de este estudio que no existe diferencias significativas sobre la agresividad e impulsividad con respecto a los usuarios y no usuarios de los videojuegos.

Se tiene como objetivo específico 1: determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021). Se aprecia en la tabla 10, que el 30.26 % de los escolares está de acuerdo o que es bastante verdadero para ellos en ser agresivos físicamente según sus criterios,

sea para defenderse como también para protegerse. Le sigue el 29.54 % de aseveración en que es completamente verdadero para él o que está totalmente de acuerdo con ser agresivo físicamente. Estos resultados se contrastan con lo obtenido, Flores (2020), el objetivo de su investigación fue determinar si entre la dependencia los videojuegos y la agresividad existe una relación. La muestra fue de 297 adolescentes entre los 12 y 17 años. Los resultados indican que existe una correlación directa y significativa entre ambas variables, sostiene que entre la dependencia a los videojuegos sí existe una relación significativa con la agresividad en la institución educativa. Según Chóliz y Marco (2011), la dependencia a los videojuegos es un patrón disfuncional respecto al uso de los videojuegos que trae como consecuencia un daño y problemas psicológicos, es el uso frecuente sin control y de forma excesiva, afectando las relaciones sociales, y actividades esenciales para la buena salud. De estos resultados se puede interpretar que los adolescentes que hacen uso de los videojuegos sin control podrían verse afectados a través de cambios cognitivos y emocionales incrementando comportamientos agresivo imprevistos en situaciones como la interrupción o corte tiempo del uso de sus videojuegos generando una intensa irritabilidad, frustración e ira pudiendo situarlos al aislamiento, incomunicación e incluso comportamientos agresivos.

Se tiene como objetivo específico 2: determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021). De igual forma, Arteaga (2018) desarrolló una investigación con el objetivo de determinar si entre dependencia a videojuegos y la agresividad existe relación, en una muestra de 100 jóvenes, entre 12 y 19 años. El resultado indica que existe una correlación directa moderada con significancia. La conclusión muestra que, a mayor nivel de dependencia hacia los juegos, mayor nivel de agresividad. De esta forma se confirma con lo que menciona

Buss y Perry (1992), donde la agresividad verbal es provocada por medio de sobrenombres tales como burlas, insultos, amenazas, la cual pueden afectar a la otra persona.

Se tiene como objetivo específico 3: determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021). Se comprobó que hay una relación significativa entre estas dos dimensiones. Estos resultados concuerdan con los hallazgos obtenidos de Vara (2018), quien realizó una investigación con el objetivo de establecer si entre la adicción a los videojuegos y la agresividad existe una relación. 306 estudiantes fueron la muestra, con edades de 13 a 17 años. La conclusión indica que existe una correlación directa moderada y significativa. Resultados semejantes se encontraron en el estudio de Liza (2015), en el que se reportó que existe relación directa entre los rasgos de conducta agresiva del tipo físico, ira, hostilidad, dado que un 66 % adolescentes obtuvo un componente de conducta agresiva y un 43 %, de hostilidad.

Se tiene como objetivo específico 4: determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021). Estos resultados concuerdan con los hallazgos obtenidos de Guzmán (2022), quien elaboró una investigación que tuvo como objetivo general determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de pandemia COVID-19. Los resultados contrastaron la hipótesis, puesto que se determinó la existencia de una correlación alta entre ambas variables ($r = .632$) y en cada una de las variables con las dimensiones de la otra.

CONCLUSIONES

1. Se determinó la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021), que fue de 0,500 de correlación.
2. Se determinó la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021), que fue de 0,408 de correlación.
3. Se determinó la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021), que fue de 0,407 de correlación.
4. Se determinó la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021), que fue de 0,439 de correlación.
5. Se determinó la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021), que fue de 0,440 de correlación.

