



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA

TESIS

**“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN
ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA,
ICA 2021”**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Calidad de vida, resiliencia y bienestar psicológico

Presentado por:

Mara Denixa Bolivar Castañeda

Yanira Alexandra Velásquez García

Tesis desarrollada para optar el Título Profesional de
Licenciada en Psicología

Docente asesor:

Mg. José Yomil Pérez Gómez

Código Orcid N° 0000-0002-3516-9071

Chincha, Ica, 2022

Asesor

MG. JOSÉ YOMIL PERÉZ GÓMEZ

Miembros del jurado

-Dr. Edmundo González Zavaleta

-Dr. Jorge Campos Martínez

-Dra. Juana Marcos Romero

DEDICATORIA

A nuestros padres por guiarnos y habernos forjado como las personas que somos en la actualidad, los logros que hemos obtenido se los debemos infinitamente a ellos, ya que nos motivaron para alcanzar nuestras metas y tener nuestra carrera profesional, gracias por el apoyo incondicional que nos han brindado a lo largo de nuestra vida.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradecemos a Dios por permitirnos tener una buena experiencia dentro de nuestra carrera universitaria y por regalarnos la vida.

Agradecemos de igual manera al colegio “José Gregorio Huamán Girao” por brindarnos las facilidades de poder aplicar nuestra investigación, finalmente agradecemos al Mg. José Pérez por ser nuestro asesor del presente trabajo de investigación, quien nos motivó para desarrollar y culminar.

RESUMEN

Objetivo: Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuego y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

Material y método: Estudio de tipo básico, con un nivel descriptivo correlacional de diseño no experimental de corte transversal; la población fue de 273 estudiantes de 3ro a 5to de secundaria, con una muestra de 160 estudiantes, quienes respondieron un cuestionario denominado Test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Marco y Chóliz que consta de 25 ítems y también se les aplicó el cuestionario de agresión de Buss y Perry (AQ) que consta de 29 ítems.

Resultados: Se observó que el sexo que predominó en la investigación con un 56.3% eran del sexo femenino, en la variable dependencia a los videojuegos se encontró con un 67.5% en nivel bajo, en sus dimensiones abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a la dependencia y dificultad de control, con un 68.8%, 60.6%, 51.9% y 67.5% respectivamente, por último, en la variable agresividad se encontró con un 28.7% en nivel bajo, en su dimensión agresividad física con un 36.3% nivel medio, agresividad verbal con un 28.7% nivel bajo, hostilidad con un 46.3% e ira con un 29.4% nivel medio- bajo.

Conclusión: La dependencia a los videojuegos se relaciona de manera significativa con la agresividad en estudiantes de una institución educativa de Ica 2021, según el resultado de la prueba Rho de Spearman 0.251 y de un p valor de 0.001.

Palabras claves: Dependencia a los videojuegos, agresividad y estudiantes.

ABSTRACT

Objective: To determine the relationship between dependence on video games and aggressiveness in secondary school students of an educational institution, Ica 2021.

Material and method: Basic study, with a descriptive correlational level of non-experimental cross-sectional design; the population was 273 students from 3rd to 5th of secondary school, with a sample of 160 students, who answered a questionnaire called Test of dependence on video games (TDV) of Marco and Chóliz that consists of 25 items and also applied the questionnaire of aggression of Buss and Perry (AQ) that consists of 29 items.

Results: It was observed that the sex that predominated in the research with 56.3% were female, in the variable dependence on video games was found with 67.5% at a low level, in its dimensions abstinence, abuse and tolerance, problems associated with dependence and difficulty of control, with 68.8%, 60.6%, 51.9% and 67.5% respectively, Finally, in the variable aggressiveness was found with 28.7% at low level, in its dimension physical aggressiveness with 36.3% medium level, verbal aggressiveness with 28.7% low level, hostility with 46.3% and anger with 29.4% medium-low level.

Conclusion: Dependence on video games is significantly related to aggressiveness in students of an educational institution of Ica 2021, according to the result of spearman's Rho test 0.251 and a p value of 0.001.

Keywords: Dependence on video games, aggressiveness and students.

INDICE GENERAL

Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Resumen	v
Palabras claves	v
Abstract	vi
Índice general	vii
Índice de figuras y de cuadros	ix
I. INTRODUCCIÓN	12
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
2.1 Descripción del Problema	13
2.2. Pregunta de investigación general	16
2.3 Preguntas de investigación específicas	16
2.4 Justificación e Importancia	17
2.5 Objetivo general	18
2.6 Objetivos específicos	18
2.7 Alcances y limitaciones	19
III. MARCO TEÓRICO	20
3.1 Antecedentes	20
3.2 Bases Teóricas	28
3.3 Marco conceptual	47
IV. METODOLOGÍA	51
4.1 Tipo y Nivel de la Investigación	51
4.2 Diseño de la Investigación	51
4.3 Población y muestra	52
4.4 Hipótesis general y específicas	54
4.5 Identificación de las variables	55
4.6 Operacionalización de las Variables	56
4.7 Recolección de datos	58
V. RESULTADOS	63
5.1 Presentación de resultados	63
5.2 Interpretación de los resultados	76

VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	88
6.1 Análisis descriptivo de los resultados	88
6.2 Comparación de resultados con marco teórico	89
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	92
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	94
ANEXOS	102
Anexo 01: Matriz de consistencia	103
Anexo 02: Instrumento de recolección de datos	104
Anexo 03: Evidencias fotográficas	108
Anexo 04: Base de datos SPSS	115
Anexo 05 Documentos administrativos	117
Anexo 06: Informe de Turnitin al 28% de similitud	123

INDICE DE FIGURAS

Figura 1	Porcentaje de género en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	63
Figura 2	Porcentaje de edades en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	64
Figura 3	Porcentaje de los grados y secciones en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	65
Figura 4	Porcentaje de la variable dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	66
Figura 5	Porcentaje de la dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	67
Figura 6	Porcentaje de la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	68
Figura 7	Porcentaje de la dimensión problemas asociados a la dependencia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	69
Figura 8	Porcentaje de la dimensión dificultad de control en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	70
Figura 9	Porcentaje de la variable agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	71
Figura 10	Porcentaje de la dimensión agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	72
Figura 11	Porcentaje de la dimensión agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	73
Figura 12	Porcentaje de la dimensión hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	74
Figura 13	Porcentaje de la dimensión ira estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	75

INDICE DE CUADROS

Cuadro 1	Frecuencia y porcentaje de género en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	63
Cuadro 2	Frecuencia y porcentaje de edades en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021	64
Cuadro 3	Frecuencia y porcentaje de los grados y secciones en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	65
Cuadro 4	Frecuencia y porcentaje de la variable dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	66
Cuadro 5	Frecuencia y porcentaje de la dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	67
Cuadro 6	Frecuencia y porcentaje de la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	68
Cuadro 7	Frecuencia y porcentaje de la dimensión problemas asociados a la dependencia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	69
Cuadro 8	Frecuencia y porcentaje de la dimensión problemas asociados a la dependencia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	70
Cuadro 9	Frecuencia y porcentaje de la dimensión problemas asociados a la dependencia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	71
Cuadro 10	Frecuencia y porcentaje de la dimensión agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	72
Cuadro 11	Frecuencia y porcentaje de la dimensión agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	73
Cuadro 12	Frecuencia y porcentaje de la dimensión hostilidad en	74

estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

Cuadro 13	Frecuencia y porcentaje de la dimensión ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	75
Cuadro 14	Prueba de normalidad de las variables dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	80
Cuadro 15	Prueba de correlación Rho de Spearman entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	81
Cuadro 16	Prueba de correlación Rho de Spearman entre dependencia a los videojuegos y agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	83
Cuadro 17	Prueba de correlación Rho de Spearman entre dependencia a los videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	84
Cuadro 18	Prueba de correlación Rho de Spearman entre dependencia a los videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	85
Cuadro 19	Prueba de correlación Rho de Spearman entre dependencia a los videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.	87

I. INTRODUCCIÓN

El constante avance de la tecnología ha hecho que seamos más dependientes de este, especialmente el internet que es una herramienta indispensable en la vida cotidiana del ser humano, dado que en la mayoría de los estudiantes lo utilizan para acceder a una gran cantidad de contenidos a través de varios dispositivos que le ayudan para divertirse, aprender de esta herramienta y en algunos caso poder relacionarse a través de redes sociales, paralelo a esto se ha evidenciado el uso irresponsable de la tecnología como es el caso de los videojuegos que actualmente en el siglo XXI es una forma de pasar el tiempo después de un día tedioso, pero si esto conlleva a una dependencia llega a provocar problemas a nivel personal, familiar y social.

Esta dependencia se ha observado en estudiantes, como una forma para liberar el estrés ante los estudios, que si no se maneja de forma adecuada conlleva a una adicción, causando un patrón de comportamiento agresivo que llevan actuar de una manera violenta donde se va a liberar estímulos dañinos hacia el individuo y las personas de su entorno, por ende en el 2019 la OMS reconoció la dependencia a los videojuegos como trastorno y a la vez está incluido en la quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM- 5) como *trastorno por juego en internet* (IGD).

En este sentido, el objetivo del presente trabajo de investigación fue determinar si existía relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Ica en el 2021.

Mara Bolivar Castañeda/Yanira Velásquez García

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Descripción de problema

El aprendizaje y la importancia del videojuego es indispensable para el desarrollo personal, ya que se cuenta como una actividad de tiempo libre y forma parte de una base motivacional, sin embargo, si se abusa de los videojuegos puede desencadenar diferentes problemas tanto emocional como conductual que induce a un patrón de consumo excesivo (Patim, 2009). Por ejemplo, se nota en algunas familias que sus propios hijos han sustraído tarjetas de crédito o dinero para poder adquirir algún videojuego o comprar algún elemento del juego del cual se han obsesionado, ya que observan que sus compañeros o amigos tienen aquel elemento, desean estar a la altura de ellos y tener atención.

Actualmente se ha observado un incremento hacia la dependencia a los videojuegos y como consecuencia se han presentado casos de agresividad mayormente en estudiantes de secundaria y adolescentes debido a estar más expuestos a la tecnología.

La dependencia puede desencadenar un comportamiento agresivo, podemos entender por agresividad a un conjunto de estímulos que dan como respuestas emociones y conductas negativas hacia las personas de su entorno que pueden ser dañinas de manera personal, social y familiar.

A nivel internacional, en España se ha realizado una investigación para estudiar la particularidad del uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles y definir la relación de cómo afecta el uso desmedido de los videojuegos en la parte

psicosocial y en el entorno de su vida cotidiana del adolescente, donde se obtuvo como resultado que la adicción a los videojuegos es una inquietud para los padres de familia, y que actualmente es una de las razones para que sus hijos vayan a una terapia psicológica especializada en este trastorno de juego por internet. Los especialistas ya sean psicólogos u orientadores escolares los que derivan estos tipos de casos, tienen que manejar los instrumentos idóneos y aplicar los conocimientos estudiados para este trastorno (Buiza C, 2018).

El Perú no es ajeno a lo que se está viviendo en otros países, Condor (2019), realizó una investigación para demostrar la relación de dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito Comas, 2019. El estudio con el cual trabajó fue descriptivo correlacional, teniendo como población 300 estudiantes que cursaban el grado de tercero, cuarto y quinto del nivel secundario, con respecto a los instrumentos que utilizó fueron el test de dependencia a videojuegos (TDV) y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry, se pudo obtener como resultado una correlación directa débil entre las variables, significando que mayor dependencia a los videojuegos no tendrá como respuesta una conducta agresiva y así inversamente.

A nivel local en la ciudad de Ica se ha observado un aumento a la dependencia de los videojuegos en niños y adolescentes, debido al aislamiento social por la pandemia del coronavirus, ante esta problemática el coordinador de la salud mental de la Dirección Regional de Salud (Diresa), dio a conocer que el constante uso de la tecnología se ha ido incrementando y perjudicando la salud física y mental, como por ejemplo, problemas alimenticios, oculares, de conducta e insomnio, por

motivo que los niños y adolescentes prefieren no entrar a clases por dar más atención a los juegos de internet, a consecuencia de esto se ha observado el incremento de comportamientos agresivos y al mismo tiempo los profesionales de la salud mental han atendido casos de problemas de adicción por los videojuegos, aunque no se mencione las cifras oficiales sobre este incremento en la cantidad de horas de juego, las plataformas han demostrado que existe un elevado uso de estas, por último el coordinador de Salud Mental de la Diresa, dio como recomendación a las familias iqueñas establecer un tiempo libre donde los niños y adolescentes puedan acceder a la tecnología estableciendo un límite y un tiempo determinado.

Por ello en la presente tesis de investigación se describió la situación problemática relacionada a la dependencia a los videojuegos y agresividad, donde nos permite entender la situación actual que está pasando en algunos estudiantes de la I.E. "José Gregorio Huamán Girao" ubicado en el distrito de los Aquijes de la ciudad de Ica, donde se han encontrado casos de agresividad por parte de algunos estudiantes del nivel secundaria, por haber presentado algunas características de dependencia a los videojuegos, donde una de las causas es por el aislamiento social debido al contexto actual que vivimos por el Covid-19, donde se ha desarrollado un comportamiento agresivo, ansioso e irritable hacia su entorno y padres de familia, por esta necesidad del alumno de querer jugar todo el tiempo ha conllevado un bajo rendimiento escolar por estar más atento en querer jugar y no poner una atención adecuada a sus docentes, ante toda la información expuesta, es necesario identificar la correlación que existe entre la variable dependencia a los videojuegos y agresividad en la población secundaria de la institución educativa ya mencionada, lo que nos permitió

incrementar el conocimiento respecto al tema y las consecuencias que puede genera en el estudiante tanto psicológico como emocional.

2.2. Pregunta de investigación general

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021?

2.3. Preguntas de investigación específicas

P.E.1:

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021?

P.E.2:

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021?

P.E.3:

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021?

P.E.4:

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021?

2.4. Justificación e Importancia

2.4.1. Justificación

Justificación Teórica

La presente investigación se justifica ya que nos permite reconocer la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes participantes, que muchas veces no son observadas ni tomadas en cuenta por profesores y padres de familias, esta investigación tiene como base teórica y evidencias científicas obtenidas a través de varios estudios que se han realizado a nivel nacional como internacionalmente.

Justificación Práctica

El resultado obtenido de la investigación sirvió para identificar si existe alguna relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, esto permite que tanto a padres de familia y docentes de la I.E. “José Gregorio Huamán Girao”, tengan como dato y analicen la situación por la que pasan los estudiantes que han sido afectados en el contexto actual en el que vivimos por el Covid-19 debido al aislamiento social y a la par sirve para que la institución educativa decida implementar programas o talleres tanto para los estudiantes y padres de familia junto con ayuda de la psicóloga a cargo de la institución.

Justificación Metodológica

Desde el punto de vista metodológico, la investigación sirve como un aporte para futuras investigaciones relacionado al tema en área educativa, además que se evidencia si existe alguna relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de 3^{ro}, 4^{to} y 5^{to} de secundaria de una institución educativa en la ciudad de Ica.

2.4.2. Importancia

De los resultados obtenidos establecemos la importancia de dar recomendaciones a profesores y padres de familia para mejorar el comportamiento y poner límites a los estudiantes para que en un futuro prever ciertos trastornos que conlleva a la dependencia de los videojuegos. Además, no se ha encontrado trabajo de investigación de estas variables en la ciudad de Ica y más en el contexto de pandemia por el Covid-19.

2.5. Objetivo general

Identificar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

2.6. Objetivos específicos

O.E.1:

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

O.E.2:

Identificar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

O.E.3:

Conocer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

O.E.4:

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

2.7. Alcances y limitaciones

2.7.1. Alcances

Alcance territorial: El presente trabajo de investigación fue realizado en la I.E. “José Gregorio Huamán Girao” del distrito de los Aquijes, de la provincia y región de Ica en Perú.

Alcance temporal: La siguiente tesis fue realizada desde agosto hasta diciembre del 2021, los cuestionarios fueron aplicados entre el 23 de noviembre hasta el 10 de diciembre del presente año, mediante la plataforma google meet.

Alcance social: Estudiantes de 3^{ro}, 4^{to} y 5^{to} de nivel secundario, de la I.E. “José Gregorio Huamán Girao”.

2.7.2. Limitaciones

Las limitaciones que presentamos en nuestra investigación se encuentran relacionadas por la pandemia del covid-19, el cual nos afectó de manera significativa ya que nos dificultó en la recolección de los datos, puesto que se realizó de manera virtual, por lo tanto, tuvimos un retraso en la respuesta por parte del director de la institución educativa y demora en la obtención de las respuestas por partes de los estudiantes, además los resultados expuestos por los alumnos no es cien por ciento confiable debido a que pudieron no responder con sinceridad ante los cuestionarios.