RECOMENDACIONES

1. La dirección de la institución educativa debe de reforzar el control de la dependencia de los videojuegos para desacelerar las manifestaciones agresivas. Asimismo, las autoridades y la coordinación de TOE, como el departamento psicopedagógico, deben implementar programas preventivos contra la dependencia a los videojuegos, y también programas de intervención con los adolescentes con dependencia a los videojuegos.
2. Se sugiere la participación de maestros y tutores durante la ejecución de programas de intervención psicológica, pues son una pieza fundamental para ejecutar la promoción de conductas y hábitos saludables; de este modo será más factible identificar las actitudes de ira de los escolares para evitar desencadenamientos agresivos con violencia generar un acompañamiento dentro de las aulas.
3. La intervención de los padres también es de suma importancia para el seguimiento de casos. Se sugiere que los padres de familia observen de cerca las actitudes de agresión física de sus menores hijos para poner los límites de su acción oportunamente. Igualmente, los padres de familia requieren desarrollar la escucha activa para el seguimiento de las agresiones verbales de sus menores hijos y modelen tales actitudes.
4. Con respecto al uso excesivo de los videojuegos, las instituciones educativas deberían de promover actividades sociales, culturales y recreativas que impliquen la participación los estudiantes para generar un buen desarrollo de habilidades sociales, también se requiere encontrar la participación de la familia, de esta manera se fortalecerá la dinámica familiar.
5. Se recomienda que las autoridades escolares y los padres de familia estén muy vigilantes de las actitudes de ira de los escolares para evitar desencadenamientos agresivos con violencia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, J. (12 enero 2020). Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos. *Diario Perú 21*. <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/>
- Amat, O. y Rocafort, A. (2017). *Cómo investigar: Trabajo fin de grado, tesis de máster, tesis doctoral y otros proyectos de investigación*. Profit Editorial.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: guía para su elaboración*. Epistema
- Arteaga, A. (2018). Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018. [Tesis para optar el grado de magíster]. https://repositorio.ucv.edu.pe/browse?rpp=55&offset=29578&etal=-1&sort_by=1&type=title&starts_with=M&order=ASC&locale-attribute=en
- Barrera-Méndez, J. A. (2023). La agresividad: Causas, conceptos, teorías y formas de manejarla. *Psicoactiva*. <https://www.psicoactiva.com/blog/la-agresividad/>
- Bunge, M. (1980). *Epistemología*. Colección: Ciencia de la ciencia. Ariel.
- Bunge, M. (1991). *La ciencia, su método y su filosofía*. Ediciones Populares.
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la Investigación Científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación* (2ª ed.). San Marcos S.A.
- Castillo, M. (2006). El comportamiento agresivo y sus diferentes enfoques. *Revista Psicogente*. 9(15), 166-170. <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552137012.pdf>
- CEAPA Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres del Alumnado (2020). Ludopatía. Puerta del Sol. ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene? https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019_Actualidadpublica/pdf/2019_CEAPA_Ludopatia.pdf
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 27(2), 418–426. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Coca, K. (2023). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados*. [Tesis de licenciatura en Psicología]. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4063/1/79222.pdf>
- Cordero, P. (2022). La agresividad en los escolares adolescentes. Una revisión de la literatura científica del 2015 al 2020. *Revista Conrado*, 18(84), 202-206. [file:///D:/TESIS %20 %202020 %20-%20 %20 %C3 %91AUPA %20HUACACHI, %20Denissa/ %C3 %91aupa](file:///D:/TESIS%20%202020%20-%20%20%C3%91AUPA%20HUACACHI,%20Denissa/%C3%91aupa)

[%20-%20Antecedentes/ART %C3 %8DCULO %20-%202226-Texto %20del %20art %C3 %ADculo-4482-1-10-20220131.pdf](#)

De la Hoz-Franco, E.; Martínez-Palmera, O.; Combita-Niño, H.; y Hernández-Palma, H. (2019). Las tecnologías de la información y la comunicación y su influencia en la transformación de la educación superior en Colombia para impulso de la economía global. *Información Tecnológica*, 30(1), 255-262 <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000100255>

DFC Intelligence (2020). Un estudio indica que el 40 por ciento de la población mundial juega videojuegos. *By Ign Latinoamérica*. <https://latam.ign.com/videojuegos/71815/news/un-estudio-indica-que-el-40-por-ciento-de-la-poblacion-mundial-juega-videojuegos>

Echeburú, E. (2000). Atenuación de la responsabilidad penal en la ludopatía. *Revista Patología Clínica Legal y Forense*. 1(10), 59-76. <https://www.bing.com/search?q=Atenuaci%C3%B3n+de+la+responsabilidad+penal+en+la+ludopat%C3%ADa&form=ANSPH1&refig=e88384f8d4c040109d418edcb3ea5a1b&pc=U531>

Echeburúa, E. y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Revista Adicciones*, 22(2), 91-95. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122889001.pdf>

Enapres-Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (6 setiembre 2020). Consumo de videojuegos en el Perú creció durante la pandemia. *Andina.pe* <https://andina.pe/agencia/noticia-consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx>

Espinoza, N. (2020). *La investigación científica a la luz de la epistemología*. San Marcos S.A.

EsSalud (2018). EsSalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental. Lima. <http://www.essalud.gob.pe/essalud-advierete-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>

Flores, A. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019*. [Tesis para optar el grado de magíster]. https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/28/browse?rpp=20&etal=-1&sort_by=1&type=title&starts_with=B&order=ASC

García, E.; Cruzata-Martínez, A.; Bellido, R.; y Rejas, L. (2020). *Disminución de la agresividad en estudiantes de primaria: El programa “Fortaleciéndome”* [Tesis para optar el grado de magíster].

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992020000300031

- Guevara, G. I., Valladolid, A. M., Fernández, L. E., Olaya, C. E., La Rosa, O. C. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria. *Rev. Hacedor*, 5(2),155-165.
https://www.researchgate.net/publication/355251613_CONDUCTAS_DE_ADICCION_A_VIDEOS_JUEGOS_Y_SU_RELACION_CON_LA_AGRESIVIDAD_EN_ESTUDIANTES_DE_SECUNDARIA/link/632e841886b22d3db4d9e036/download
- Guzmán-Brand, V. y Gelvez, L. (2022). El trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes: Un desorden originado por la vida moderna. *Technol. innovations journal*, 1(1) 7-22. <https://doi.org/10.35622/j.ti.2022.01.001>
<http://www.repositorio.autonmadeica.edu.pe/handle/autonmadeica/1691>
- Hernández Cruz, M. E. y Bujardón Mendoza, A. (2020). Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. *Humanidades Médicas*, 20(3), 606-624.
<http://scielo.sld.cu/pdf/hmc/v20n3/1727-8120-hmc-20-03-606.pdf>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Minsa-Ministerio de Salud (2021). La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. Nota de prensa.
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Moisés, B.; Ango, J.; Palomino, V.; y Feria, E. (2019). *Diseño del proyecto de investigación científica*. San Marcos S.A.
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 21, 43-49.
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Navarro Chávez, J. C. L. (2011). *Epistemología y metodología*. Grupo Editorial Patria
- Ñaupas, H.; Valdivia, M. R.; Palacios, J. J.; y Romero, H. E. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de la tesis*. (5ª ed.). Ediciones de la U.
- OMS-Organización Mundial de la Salud (2023). Las adicciones suelen ser difíciles de superar y pueden requerir tratamiento médico y psicológico.
<https://www.topdoctors.es/articulos-medicos/las-adicciones-suelen-ser-dificiles-de-superar-y-pueden-requerir-tratamiento-medico-y-psicologico>

- Ortíz, D. y Velástegui, D. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 1188–1192.
<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/330/426>
- Oseda Gago, D., Hurtado Tiza, D., Chávez Equipen, A., y Navarro Raymundo, A. (2018). *Estadística Aplicada a la Investigación con SPSS*. Soluciones Gráficas SAC.
- Pinargote-Baque, K.Y. y Cevallos-Cedeño, A.M. (2020). El uso y abuso de las nuevas tecnologías en el área educativa. *Dom. Cien.* 6(3), 517-532.
<https://www.bing.com/search?q=Pinargote+y+Cevallos+%282020%29+son+considerados+&form=ANSPH1&refig=66bbac71c7e84d4c8d316e6daef6a2ec&pc=U531>
- Rodríguez, M. y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enferm. Glob.*, 20(62), 557-591.
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017
- Valderrama, S. y Jaimes, C. (2019). *El desarrollo de la tesis. Descriptiva-Comparativa, Correlacional y Cuasiexperimental*. San Marcos S.A.
- Vara, A. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017*. [Tesis para optar el grado de magíster].
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/558/RAQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Villena, C. (2019). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de chorrillos, 2019*. [Tesis de licenciatura en Psicología]. Universidad Autónoma del Perú.
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1265/Villena%20Dominguez%20Carolay%20Grecia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)?	Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).	Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).	Variable 1 DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (<i>Ludopatía</i>)	ENFOQUE Cuantitativo
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	Dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> • Abstinencia. • Abuso y tolerancia • Problemas asociados a los videojuegos • Dificultades de control Variable 2 AGRESIVIDAD Dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> • Agresión física • Agresión verbal • Hostilidad • Ira 	TIPO Teórica o Básica
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)? • ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)? • ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)? • ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)? 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021). • Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021). • Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021). • Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021). 	<ul style="list-style-type: none"> • Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021). • Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021). • Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021). • Existe una relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021). 		NIVEL (alcance): Nivel Correlacional DISEÑO: Diseño No Experimental POBLACIÓN 840 Estudiantes del segundo grado de educación secundaria MUESTRA 264 estudiantes MÉTODO GENERAL: Método Científico TÉCNICA: Encuesta INSTRUMENTO: Cuestionario

Anexo 2. Instrumento de investigación

CUESTIONARIO 1

DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

I. PRESENTACIÓN

El presente instrumento busca diagnosticar el grado de dependencia a los videojuegos que usted presenta, no existen respuestas buenas ni malas, responder los enunciados según sea su caso.