III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes

Nacionales

Villena C. (2021) En su tesis denominada “Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Chorrillos, 2019”. Tuvo como objetivo de investigación determinar la relación que existe entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Chorrillos, en su ejecución de la metodología fue un diseño no experimental, de corte transaccional y el nivel fue descriptivo correlacional. En la investigación se trabajó con toda la población conformada de 617 estudiantes de 1ro a 5to de secundaria, a quienes se les aplicó los instrumentos denominados: cuestionario de agresión de Buss y Perry y el Test de dependencia a los videojuegos de Marco y Chóliz; logrando los siguientes resultados se encontró una relación directa significativa ($\rho=.312^{**}$) entre ambas variables. El nivel de agresividad en la muestra obtuvo un promedio de 54%, mientras que el nivel general de dependencia a los videojuegos alcanzó la categoría leve adicción con un 34%. Además, se encontró que existen diferencias significativas ($p<.05$) de acuerdo al sexo en las dimensiones de agresividad física, hostilidad e ira. Se encontraron diferencias según la edad en las dimensiones agresividad física, ira y el puntaje total. Por otro lado, en la variable dependencia a los videojuegos se observó diferencias significativas según sexo en los cuatro componentes y el puntaje total. Del mismo modo se hallaron diferencias ($p<.05$) en las dimensiones abstinencia y abuso y tolerancia de acuerdo a la edad de la muestra.

Polanco H. (2020) En su tesis denominada “Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución

educativa de Uchumayo Arequipa, 2020”, su objetivo de investigación fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa. En su ejecución metodológica fue de diseño no experimental de corte transversal y el nivel de la investigación fue correlacional, la investigación tuvo como población 750 estudiantes, con una muestra de 150 que abarca de 3^o a 5^o de secundaria de la I.E. 40091 Alma mater de Congata, Uchumayo – Arequipa, donde se usó como técnica la encuesta y los instrumentos que se aplicó fueron el test de dependencia a videojuegos de Marco y Chóliz y el cuestionario de agresión de Buss y Perry, obteniendo como resultados niveles medios de dependencia a los videojuegos y de agresividad. Existiendo una relación inversa moderada y significativa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad, ($r=-.530$; $P<0.05$). como también lo hay para la abstinencia y agresividad ($r=-.468$). Entre problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad ($r=-.528$), como dificultades para el control y agresividad ($r=-.571$), finalmente se evidenció que en las dimensiones de abuso y tolerancia y agresividad se obtuvo ($r=-.360$) y se concluye que existe relación inversa y significativa entre las variables.

Vidal S. (2020) En su tesis denominada “Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020”. Tuvo como objetivo determinar la relación de la Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao. En su ejecución metodológica fue de diseño no experimental de corte transversal y descriptivo correlacional, se trabajó con una población de 1235 estudiantes y se tiene una muestra de 215, a quienes se les aplicó los instrumentos del Test

de dependencia a videojuegos y el Cuestionario de Agresividad. Obteniendo como resultado los valores de la prueba de Shapiro-Wilks donde no se ajustan a una distribución normal ($p < 0,05$), de modo que se emplearon estadísticos no paramétricos y se pudo evidenciar una correlación directa y significativa entre las variables dependencia a videojuegos y agresividad ($\rho = 0,295$). Igualmente, se demostró una correlación directa y significativa entre la variable dependencia a videojuegos y las dimensiones de agresividad física ($\rho = 0,266$); agresividad verbal ($\rho = 0,128$); ira ($\rho = 0,201$) y hostilidad ($\rho = 0,240$). Además, se pudo mostrar una correlación directa y significativa entre la variable agresividad y las dimensiones de abstinencia ($\rho = 0,256$); abuso y tolerancia ($\rho = 0,281$); problemas ocasionados por los videojuegos ($\rho = 0,232$) y dificultad de control ($\rho = 0,270$). En conclusión, se evidenció correlación directa y significativa entre ambas variables demostrando que ante mayor dependencia a videojuegos mayor agresividad.

Flores H. (2020) En su tesis denominada “Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú 2019”. Tuvo como objetivo determinar la relación entre la dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundaria de la Institución Educativa Jorge Chávez en la ciudad de Tacna. En su ejecución se consideró como parte de la metodología de investigación un diseño no experimental, de corte transversal y con un nivel correlacional. Se trabajó con una población de 885 estudiantes, obteniendo como muestra 297 de 1^{ro} a 5^{to} de secundaria que oscilaban entre edades de 11 a 17 años. Se les aplicó los instrumentos denominados: Test de dependencia de los videojuegos de Marco y Cholí, y para la segunda variable el Cuestionario de agresión de Buss y Perry. Los resultados mostraron que existe una correlación directa de magnitud baja

(Rho = .325) y significativa ($p < 0.005$), donde se encontraron correlaciones significativas entre las variables dependencia a los videojuegos y la dimensión agresividad verbal (Rho = .314), ($p < 0.001$), como una correlación significativa entre dependencia a los videojuegos y la dimensión de agresividad física en los adolescentes (Rho = .326; $p < 0.001$), existiendo una correlación significativa entre la variable dependencia a los videojuegos y la dimensión ira en los adolescentes (Rho = .223; $p < 0.001$).

Vara R. (2018) En su tesis denominada “Adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo”. Tuvo como objetivo determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. Su ejecución de la metodología fue diseño no experimental, de corte transversal, se trabajó con una población de 306 estudiantes de 2do a 5to de secundaria, es preciso indicar que no hubo muestra debido que el muestreo fue no probabilístico censal. Se aplicaron los Test de Dependencia a los Videojuegos y el Cuestionario de Agresión y se obtuvo como resultado que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$) entre la adicción a los videojuegos y agresividad. El nivel de adicción a los videojuegos fue de uso normal en un 26,5% (81) y el nivel de agresividad fue promedio con un 32,4% (99). Se halló que, para la adicción a los videojuegos y sus dimensiones, existen diferencias altamente significativas ($p < 0.001$), de acuerdo al género y horas de uso a la semana de los videojuegos. Para el caso de la agresividad y sus componentes existen diferencias significativas ($p < 0.05$) en los componentes hostilidad, agresividad física, agresividad verbal e ira de acuerdo al género, edad y grado escolar respectivamente, se encontró

diferencias muy significativas ($p < 0.01$) para agresividad de acuerdo al grado escolar.

Internacionales

Santos E, Dolores M. (2020) En Ecuador elaboraron un trabajo de investigación denominado “Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí, Ecuador”. El objetivo de su investigación fue analizar el uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí, Ecuador. En su ejecución se consideró como parte de la metodología de investigación un diseño no experimental de corte transversal y el nivel de la investigación fue descriptivo. En esta investigación se trabajó con una población de 711 adolescentes, entre hombres y mujeres, cuyas edades oscilan entre los 11 a 16 años, con grados de octavo, noveno y décimo de Educación General Básica de las Unidades Educativas (EGB) del sector público de comunidades rurales y urbanas, a quienes se le aplicó los cuestionarios de experiencias relacionadas con los videojuegos y el cuestionario del uso problemático de las nuevas tecnologías; se pudo obtener los siguientes resultados: el uso de los videojuegos no refleja problemas que afecte negativamente a los adolescentes. No obstante, cuando no se le da el uso moderado influyen de manera negativa en el rendimiento académico e incluso en la salud de los adolescentes. La mayor parte de los adolescentes no han experimentado repetición de grado, el uso de videojuegos no se da en exceso. Posiblemente se debe que, las familias no poseen recursos suficientes para obtener dispositivos y acceder al Internet y a estos dispositivos electrónicos, además en el país tienen un mayor coste.

Amador T. (2018) En Argentina elaboró una tesis para obtener el grado de licenciada en psicología denominada “Agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos online”. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre las dos variables, en su ejecución como parte de la metodología de la investigación fue de enfoque cuantitativo de corte transversal y con un nivel descriptivo correlacional. En esta investigación se trabajó con una población dirigida a personas de Buenos Aires, con una muestra de 100 personas, que oscilaban entre edades de 18 a 40 años de ambos sexos, a quienes se les aplicó el cuestionario de agresividad de Buss y Perry, también el cuestionario de agresividad Barrtt. Se obtuvo como resultado que no existen diferencias significativas de agresividad e impulsividad entre usuarios de videojuegos online y no usuarios. De esta manera, se confirmó la hipótesis inicialmente planteada en este trabajo de investigación. Teniendo en cuenta las variables sociodemográficas en relación con la agresividad e impulsividad, los resultados arrojaron una diferencia en la agresividad física con el sexo. También, se pudo observar una correlación indirectamente proporcional entre la edad, la hostilidad y la ira, por último, se obtuvo que la agresividad verbal posee una relación estadísticamente significativa con la zona de residencia de los sujetos.

Dorantes G. (2017) En México elaboró un trabajo de investigación denominado “El uso prolongado de videojuegos violentos que influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes”. Tuvo como objetivo de investigación determinar la influencia que tiene el jugar videojuegos de naturaleza violenta con la percepción de la violencia del entorno. Su ejecución metodológica fue de diseño no experimental de corte transversal. La población fue de 549 personas que oscilaban entre edades de

20 a 60 años, el instrumento utilizado fue construido para la investigación donde se le pidió que contestarán a las siguientes preguntas: ¿Cuál es el videojuego que más juegas?, a través de esta encuesta se eligieron los 14 videojuegos con mayores frecuencias, y se construyó una escala que determinó por un lado la evaluación de violencia de los videojuegos elegidos tipo Likert. El resultado obtenido es que el 74.7% fueron hombres y 25.3% mujeres, con una media de edad de 20.7 años (Des. est. = 3.24). Su ocupación fue prevalentemente estudiante (86.4%), y manifestaban invertir entre una hora (22.5%), dos horas (27.4%), y 3 horas (19.3%) al día para jugar videojuegos (Media = 2.89, D.E. = 2.22). Finalmente, se encuentra que en el grupo de participantes que prefieren los videojuegos violentos, está relacionado estadísticamente con a la Percepción de la Violencia ($r = .112$ $p \leq .05$) y lo predice ($R^2 = .01$ $F = 3.43$ $p \leq .05$ $B = .155$), aunque nuevamente los resultados son espurios.

Ariza A. (2017) En Colombia realizó la tesis para obtener el grado de licenciado en Psicología denominado “Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la policía nacional en la ciudad de Bogotá”. Tuvo como objetivo determinar los niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la policía nacional en la ciudad de Bogotá. En su metodología de la investigación fue de diseño no experimental de corte transversal. Tuvo como población 2293 estudiantes, con una muestra de 365 que oscilaban entre edades de 14 a 16 años, para la investigación se diseñó el instrumento tipo encuesta sobre los videojuegos que utilizan los adolescentes, los resultados obtenidos refieren que cada colegio en relación tienen una muestra diferente, en el colegio Elisa Borrero de Pastrana el 15,9% de los participantes se ubican en el nivel medio y el 2,5% en el nivel alto, un 10,1% en el nivel bajo, este mismo

comportamiento se ve en el colegio Nuestra Señora de Fátima en el que el 33,4% de los participantes se ubican en el nivel medio de tendencia a la adicción, mientras que 4,4% se ubica en alto. Y por último el colegio San Luis presenta una menor tendencia a la adicción a los videojuegos, con respecto a los otros dos colegios.

Chóliz M. Marco C. (2017) En España realizaron un estudio de investigación denominada "Eficacia de las técnicas de control de impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos, Valencia". Tuvieron como objetivo analizar la eficacia de las técnicas de control de la impulsividad para la prevención de la adicción a videojuegos añadidas a un programa de prevención previamente validado. Su ejecución metodológica de la investigación fue de diseño experimental de enfoque cuantitativo, se trabajó con una población de 1110 adolescentes, que oscilaban entre edades de 9 a 16 años, a quienes se les aplicó el instrumento el test de dependencia a videojuegos, y se obtuvo como resultado comprobar la homogeneidad de los dos grupos de participantes, se realizaron pruebas "t" para muestras independientes y pruebas χ^2 . Respecto a las variables sociodemográficas, no existen diferencias significativas entre los grupos en la variable sexo ($\chi^2 = 1.315$; g.l.=1; $p = .251$), pero sí en la edad ($t(1107,793) = 4.473$; $p = .000$; $d = 0.27$). En cuanto a las variables relacionadas con el patrón de uso de los videojuegos, los resultados de las pruebas t indican que no existen diferencias entre los dos grupos en el patrón de uso de los videojuegos, ni en la frecuencia de uso ni en el tiempo dedicado a ellos, tanto entre semana como en fin de semana. Aparecen diferencias estadísticamente significativas en el grado de dependencia percibida y en la puntuación total del TDV, que habrá que tener

en cuenta y corregir para hacer los dos grupos comparables entre sí.

3.2. Bases Teóricas

3.2.1. Dependencia a los videojuegos

3.2.1.1. Definición

La palabra adicción no solo depende de consumir sustancias químicas, también puede ser una actividad que a la persona le cause una sensación placentera, ya que si se llega abusar de este placer se puede convertir en una conducta adictiva (Corrales Y, 2019).

Los videojuegos son actividades lúdicas, en donde los estudiantes buscan desfogar su estrés, ya sea por problemas personales, estudiantiles o sociales, que llegan a favorecer la adicción dado que encuentran atractivos los elementos que existen dentro de estos, pueden ser por los sonidos, las imágenes en 3D, los detalles y escenarios que llegan a tener estos juegos. Teniendo en cuenta que además de llamar la atención también son interactivos en donde se permite que los jugadores lleguen a desarrollar habilidades, que al final les va beneficiar para que puedan obtener buenos resultados dentro de este mundo de los videojuegos (Suescún M, 2015).

La Organización Mundial de la Salud, en mayo del 2020, reconoció la dependencia a los videojuegos como un trastorno y lo incluyó dentro de los diagnósticos médicos en la edición de Clasificación Internacional de Enfermedades CIE – 11 denominándolo “trastorno por uso de videojuegos”, que consta de un patrón de comportamiento que puede ser recurrente o continuo. Aunque no se ha terminado de definir

por completo este nuevo trastorno, lo han ligado a tres condiciones negativas:

1. De no poder controlar la conducta de juego, es decir, la frecuencia, la intensidad y duración además del contexto en el que se juega.
2. La importancia y aumento que se le toma al juego y que deja de lado actividades que son prioridades y vitales.
3. Por último, pero no menos importante, de mantenerse la conducta o que se llegue a dar un incremento a esta adicción. Además, el trastorno refiere al uso de juegos en digitales o juegos en línea que se pueden utilizar por conexión a internet o sin el uso de este.

La popularidad que han tenido los videojuegos como un método de diversión durante los ratos libres, actualmente se ha vuelto parte de una rutina cotidiana de los estudiantes, jóvenes y personas adultas. Los usos de los videojuegos han pasado por muchas investigaciones a lo largo de estos años, en donde explican que su uso tiene efectos positivos como negativos (Griffiths, 2003).

El área de dependencia a los videojuegos se va sustentar, por tres cuestiones fundamentales que se deben tomar en cuenta: (1) ¿Qué es la adicción o dependencia? (2) ¿Existe la dependencia a los videojuegos?, (3) ¿A que es adicto o dependiente la persona realmente?, lo que se debate actualmente dentro del área de psicología e investigadores de diferentes áreas de salud, cual es el comportamiento que tiene la persona cuando se vuelve adictiva o dependiente a un

videojuego (Griffiths M, 2005). En su investigación propuso criterios que deben cumplir las personas que tengan un comportamiento dependiente a los videojuegos, a continuación, se pasará a explicar más adelante los criterios: (a) prominencia, (b) cambio estado de ánimo, (c) tolerancia, (d) síntomas de abstinencia, (e) conflictos y (f) recaídas.

McIlwraith (1990) propuso cuatro modelos teóricos, en donde explica la adicción o dependencia a la televisión, dentro de la literatura popular y psicológica, es un modelo para que puedan tener en cuenta los límites de la adicción a los videojuegos ya que se va sustituir la palabra “televisión” por “videojuegos” (Citado en Griffiths, 2005, p. 453):

- 1) La dependencia a los videojuegos se basa en los efectos que te brindan la fantasía e imaginación de estos tipos de juegos, lo que nos quiere decir esta teoría es que las personas dependientes tendrían una insuficiente imaginación.
- 2) Los videojuegos tienen el efecto de que te vuelve una persona dependiente, es decir, que si el estudiante o adolescente abusa excesivamente de este juego lo hace por lo mismo que tiene una sensación de tranquilidad y placer que le causa al momento de estar jugando.
- 3) También se habla que si la persona se vuelve dependiente de un videojuego es por lo mismo de su propia personalidad oral, es decir, dependiente y adictiva que tenga el individuo sin importar que haya una razón opuesta a la fuente de adicción.

4) La adicción a videojuegos se debe a que estos tipos de juegos tienen constituido un patrón de uso y gratificaciones, esto nos quiere decir que si el individuo empieza a abusar o jugar excesivamente lo hace por una sensación de disfrutar el acto físico de querer estar jugando o querer jugarlo cuando se siente aburrido, teniendo otras actividades importantes y dejándolas de lado por la misma sensación de disfrute que le produce el videojuego.