II. DATOS GENERALES

Sexo: F () M ()

Edad: años

Horas al día que se dedica al videojuego:

III. DATOS ESPECÍFICOS DEL INSTRUMENTO

- a) Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala:

PREGUNTAS		ESCALA DE VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
01	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	1	2	3	4	5
02	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	1	2	3	4	5
03	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	1	2	3	4	5
04	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	1	2	3	4	5
05	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	1	2	3	4	5
06	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	1	2	3	4	5

07	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	1	2	3	4	5
08	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	1	2	3	4	5
09	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	1	2	3	4	5
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos	1	2	3	4	5
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	1	2	3	4	5
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	1	2	3	4	5
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	1	2	3	4	5
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos	1	2	3	4	5

- b) A continuación, en la siguiente relación de enunciados tomar en cuenta esta otra escala de respuestas.

ENFOQUE CUANTITATIVO			
ESCALA DE MEDICIÓN: ORDINAL (Orden de menor a mayor)			
INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	Categorías		Valoración
Nivel Frecuencia Grado	Muy bajo	Nunca	1
	Bajo	Rara vez	2
	Medio	A veces	3
	Alto	Con frecuencia	4
	Muy alto	Muchas veces	5

PREGUNTAS		ESCALA DE VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	1	2	3	4	5
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	1	2	3	4	5
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	1	2	3	4	5
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego	1	2	3	4	5
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	1	2	3	4	5
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	1	2	3	4	5
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo	1	2	3	4	5

22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	1	2	3	4	5
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	1	2	3	4	5
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	1	2	3	4	5
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	1	2	3	4	5

CUESTIONARIO 2

AGRESIÓN (AQ)

Adaptado por: Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio

(2012)

INSTRUCCIONES:

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa “X” según la alternativa que mejor describa tu opinión.

ENFOQUE CUANTITATIVO			
ESCALA DE MEDICIÓN: ORDINAL (Orden de menor a mayor)			
INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	Categorías		Valoración
Nivel Frecuencia Grado	Muy bajo	Completamente falso para mí	1
	Bajo	Bastante falso para mí	2
	Medio	Ni verdadero ni falso para mí	3
	Alto	Bastante verdadero para mí	4
	Muy alto	Completamente verdadero para mí	5

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

PREGUNTAS		ESCALA DE VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
01	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	1	2	3	4	5
02	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos	1	2	3	4	5
03	Me enojo rápidamente, pero se me pasa enseguida	1	2	3	4	5
04	A veces soy bastante envidioso	1	2	3	4	5
05	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona	1	2	3	4	5
06	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	1	2	3	4	5
07	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo	1	2	3	4	5
08	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	1	2	3	4	5
09	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	1	2	3	4	5
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	1	2	3	4	5
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar	1	2	3	4	5
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades	1	2	3	4	5
13	Suelo involucrarme en la peleas algo más de lo normal	1	2	3	4	5

14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos	1	2	3	4	5
15	Soy una persona apacible	1	2	3	4	5
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	1	2	3	4	5
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	1	2	3	4	5
18	Mis amigos dicen que discuto mucho	1	2	3	4	5
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva	1	2	3	4	5
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas	1	2	3	4	5
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos	1	2	3	4	5
22	Algunas veces pierdo el control sin razón	1	2	3	4	5
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables	1	2	3	4	5
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona	1	2	3	4	5
25	Tengo dificultades para controlar mi genio	1	2	3	4	5
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	1	2	3	4	5
27	He amenazado a gente que conozco	1	2	3	4	5
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán	1	2	3	4	5
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas	1	2	3	4	5

Anexo 3: Carta de consentimiento informado

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es Denissa Ñaupá Huacachi, egresada de Psicología de la Universidad Continental-Huancayo. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre: “Dependencia a los videojuegos y agresividad en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria en la Institución educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021); y para ello quisiera contar con su autorización para la participación de su menor hijo en la presente investigación. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: Test de dependencia a videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresión (AQ), la cual tiene como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de 2° de secundaria. La aplicación del instrumento no demandará ningún riesgo para la salud de su menor hijo. La evaluación de las pruebas psicológicas no le ocasionarán gasto alguno, no deberá pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

De aceptar la participación de su menor hijo en la investigación, todos los datos que se recojan, serán estrictamente anónimos y de carácter privados. Además, los datos entregados serán absolutamente confidenciales y solo se usarán para los fines de la investigación.

Gracias por su colaboración.

Atte. Denissa Ñaupá Huacachi

EGRESADA DE LA EAP DE PSICOLOGIA

UNIVERSIDAD CONTINENTAL

Yo....., con número de DNI:apoderado(a) de, acepto voluntariamente que mi menor hijo participe en la investigación “Dependencia a los videojuegos y agresividad en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)”. Afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación.