3.2.1.2. Características de la dependencia a videojuegos

Comenzaremos a explicar algunas características que nos han brindado algunos autores dentro de sus investigaciones sobre la conducta de las personas que son dependientes a los videojuegos, entre ellas se encuentra el desespero y la ansiedad por querer jugar, respuestas con mentiras, no calculan el tiempo que están jugando, ausencia de autocontrol, afectando de manera negativa su rendimiento escolar, teniendo en sí problemas familiares y finalmente se aíslan socialmente. Además de mostrar emociones de cólera e incomodidad, en donde se puede dar algunos actos de violencia sobre todo cuando se les prohíbe usar el videojuego, empiezan a manifestarse con una actitud defensiva y sentimientos de culpa (Artezano R, 2020).

Según Álvarez, M. (2013) dio a conocer una serie de características que presentan las personas dependientes a los videojuegos, a consecuencia de estas características podemos observar que por lo general tienen efectos negativos y perjudiciales para la persona ya que llega afectar en su estado emocional (Citado en Artezano R, 2020, p.27-29).

- a) Preocupación excesiva:** Las personas que se muestran dependientes o adictas a los juegos online, entre otros, llegan a mostrar una preocupación cuando el juego se encuentra lejos del individuo, hasta dejan de lado o no prestan atención a los que deberían estar haciendo por pensar en querer jugar.
- b) Mentir sobre el uso de los videojuegos:** Debido a que el estudiante al estar pendiente del videojuego, llegan a desfavorecer o no les parece el tiempo en el que se la pasan jugando, por lo mismo, llegan a engañar a sus padres o tutores y poniendo pretextos con el querer seguir jugando o usando la computadora, entre otros equipos electrónicos a su alcance.
- c) Falta de control:** Debido que la persona puede correr el riesgo de volverse adicta o dependiente de los videojuegos, no tiene la capacidad para poder controlarse al momento de jugar, inicialmente pueden empezar con 15 a 20 minutos, como consecuencia al uso excesivo llegan a prolongar el uso del videojuego por más horas. Por consiguiente, esta falta de autocontrol que tiene la persona adicta a los videojuegos no se da cuenta de la pérdida de tiempo que pueda pasar horas sentado frente a la PC o a una consola así no esté haciendo nada y teniendo cosas importantes por hacer.
- d) Impacto negativo en otros aspectos negativos de la vida:** Por consecuencia de esta dependencia a los videojuegos, la persona se distrae y llega a descuidar

lo importante o quehacer de su vida cotidiana. Debido a esto se llega a alejar de sus propios familiares y aislarse socialmente, además de desatender por completo su imagen corporal.

- e) **Escondarse de situaciones o sentimientos negativos e incómodos:** Por lo general, las personas que tienen algún problema ya sea por discusiones con sus familiares, estrés, emociones de tristeza o malas calificaciones, se llegan a refugiar en los videojuegos además que lo ven como un método y estado relajante para poder desahogar todo lo que llevan consigo mismo y por lo tanto no se llegan a dar cuenta del uso excesivo que les están dando a estos videojuegos.

- f) **Actitud defensiva:** Las personas con conductas adictivas a los videojuegos, como consecuencia llegan a presentar un comportamiento defensivo, que a menudo no es algo bueno que la persona siempre este en negación ya que no le importa si se llega a distanciarse de su entorno en general.

- g) **Mal uso del dinero:** Como efecto negativo de los videojuegos, por lo general buscan gastar dinero innecesariamente, para poder jugar, comprar más juegos o elementos del videojuego, que más usan y hasta menores de edad llegan a hurtar dinero de sus padres para que los puedan obtener algunos beneficios que otorgan los juegos.

- h) **Sentimientos encontrados:** Inicialmente hay sentimientos que le causaban euforia, adrenalina por

estar jugando, posteriormente se han encontrado emociones de culpa, ya sea por el tiempo exceso o perdido en que se la pasa jugando, también por algunos problemas y discusiones que haya tenido con su entorno social o familiar, por consecuencia de estas emociones se provocan sentimientos negativos en el individuo.

3.2.1.3. Causas y consecuencias de la dependencia a los videojuegos

Causas

En el artículo llamado “Adicciones a los videojuegos” que fue presentado por el Centro Estatal de Vigilancia Epidemiológica y Control de Enfermedades, nos refiere que la población en donde se ve una conducta adictiva son en varones jóvenes con un rango de edad entre 10 y 35 años, en donde se evidencia que estos individuos tienen dificultades para poder relacionarse e integrarse de una manera socialmente hablando y eso hace que los videojuegos o juegos en línea lleguen a sentirse cómodos, además que los resguarda del “mundo real” por así decirlo (CEVECE, 2017). Y que una de las causas que se han comprado se debe que el perfil psicológico de la persona adicta es a las diferencias personales, y se muestra en la elección del juego.

Según CEVECE (2017) nos refiere algunas de las posibles causas de las dependencias a los videojuegos que vendrían hacer las siguientes: Problemas familiares, una personalidad dependiente y problemas escolares o sociales.

El manual de “Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales”, en el año 2016, consideró que la adicción a los videojuegos este incluido dentro del capítulo de trastornos

relacionados a sustancias adictivas, ya que los juegos en línea, o los mismos videojuegos provocan una estimulación de recompensa corporal que se asemeja a los estímulos cuando se consume drogas.

Consecuencias

CEVECE (2017), en su artículo de investigación, señala que las consecuencias más comunes que se dan al momento de usar excesivamente los videojuegos son los siguientes: bajo rendimientos académico, ya que ahora se dedican exclusivamente a usar los videojuegos, No hay una buena alimentación ni horas de sueño adecuadas, que por lo tanto afecta su capacidad de concentración.

Otras consecuencias señaladas por el artículo, explican que hubo un aumento en las discusiones familiares ya que, al no tener una buena comunicación asertiva, causa que haya un distanciamiento e incomprensión. Sin embargo, los problemas económicos, el rendimiento laboral o académico, como los problemas de salud física y mental también se veían afectados por lo mismo que al hacerse dependiente del videojuego o pasar horas tras horas sentado producía un sedentarismo que a su vez desencadenaba problemas de obesidad para la persona (CEVECE, 2017).

3.2.1.4. Factores de riesgo de la dependencia a los videojuegos

García, A., Montes, C., & Alcol, I. (2012) nos refieren algunos factores de riesgos:

- 1. Factores culturales y avances tecnológicos:** Los nuevos juegos y la legalidad que tienen estos a largo de estos años ha fomentado un incremento de juego

patológico, además que los mismos medios de comunicación ya sea por radios, televisión e internet, están fomentando la patología en los jóvenes.

- 2. Factores genéticos:** Diferentes estudios han demostrado que el factor genético si influye en las conductas adictivas ya sea solo el 50%, pero solo es mayor en el inicio de esta conducta que a la vez también va estar influenciada por los factores ambientales, es decir su entorno social o familiar, los genes si son una predisposición, pero lo que va mantener o afectar esta conducta son los factores ambientales.
- 3. Factores asociados a la personalidad:** Actualmente, no se han encontrado datos acerca de la personalidad que tienen los jugadores. No se han encontrado evidencias teóricas ni empíricas, aunque hay dos aspectos que llaman la atención de los autores como es el constructo de búsqueda de sensaciones e impulsividad.
- 4. Factores familiares:** Las autoras nos explican, que, si los padres tienen conductas adictivas, estas van influir en los hijos ya que va haber un aprendizaje por imitación donde ellos lo ven como algo normal y por ello, lo van a seguir haciendo, es por eso que se dice que los padres son el principal ejemplo que los niños(as), adolescentes y jóvenes van a tener a lo largo de toda su vida.
- 5. Factores psicológicos:** Al tener una adicción a los videojuegos es importante darle relevancia a lo que vendrían a ser los trastornos de depresión y ansiedad, ya que si se presenta una sintomatología depresiva o

ansiosa en los niños(as), adolescentes y jóvenes, van a utilizar el uso de los videojuegos como un mecanismo de defensa para no afrontar este cuadro de depresión o ansiedad.

3.2.1.5. Plataformas de videojuegos

Según Artezano (2020) nos refiere que para poder desarrollar diferentes plataformas de videojuegos es necesario tener en cuenta la opinión de los usuarios que van consumir o comprar nuevos juegos, consolas, PC y entre otros elementos. Hay diferentes plataformas desarrolladoras que se han dado cuenta que en donde se descargan más tipos de juegos son en los celulares, tabletas, laptops y computadoras, esto va influir en su decisión de hacer uso constante de la tecnología y juegos en línea.