Día:/...../.....

Firma

Anexo 4: Carta de Asentimiento

ASENTIMIENTO INFORMADO

1. Datos generales

Título del proyecto:

Dependencia a los videojuegos y agresividad en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria en la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021).

Escuela profesional: Psicología

Investigadora : Denissa Ñaupá Huacachi

Institución : Universidad Continental

Departamento: Junín **Provincia:** Huancayo **Distrito** Huancayo

MANIFIESTA

Te invito a participar del proyecto de investigación titulado: “Dependencia a los videojuegos y agresividad en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria en la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)”. Estoy realizando esta investigación con el objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de secundaria. Si decides participar en esta investigación se te aplicará dos pruebas psicológicas: el test de dependencia a los videojuegos(TDV) y el Cuestionario de Agresión (AQ). La aplicación del instrumento no demandará ningún riesgo para su salud. La evaluación de las pruebas psicológicas no le ocasionarán gasto alguno, no deberá pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico. Con referente a la investigación, todos los datos que se recojan, serán estrictamente anónimos y de carácter privados. Estimado menor, en estricto respeto a su opinión y sus derechos de libre elección, usted tiene derecho a negarse a participar de esta investigación o a retirarse del estudio en cualquier momento. Si tienes alguna duda adicional, si crees conveniente en recibir información, no dudes en consultar y solicitar a la investigadora, cuyos datos se encuentra al final del documento.

MANIFIESTA

Yo,....., identificado con número de DNI:deaños de edad, doy mi consentimiento para la participación del proyecto de investigación Titulado: “Dependencia a los videojuegos y agresividad en los estudiantes del Segundo Grado de Educación secundaria en la Institución educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo (2021)”. Llevado a cabo por la investigadora Denissa Ñaupá Huacachi. Pongo mi nombre y huella digital en señal de aceptación.

Huancayo dedel 2021

1° Responsable de la investigación

Apellidos y nombre: Denissa Ñaupá Huacachi

DNI: 76659991

N.º de celular: 936224398

EMAIL: denissahuacachi@gmail.com

Firma:



Anexo 5: Fichas de evaluación de jueces

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: "Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo – 2021".

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	OPCIÓN DE RESPUESTAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				Relación entre variable y la dimensión.		Relación entre la dimensión y el ítem.		Relación entre el ítem y la opción de respuesta			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO		
DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	ABSTINENCIA	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	X			X		X			
		Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.				X		X			
		Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer						X			
		Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC..				X		X			
		Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos.						X			
		Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.				X		X			
		Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.				X		X			
		Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos..				X		X			
		Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo.				X		X			
	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.			X		X					
	ABUSO Y TOLERANCIA	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X			X		X			
		Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)				X		X			
		Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé				X		X			
		Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato				X		X			
		Creo que juego demasiado a los videojuegos				X		X			
	PROBLEMAS ASOCIADOS A LOS VIDEOJUEGOS	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	X			X		X			
		He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC				X		X			
		Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos				X		X			

FICHA DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTA

1. Datos Generales

- 1.1. Apellidos y nombres del Experta : CASTELLANOS DE LA CRUZ YUDITH
 1.2. Grado académico / mención : PSICÓLOGA CLÍNICA/ EDUCATIVA
 1.3. N° DNI / Teléfono y/o celular : 46762412 / 979819742
 1.4. Cargo e institución donde labora : PSICÓLOGA I.E.P MAYUPAMPA LA OROYA
 1.5. Lugar y fecha : Huancayo, 27 de Setiembre del 2021.

2. Aspectos de la Evaluación

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Aceptable	Bueno
		1	3	5
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.		x	
2. Objetividad	El instrumento está organizado y expresado en comportamientos observables.			x
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.		x	
4. Organización	Presentación ordenada.			x
5. Suficiencia	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.			x
6. Pertinencia	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.			x
7. Consistencia	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.		x	
8. Coherencia	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.			x
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.			x
10. Aplicación	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.		x	
Conteo total de marcas		A	B	C
			4	6

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 3 \times B + 5 \times C}{50} = 0.84$$

3. Opinión de aplicabilidad

Intervalo	Categoría
[0,20 – 0,40]	No válido, reformular
<0,41 – 0,60]	No válido, modificar
<0,61 – 0,80]	Válido, mejorar
<0,81 – 1,00]	Válido, aplicar

4. Recomendaciones: Ninguna.

MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Test de agresividad (AQ)

Objetivo : Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo – 2021.

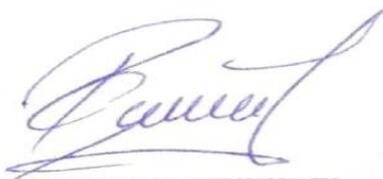
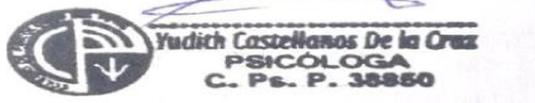
Dirigido a : Estudiantes del segundo grado de secundaria de la institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel de Huancayo.

Apellidos y nombres de la evaluadora: CASTELLANOS DE LA CRUZ YUDITH

Grado académico del evaluador: LIC.PS.

Valoración:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
			x	

Yudith Castellanos De la Cruz
PSICÓLOGA
C. Ps. P. 38850

Firma de la Evaluadora

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: “Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo – 2021”.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	OPCIÓN DE RESPUESTAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				Relación entre variable y la dimensión.		Relación entre la dimensión y el ítem.		Relación entre el ítem y la opción de respuesta			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO		
DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	ABSTINENCIA	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	X			X		X			
		Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.				X		X			
		Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer						X		X	
		Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC..				X		X			
		Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos.				X		X			
		Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.				X		X			
		Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.				X		X			
		Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos..				X		X			
		Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo.				X		X			
		Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.				X		X			
	ABUSO Y TOLERANCIA	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X			X		X			
		Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)				X		X			
		Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé				X		X			
		Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato				X		X			
		Creo que juego demasiado a los videojuegos				X		X			
PROBLEMAS ASOCIADOS A LOS VIDEOJUEGOS	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	X			X		X				
	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC				X		X				
	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos				X		X				

		He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo.				X		X		
DIFICULTADES DE CONTROL		Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos		X		X		X		
		Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego				X		X		
		Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego				X		X		
		En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque solo sea un momento				X		X		
		Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos				X		X		
		Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)				X		X		

FICHA DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTA

1. Datos Generales

- 1.1. Apellidos y nombres del Experta : Mendoza Porras Pamela Lissette.
 1.2. Grado académico / mención : Licenciada en Psicología.
 1.3. N° DNI / Teléfono y/o celular : 42370087 / 948413614.
 1.4. Cargo e institución donde labora : Ugel Huancayo. I.E. Nuestra Señora Del Rosario.
 1.5. Lugar y fecha : Huancayo / 20/11/2021.

2. Aspectos de la Evaluación

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Aceptable	Bueno
		1	3	5
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.		X	
2. Objetividad	El instrumento está organizado y expresado en comportamientos observables.			X
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.		X	
4. Organización	Presentación ordenada.		X	
5. Suficiencia	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.			X
6. Pertinencia	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.			X
7. Consistencia	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.			X
8. Coherencia	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.			X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.			X
10. Aplicación	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.		X	
Conteo total de marcas		A	B	C
			4	6

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 3 \times B + 5 \times C}{50} = 0.84$$

3. Opinión de aplicabilidad

Intervalo	Categoría
[0,20 – 0,40]	No válido, reformular
<0,41 – 0,60]	No válido, modificar
<0,61 – 0,80]	Válido, mejorar
<0,81 – 1,00]	Válido, aplicar

4. Recomendaciones: Ninguna.

MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Test de dependencia a videojuegos (TDV).

Objetivo : Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo – 2021.

Dirigido a : Estudiantes del segundo grado de secundaria de la institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel de Huancayo.

Apellidos y nombres de la evaluadora: Mendoza Porras Pamela Lisette.

Grado académico de la evaluadora: Licenciada en Psicología.

Valoración:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		X		



P. Mendoza
Pamela L. Mendoza Porras

PSICÓLOGA

C. Ps. P. 15995

Firma de la Evaluadora

IRA	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas						X		X		X		
	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán							X		X			
	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida							X		X			
	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo							X		X			
	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.							X		X			
	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar							X		X			
	Soy una persona apacible						X		X				
	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas							X		X			
	Algunas veces pierdo el control sin razón							X		X			
	Tengo dificultades para controlar mi genio							X		X			

FICHA DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTA

1. Datos Generales

- 1.1. Apellidos y nombres del Experta : Mendoza Porras Pamela Lisette.
 1.2. Grado académico / mención : Licenciada en Psicología.
 1.3. N° DNI / Teléfono y/o celular : 42370087 / 948413614
 1.4. Cargo e institución donde labora: UGEL Huancayo. I.E. "Nuestra Señora Del Rosario"
 1.5. Lugar y fecha : Huancayo, 20/11/2021.