3.2.1.6. Dimensiones de la dependencia de los videojuegos

- 1) Abstinencia:** Son emociones desagradables que siente la persona ya que se debe a la consecuencia que se ha interrumpido o dejado de usar los videojuegos ya sea por un corto tiempo, que se va evidenciando como malestar. Este síntoma es muy relevante ya que nos va permitir darnos cuenta de que se ha desarrollado una dependencia a los videojuegos.

- 2) Abuso y tolerancia:** Esta característica es muy significativa del trastorno de la dependencia, ya que es el transcurso que pasa la persona de querer jugar más tiempo progresivamente, y eso debe a que al usar excesivamente los videojuegos lo que la persona va querer obtener es que se produzca los mismos efectos que le daba la satisfacción

en sus estados de ánimo y que ahora le produce una insatisfacción al momento de jugar (Corrales Y, 2019).

- 3) Problemas asociados a los videojuegos:** En esta dimensión se trata de explicar las consecuencias que va a provocar el abuso constante de los videojuegos, ya que son secuelas negativas que se evidencia en las relaciones familiares y de su entorno que los rodea, además que la alimentación, las hora de sueño se ven afectadas debido a que pasan horas sentados frente a una computadora o están todo el día en su celular, a consecuencia de esto también cambian algunos patrones de su conducta, empiezan a mentir a sus padres, se aíslan socialmente.

- 4) Dificultad de control:** Se trata del conflicto de no poder tener ese autocontrol de poder dejar de jugar, así sea innecesario en el momento en el que se encuentra o se distrae fácilmente por estar pensando en el videojuego.

3.2.2. Variable de agresividad

3.2.2.1. Definición de agresividad

La agresividad podemos observarlo en nuestra vida cotidiana, la vemos en nuestro entorno, ya sea en las redes, noticias y en las mismas calles, se da de mayor a menor grado y pareciera ser algo natural del ser humano.

Ha sido un problema de investigación de mucha atención para la psicología, debido a las consecuencias que se da al momento que la persona ejerce la agresividad, en lo personal y en la interacción social que se ve afectado ante esta respuesta. Pero a la vez no parece existir una relación directa entre la genética y conductas agresivas, esto ha conllevado

que muchos autores brinden desde su punto de vista varias definiciones sobre que es la agresividad, de los cuales implican la importancia de factores biológicos que se ha encontrado una disminución de la sustancia gris, especialmente en personas agresivas y en lo socio - ambiental del ser humano que permite la manera en cómo responde el individuo ante el estímulo o situación.

La agresividad se manifiesta en la persona cuando se desencadena estímulos agresivos, esta respuesta puede ser constante o permanente, y por consiguiente de esto, se daña a otro individuo, en el que se expresa de dos formas; ya sea verbal o físicamente; que son acompañadas por dos emociones: hostilidad e ira (Buss y Perry, 1992). Se da entender que la agresividad es una conducta aprendida, que puede causar mucho daño, siendo este perjudicial para el individuo y destructiva para los demás (Bandura, 1973).

Los seres humanos poseen varias formas de emplear la agresividad de acuerdo a la situación y el momento que la persona esté pasando. Para Buss agrupa la expresión de la agresión en tres estilos:

- Estilo físico – verbal: Se caracteriza cuando el individuo no es verbalmente agresivo sino tranquilo, no obstante, puede en cualquier momento atacar y hasta quizás asesinar, a diferencia de una persona que con frecuencia regaña, pero no agrede físicamente. Podemos decir que la persona, aunque es tranquila puede desatar sus impulsos en cualquier momento sin poder controlarse.

- Estilo activo – pasivo: La persona en estado activo da a conocer su agresividad, que no se observa en una persona pasiva.
- Estilo directo – indirecto: La agresión del individuo se da de manera física y verbal, es decir de manera directa. En cambio, el individuo que es astuto en su comportamiento agresivo, ataca con chismes o a pertenencias de la víctima, esto es de manera indirecta.

Segura (2016), menciona que al momento de aplicar la agresividad el individuo no le interesa los sentimientos ni opiniones de los demás, por ende, el autor propone algunas características para poder identificar, por ejemplo, el tono de voz, el lenguaje no suele ser fluido y emplea con mucha frecuencia los insultos y amenazas, es decir, la agresividad quedaría definida como aquella acción de la cual una persona busca infringir daño físico o verbal sobre otro individuo. La agresividad a su vez se configura por una combinación de emociones, cogniciones y comportamientos que siente o tiene la persona en el momento, dando como resultado un estímulo de respuesta agresiva que a la vez puede darse por otros factores.

3.2.2.2. La agresividad en la adolescencia.

La etapa de la adolescencia es un periodo del desarrollo, en la cual comprende la niñez y la adultez, con cambios físicos, cognitivos y psicosociales (Papalia, 2001). Esta etapa de la adolescencia comprende desde los 12 años de edad hasta los 19 años, que a pesar de todo esto, todavía no se alcanza un total desarrollo de responsabilidad que es lo que significa la

adulthood, after various empirical studies on aggression related to the adolescent stage, gender differences are discovered. In the case of women, there are low levels of aggression, while for men there is a greater predisposition to aggression, which can be attributed to the parenting style of the family.

It is affirmed that during adolescence there are various changes, both physical and psychological, from childhood to adulthood (Hurlock, 1997). This can lead to a series of behaviors in which they cannot control their emotions, so it is very necessary that from adolescence there is a follow-up at the school and family level. Additionally, it is specified that an adolescent who is in secondary education, between 12 and 17 years of age, has more responsibilities, rights and privileges than when they are younger.

3.2.2.3. Teoría Psicoanalítica

According to Freud (1920), aggression is a reaction to a state of fear or frustration. It originates when there is a situation of high stress, where an immediate response is obtained to release all the feelings of the moment, such as anger, fear, stress, irritability, annoyance and discomfort. Freud's theory of the double instinct helps us understand that humans are driven by a force that leads to the destruction of others and ourselves, which can be a form of escape to liberate our feelings in a moment of frustration.

aunque si no se llega a liberar estos sentimientos llega el punto en que podemos destruirnos nosotros mismos, se llegó a la conclusión de la agresión es el deseo más primitivo y a la vez da placer a los seres humanos.

3.2.2.4. Teoría comportamental de Buss

La agresividad se puede convertir en un hábito, que a la vez se da como una reacción cotidiana, puede ser un estilo de personalidad. Existe varios enfoques que tratan de explicar la agresividad, es decir, la agresividad es un conjunto de hábitos que tienen como función atacar o destruir, es una respuesta constante, que se integra características y estilos como físico-verbal, activo - pasivo y directo - indirecto (Buss, 1989). Para el autor la agresividad es particular en cada individuo, todo depende al estímulo o situación en el que la persona esté implicada; se clasifica el comportamiento agresivo en tres variables: La modalidad; cuando el individuo hace uso de armas o de su cuerpo y de manera verbal ya sea amenazar. Según la relación interpersonal; puede ser la agresión con amenazas y destruir la persona por cotilleos o chismes; y por último según el grado de actividad implicada; la agresión puede ser pasiva o activa.

3.2.2.5. Teoría de aprendizaje social de Bandura

En la teoría de aprendizaje social de Bandura nos resalta el papel importante que tiene la sociedad en el aprendizaje de conductas agresivas, se puede observar que los seres humanos no agreden directamente ante un ataque, sino que la agresión puede darse para protegerse de dicho ataque, el autor de esta teoría nos dice que los seres humanos somos más susceptibles de aprender este tipo de conducta y existe mecanismos que tienden a reforzar estas conductas. Para

Bandura nosotros aprendemos mediante la observación e imitación de otros modelos ya sean mediante imágenes o ver a otras personas comportarse agresivamente, por ejemplo, en niños y adolescentes que están más expuestos a películas, series, videojuegos y videos de contenido violento tienden a imitarlo y emplearlas en la vida real

Este modelamiento se ve a través de diferentes influencias:

- Las influencias familiares: Se da entre los miembros de un hogar, los modelos principales vienen hacer los padres y personas mayores que viven en el hogar del individuo, ya sean hermanos, primos o tíos. Es muy importante que el menor aprenda a socializar con otros entornos ya que aprenden otros estilos de apego que a lo largo estructurara en el menor, podemos llegar a la conclusión que los padres son los principales modeladores, pues que a través de su comportamiento el menor hijo aprende e imita y por último lo lleva a la práctica ya sea en su entorno escolar como social.
- Las influencias subculturales: Vienen ser el grupo de diferentes personas con costumbres, creencias u otras formas de comportamiento. La sociedad se convierte en cómplice, si existe la agresividad en ese grupo de personas y lo ven como normal, el individuo ve que en su entorno emplear la agresividad está bien ya que han aprendido ese tipo comportamiento.