2. Aspectos de la Evaluación

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Aceptable	Bueno
		1	3	5
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.		x	
2. Objetividad	El instrumento está organizado y expresado en comportamientos observables.			x
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.		x	
4. Organización	Presentación ordenada.			x
5. Suficiencia	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.			x
6. Pertinencia	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.			x
7. Consistencia	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.		x	
8. Coherencia	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.			x
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.			x
10. Aplicación	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.		x	
Conteo total de marcas		A	B	C
			4	6

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 3 \times B + 5 \times C}{50} = 0.84$$

3. Opinión de aplicabilidad

Intervalo	Categoría
[0,20 – 0,40]	No válido, reformular
<0,41 – 0,60]	No válido, modificar
<0,61 – 0,80]	Válido, mejorar
<0,81 – 1,00]	Válido, aplicar

4. Recomendaciones: Ninguna.

MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Test de agresividad (AQ)

Objetivo : Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo – 2021.

Dirigido a : Estudiantes del segundo grado de secundaria de la institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel de Huancayo.

Apellidos y nombres de la evaluadora: Mendoza Porras Pamela Lissette.

Grado académico del evaluador: Licenciada en Psicología.

Valoración:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		X		


P. Mendoza
Pamela L. Mendoza Porras
PSICÓLOGA
C.P.s.P. 15995

Firma de la Evaluadora

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: "Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo – 2021".

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	OPCIÓN DE RESPUESTAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				Relación entre variable y la dimensión.		Relación entre la dimensión y el ítem.		Relación entre el ítem y la opción de respuesta			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO		
DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	ABSTINENCIA	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	X			X		X			
		Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.				X		X			
		Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer						X		X	
		Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC..				X		X		X	
		Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos.				X		X		X	
		Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.				X		X		X	
		Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.				X		X		X	
		Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos..				X		X		X	
		Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo.				X		X		X	
		Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.				X		X		X	
	ABUSO Y TOLERANCIA	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X			X		X			
		Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)				X		X			
		Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé				X		X		X	
		Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato				X		X		X	
		Creo que juego demasiado a los videojuegos				X		X		X	
	PROBLEMAS ASOCIADOS A LOS VIDEOJUEGOS	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	X			X		X			
		He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC				X		X			
		Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos				X		X		X	

		He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo.				X		X		
DIFICULTADES DE CONTROL		Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos		X		X		X		
		Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego				X		X		
		Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego				X		X		
		En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque solo sea un momento				X		X		
		Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos				X		X		
		Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)				X		X		

FICHA DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTA

1. Datos Generales

- 1.1. Apellidos y nombres del Experta : RODRIGUEZ GUILLERMO CINTHIA
 1.2. Grado académico / mención : LICENCIADA EN PSICOLOGÍA
 1.3. N° DNI / Teléfono y/o celular : 43481085/ 942656063
 1.4. Cargo e institución donde labora : IEPEC. SANTA ISABEL
 1.5. Lugar y fecha : HUANCAYO 19/11/2021

2. Aspectos de la Evaluación

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Aceptable	Bueno
		1	3	5
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.		3	
2. Objetividad	El instrumento está organizado y expresado en comportamientos observables.			5
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			5
4. Organización	Presentación ordenada.			5
5. Suficiencia	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.			5
6. Pertinencia	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.		3	
7. Consistencia	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.			5
8. Coherencia	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.			5
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.		3	
10. Aplicación	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.			5
Conteo total de marcas		A	B	C
			3	7

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 3 \times B + 5 \times C}{50} = 0.88$$

3. Opinión de aplicabilidad

Intervalo	Categoría
[0,20 – 0,40]	No válido, reformular
<0,41 – 0,60]	No válido, modificar
<0,61 – 0,80]	Válido, mejorar
<0,81 – 1,00]	Válido, aplicar

4. Recomendaciones: Ninguna.

MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Test de dependencia a videojuegos (TDV).

Objetivo : Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo – 2021.

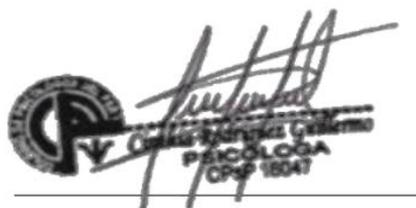
Dirigido a : Estudiantes del segundo grado de secundaria de la institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel de Huancayo.

Apellidos y nombres de la evaluadora: RODRIGUEZ GUILLERMO CINTHIA

Grado académico de la evaluadora: LIC. EN PSICOLOGÍA

Valoración:

Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		X		



Firma de la Evaluadora

TEST DE AGRESIVIDAD (AQ)

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: "Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo – 2021".

Variable	DIMENSIONES	INDICADORES	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACION Y/O RECOMENDACIÓN	
			Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero, ni falso para mí	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí	Relación entre la variable y la dimensión.		Relación entre la dimensión y el ítem.		Relación entre el ítem y la opción de respuesta.			
								SI	NO	SI	NO	SI	NO		
AGRESIVIDAD	AGRESIÓN FÍSICA	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona								X			X		
		Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona								X			X		
		Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también								X			X		
		Suelo involucrarme en la peleas algo más de lo normal						X		X			X		
		Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago								X			X		
		Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva								X			X		
		Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos								X			X		
		No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona								X			X		
	AGRESIÓN VERBAL	He llegado a esta tan furioso que rompía cosas								X			X		
		Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos								X			X		
		Cuando la gente me molesta, discuto con ellos								X			X		
		Mis amigos dicen que discuto mucho						X		X			X		
		Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos								X			X		
		He amenazado a gente que conozco								X			X		
		A veces soy bastante envidioso								X			X		
HOSTILIDAD	A menudo no estoy de acuerdo con la gente								X			X			
	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades								X			X			
	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas								X			X			
	Desconfío de desconocidos demasiado amigables								X			X			

	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas						X		X		X			
	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán								X		X			
IRA	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida						X		X		X			
	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo								X		X			
	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.								X		X			
	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar								X		X			
	Soy una persona apacible								X		X			
	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas								X		X			
	Algunas veces pierdo el control sin razón								X		X			
	Tengo dificultades para controlar mi genio								X		X			

FICHA DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTA

1. Datos Generales

- 1.1. Apellidos y nombres del Experta : RODRIGUEZ GUILLERMO CINTHIA
 1.2. Grado académico / mención : LICENCIADA EN PSICOLOGIA
 1.3. N° DNI / Teléfono y/o celular : 43481085/ 942656063
 1.4. Cargo e institución donde labora : IEPEC. SANTA ISABEL
 1.5. Lugar y fecha : HUANCAYO 19/11/2021

2. Aspectos de la Evaluación

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Aceptable	Bueno
		1	3	5
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.		3	
2. Objetividad	El instrumento está organizado y expresado en comportamientos observables.			5
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.		3	
4. Organización	Presentación ordenada.			5
5. Suficiencia	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.		3	
6. Pertinencia	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.			5
7. Consistencia	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.		3	
8. Coherencia	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.			5
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.		3	
10. Aplicación	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.		3	
Conteo total de marcas		A	B	C
			6	4

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 3 \times B + 5 \times C}{50} = 0.76$$

3. Opinión de aplicabilidad

Intervalo	Categoría
[0,20 – 0,40]	No válido, reformular
<0,41 – 0,60]	No válido, modificar
<0,61 – 0,80]	Válido, mejorar
<0,81 – 1,00]	Válido, aplicar

4. Recomendaciones: Ninguna.

MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Test de agresividad (AQ)

Objetivo : Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo – 2021.

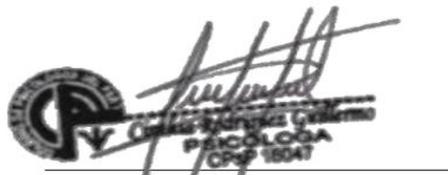
Dirigido a : Estudiantes del segundo grado de secundaria de la institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel de Huancayo.

Apellidos y nombres de la evaluadora: RODRIGUEZ GUILLERMO CINTHIA

Grado académico del evaluador: LIC. EN PSICOLOGÍA

Valoración:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		X		



Firma de la Evaluadora

Anexo 6: Evidencia del soporte estadístico SPSS

NAIPA, Denissa - Base de datos 2022.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

1: VAR00015 3 Visible: 64 de 64 variables

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	VAR00013	VAR00014	VAR00015	VAR00016
1	2	3	3	4	4	5	4	3	3	2	1	2	1	1	3	
2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	
4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	
5	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	2	2	
6	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	
7	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	
8	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	
9	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
13	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	
14	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	
15	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	3	
16	1	4	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	
17	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	
18	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
19	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	4	3	3	
20	4	4	5	4	4	4	4	4	2	4	5	4	5	5	5	
21	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3	2	3	3	4	4	
22	4	4	3	3	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	
23	3	3	3	3	2	5	5	5	3	4	4	4	4	3	3	
24	3	3	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	2	4	
25	2	2	3	4	3	2	2	2	1	3	2	3	3	3	3	
26	3	3	3	3	3	3	4	4	5	3	4	3	3	4	5	
27	5	3	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	2	
28	4	4	3	4	3	5	4	4	4	3	4	3	3	4	5	
29	4	3	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	
30	3	4	3	3	4	4	3	3	4	5	4	3	1	1	3	
31	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	2	4	
32	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	
33	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	
34	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	2	2	2	4	
35	4	4	4	3	3	3	3	4	5	3	3	3	2	3	3	
36	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	
37	2	2	3	5	3	5	5	5	3	5	5	4	4	3	1	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

8°C Despejado 02:23 a. m. 11/09/2023