Bandura describió los elementos del aprendizaje observacional que son:

- Atención: Para poder aprender, es necesario poner mucha atención y estar enfocado, en los niños

mayormente si ven algo nuevo o diferente que les llama la atención enfocaran su concentración hacia eso que los atrae, por ejemplo, si el modelo es colorido y atractivo toda nuestra atención estará enfocada, este tipo de atención encamino a Bandura a observar los efectos de la televisión en los niños.

- Retención: Debemos ser capaces de retener y poder recordar la información o aquello en lo que hemos estado enfocando toda nuestra atención, guardamos lo que hemos observado ya sea mediante imágenes y una vez ya guardado la información, podemos reproducir la imagen con nuestro propio comportamiento.
- Reproducción: Utilizar la información retenida anteriormente, debemos traducir las imágenes, por ende, lo primero es ser capaz de reproducir el comportamiento.
- Motivación: Sin alguna motivación no podemos hacer cosas que nos proponemos, tiene que ver interés de por medio. Esta motivación se origina cuando alcanzamos observar otra persona que es recompensada o castigada por hacer algo o no, esto genera que tengamos razones para poder imitarlo o a la vez no.

Actualmente con el constante avance de la tecnología, la teoría de aprendizaje social ha generado nuevos estudios enfocándose en redes sociales o sobre el efecto que existe en los medios de comunicación en los niños y jóvenes,

últimamente la teoría del aprendizaje social ha tenido un apogeo ya se habla de esta teoría al ambiente de los videojuegos y como los videojuegos pueden afectar y fomentar la agresividad en niños, adolescentes, jóvenes y adultos.

3.2.2.6. Teoría del Síndrome AHA de Spielberg

Spielberger y sus colaboradores en 1983 establecieron los fundamentos teóricos para el estudio del “Síndrome AHA”, que es anger-hostility-aggression o en español “Síndrome AHI” (ira-hostilidad-agresión), que tiene como relación las emociones que presentan los seres humanos y a la vez la teoría nos permite establecer la relación que existe entre ellos, que coincide con las tres dimensiones de la respuesta humana que viene ser el afectivo, cognitivo y conductual. Podemos decir que la ira es el afectivo, varía de intensidad desde leve a moderado, por otra parte, la hostilidad tiene aspectos afectivos, cognitivos como conductual, pero lo más característico es lo cognitivo, que incluye creencias y actitudes negativas, lo que conlleva que la ira como la hostilidad son factores de la agresión, cuya característica sería lo conductual, que está dirigido hacer daño a personas de su alrededor, de forma directa o indirecta.

Se da a conocer que la hostilidad incluye sentimientos de cólera, y a la vez puede ser un patrón de conducta que está orientada a la violencia, esto se debe a creencias que tenemos sobre la sociedad y los seres humanos, ejemplo, un evento ocasiona que surja la ira, que está influida por una actitud negativa hacia los demás, esto viene hacer la hostilidad por presentar ser la “víctima” en la situación y conlleva a realizar acciones violentas y agresivas que puede

perjudicar a uno mismo y a los de su entorno. El autor nos da entender que la ira, hostilidad y agresividad están muy relacionados y depende mucho del individuo, ya sea como se encuentre, la actitud y las emociones en el momento de la situación.

3.2.2.7. Dimensiones de la agresividad

- 1) Agresividad verbal:** Se caracteriza por reacciones del individuo ante estímulos o situaciones críticas, utilizando lenguaje como sarcasmos, burlas, uso de sobrenombres, insultos y hasta amenazas para referirse a otro individuo.

- 2) Agresividad física:** Las reacciones de los seres humanos ante situaciones de crisis emplean el uso de la fuerza bruta o física, que se expresa a través de golpes utilizando su propio cuerpo o algún instrumento que pueda infringir daño contra otro individuo y la aparición de comportamiento destructivo.

- 3) Ira:** Es una reacción emocional involuntaria, es una mezcla de reacciones psicológicas internas y sentimientos de cólera, con la percepción de la persona de haber sido dañado, se da cuando la persona experimenta una situación desagradable o se ve imposibilitado de alcanzar una satisfacción o algún logro.

- 4) Hostilidad:** Cuando hablamos de hostilidad nos referimos que alguien nos disgusta y le deseamos el mal, hasta desprecio por las personas de su alrededor, es una conducta agresiva y a la par abusiva que puede ser de violencia física, verbal o emocional, se da

entender que es una evaluación negativa acerca de las personas o cosas (Buss, 1961).

Que va acompañada con sentimientos de desprecio y resentimientos hacia las demás personas que llegan a tener rencor y expresarlo de manera violenta, se configura como una actitud normal de la naturaleza humana (Plutchik, 1980). En conclusión, la hostilidad es la evaluación negativa que tenemos acerca de algo o alguna persona, que está acompañada con deseos de agredir a alguien, mostrándonos con actitudes y sentimientos de desagrado, resentimiento e indignación a los demás.

3.3. Marco conceptual

Tolerancia: Es un valor moral y una actitud fundamental para la vida en sociedad, ya que se basa en el respeto hacia la otra persona, es decir, respetar sus opiniones e ideas así tengan diferencias o no concuerden en algunas ocasiones.

Recaídas: Es una predisposición de volver en forma repetitiva a patrones anteriores de comportamiento y pensamientos típicos de la adicción o dependencia que supuestamente fue superada en la etapa de abstinencia y control.

Conducta: Es la acción que realiza un individuo o persona, frente a estímulos que recibe y establece con su entorno social, además es la forma de actuar y comportarse frente a diversas situaciones que suceden en su vida.

Estrés: Es el estado de agotamiento mental o preocupación que ha sido provocado por una exigencia de un rendimiento muy superior a la que está acostumbrada la persona, e induce un

conjunto de alteraciones físicas que repercute en el cuerpo del individuo.

Empírico: Se basa en la experiencia, en la práctica y observación de los hechos, además que es el conocimiento que ha recopilado el individuo a través del contacto directo con la realidad de su entorno social.

Concentración: Es una de las habilidades básicas que nos va servir para el aprendizaje y el proceso de conocimiento, es decir, que es la capacidad de mantener la atención en algo o alguien en particular y específico.

Trastorno: Es la alteración de tipo comportamental, cognitivo y emocional, en donde se ven afectados los procesos psicológicos básicos que vendrían ser la emoción, motivación, cognición, conducta, conciencia, percepción entre otros, todo esto se ve dificultado en su adaptación a su entorno social y se crea un malestar subjetivo.

Videojuegos: Son aplicaciones interactivas que están orientadas al entretenimiento de la persona, a través de mandos y controles, donde se permite tener nuevas experiencias e interactuar en diferentes dispositivos electrónicos.

Abuso: Es la acción y efecto de usar algo de manera excesiva, impropia o indebidamente, además que se puede usar en diferentes maneras, para poder formar diversos conceptos, como, por ejemplo, abuso de autoridad, abuso de fuerza, etc.

Psicosocial: Es un abordaje interdisciplinario, que se basa en analizar sus relaciones de las personas con sus pares ya que es

importante para poder sobrevivir, además que buscan los significados de sus costumbres, la forma en la que se comunican, sus valores morales, prejuicios y aprendizajes que tiene la persona.

Salud mental: Es un estado de bienestar general donde el individuo es consciente de sus capacidades, puede afrontar las dificultades y tensiones normales de la vida, es decir es un estado de equilibrio emocional, cognitivo y conductual que permite al individuo desenvolverse de manera responsable en su entorno.

Emociones: Son reacciones que experimentamos ya sea alegría, tristeza, miedo o ira, donde tomamos decisiones en función de cómo nos sentimos, a la vez es un estado psicológico complejo que implica una respuesta fisiológica y conductual.

Irritabilidad: Estado emocional donde el individuo tiende a molestar o enojarse fácilmente, no sabe manejar sus sentimientos y pasa por situaciones de estrés y esto conlleva reaccionar gritando o agrediendo a personas de su entorno.

Mecanismos de defensa: Son mecanismos inconscientes que las personas emplean para poder defenderse de emociones o pensamientos que le producen mucha ansiedad, estos mecanismos son una parte del funcionamiento psíquico del individuo y se les considera patológicos siempre en cuando se abusa de ello o son demasiados rígidos, los mecanismos de defensa conforman una parte importante en los conceptos de la teoría del psicoanálisis.

Sustancia gris: La materia o sustancia gris, está relacionado en cómo se desarrollan los procesos mentales, cumple una función

fundamental en ser receptora del pensamiento e información, esto quiere decir de la memoria y del raciocinio.

Sintomatología: Se denomina como sintomatología en psicología al conjunto de síntomas que presenta el individuo en situaciones que le generen ansiedad, estrés o depresión sin que sea consciente de esto y a la vez desencadenarse en un trastorno mental.

Impulsos: La impulsividad se caracteriza por la reacción inmediata o desmedida del individuo ante cualquier situación, es decir donde el individuo no puede controlar los impulsos o deseo y actúa sin tener en cuenta las consecuencias que puede llevar sus actos y dañar a las personas de su entorno.

Frustración: Es el sentimiento que el individuo genera cuando no puede satisfacer un deseo, por la imposibilidad de poder obtener lo anhelado, la persona puede reaccionar de manera negativa a nivel emocional como expresiones de ira o ansiedad.

Apego: Es el vínculo afectivo que se establecerá en los primeros momentos de vida e infancia con nuestros padres, la función del apego es poder asegurar el desarrollo psicológico y posteriormente la formación de la personalidad donde se podrá gestionar las emociones, la forma de relacionarse, miedos, y hasta la elección de nuestra pareja.

Interpersonal: Es aquello que se puede establecer o llevar a cabo entre al menos dos personas a más, que posteriormente se crea un vínculo que están sujetos a las costumbres o leyes que rigen en su sociedad.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo de investigación

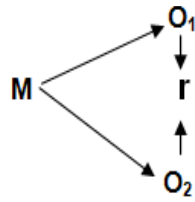
El tipo de investigación fue básico, ya que buscó el conocimiento de los sucesos que pasan en nuestro ambiente que contribuye a la sociedad para incrementar el conocimiento y permitió responder a las preguntas de la investigación (Rodríguez,2020) y con un enfoque cuantitativo, que nos ayudó a comprobar o rechazar las hipótesis establecidas previamente, siendo necesario tener una población como objeto de estudio y así se pudo extraer la muestra, sacada de forma aleatoria (Tamayo,2007).

El nivel de la investigación es descriptivo correlacional, porque busca especificar las características de las personas que se ha sometido a investigación, es decir, medir y recoger información de manera conjunta o independiente sobre las variables establecidas y por ende medir el grado de correlación que va a existir entre las dos variables (Sampieri, Fernández & Baptista,2006).

4.2. Diseño de Investigación

El diseño de la presente investigación fue no experimental u observacional de corte transversal, porque no se llegó a manipular ninguna de las variables de estudio y se da el fenómeno como se presenta, por ello nos permite examinar este fenómeno de manera natural, donde las variables estudiadas en la investigación se darán a conocer si existe alguna relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad.

El esquema que presenta el tipo de investigación es el siguiente:



Dónde:

M = Muestra

O₁ = Medición de la variable 1 (Dependencia a los videojuegos)

O₂ = Medición de la variable 2 (Agresividad)

r = Relación

4.3. Población – Muestra

4.3.1. Población

Se describe la población como un conjunto de personas donde se dio a conocer algún suceso que esté pasando para una investigación, la población puede estar constituida por personas, registros médicos, animales, entre otros (López, 2014)

En el presente estudio la población estuvo conformada por los 273 estudiantes de ambos sexos entre 14 y 17 años de edad que se encuentran cursando 3^{ro}, 4^{to} y 5^{to} de secundaria de la institución educativa “José Gregorio Huamán Girao” del distrito de Los Aquijes de la provincia de Ica, durante el presente año 2021.

4.3.2. Muestra

Respecto a la muestra, se considera como subconjunto que viene hacer una parte significativa de la población en que se lleva a cargo la investigación (López, 2014). Con respecto a la selección de la muestra es probabilístico aleatorizado, donde nuestra muestra estuvo conformada por 160 estudiantes de dicha institución educativa.

En tal forma, se procedió a emplear la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N * Z_{1-\alpha}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{1-\alpha}^2 * p * q}$$

Dónde:

Tamaño de la población	N	273
Error Alfa	A	0.05
Nivel de Confianza	1- α	0.95
Z de (1- α)	Z (1- α)	1.96
Proporción esperada	P	0.50
Complemento de p	Q	0.50
Precisión	D	0.05
Tamaño de la muestra	N	160

Se consideró en la participación de la muestra criterios de inclusión y exclusión, donde se estableció los siguientes criterios:

Criterios de inclusión para estudiantes:

Edad: 14 a 17 años.

Grado de Instrucción: 3^o, 4^o y 5^o de secundaria.

Turno: mañana

Sexo: varones y mujeres

Lugar de residencia: Los Aquijes – Ica.

Aceptación del consentimiento por los padres de familia.

Estudiantes matriculados en el año lectivo 2021.

Criterios de exclusión para estudiantes:

Edad: Menores de 14 y mayores de 18 años.

No poder completar los dos cuestionarios.

4.4. Hipótesis general y específicas

4.4.1. Hipótesis general

Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

4.4.2. Hipótesis específicas

H.E.1:

Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

H.E.2:

Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

H.E.3:

Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

H.E.4:

Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

4.5. Identificación de variables

Dependencia a los videojuegos

La dependencia a los videojuegos es una variable independiente porque sus valores no fueron alterados por la otra variable en experimento y a la vez condiciona la variable agresividad, definiremos la dependencia a los videojuegos como una forma de poder pasar el tiempo libre, pero si esto

conlleva a una dependencia provoca problemas a nivel personal, familiar y social. La dependencia a los videojuegos está incluida en el DSM-V como trastorno de juego por internet, que actualmente afecta a niños causando una adicción y a la vez abstinencia.

Agresividad

La agresividad es una variable dependiente porque es la que va interpretar los resultados y es entorno a la cual se gira la investigación, es decir la agresividad es una respuesta que nos lleva actuar de manera violenta, en donde se libera estímulos dañinos hacia otra persona, ya sea en el entorno familiar o social, además es importante para la sobrevivencia de la vida diaria en diferentes situaciones.

4.6. Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Dependencia a los videojuegos (Independiente)	Los videojuegos es una forma de poder pasar el tiempo libre, pero si esto conlleva a una dependencia provoca problemas a nivel personal, familiar y social. La dependencia a los videojuegos está incluida en el DSM-V como trastorno de juego por internet, que actualmente afecta a niños causando una adicción y a la vez abstinencia.	Se utilizó el test dependencia a los videojuegos, el cual consta de 25 ítems, el tiempo de aplicación es de 10 - 15 minutos aproximadamente, el test es aplicable a estudiantes en un rango de edades de 11 a 18 años.	D.1: Abstinencia	<ul style="list-style-type: none"> - Ansiedad - Irritabilidad - Enfado - Frustración 	Ordinal
			D.2: Abuso y tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> - Insatisfacción - Abandono de otras actividades - Negligencia - Irresponsabilidad - Desorganización 	
			D.3: Problemas asociados a los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> - Disminución de actividades sociales y familiares - Privación del sueño - Baja productividad - Abandono 	
			D.4: Dificultad de control	<ul style="list-style-type: none"> - Ansiedad - Permanencia en el juego 	

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Agresividad (Dependiente)	Es una respuesta que nos lleva actuar de manera violenta, en donde se libera estímulos dañinos hacia otra persona, ya sea en el entorno familiar o social, además es importante para la sobrevivencia de la vida diaria en diferentes situaciones.	Se utilizó el cuestionario de agresión, el cual consta de 29 ítems, el tiempo de aplicación es de 15 – 20 minutos aproximadamente, el cuestionario es aplicable a estudiantes en un rango de edades de 11 a 25 años.	D.1: Agresividad física	- Conductas violentas	Ordinal
			D.2: Agresividad verbal	- Respuesta verbal con insultos o amenazas	
			D.3: Hostilidad	- Rechazo - Evaluación negativa al resto	
			D.4: Ira	- Sentimiento de furia y violencia	

4.7. Recolección de datos

4.7.1. Técnica

La técnica que se empleó en la presente investigación fue la encuesta, que es muy utilizada para los procedimientos de investigación, consiste de preguntas para medir una o más variables que nos dará datos más eficaces, por ende la encuesta fue realizado a los estudiantes de 3^{ro}, 4^{to} y 5^{to} de secundaria que se encontraron cursando el año lectivo de la I.E. “José Gregorio Huamán Girao”, con la finalidad de indagar si existe alguna relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad de aquellos estudiantes que fueron parte de la investigación.

4.7.2. Instrumento

El instrumento que se utilizó para la primera variable fue el test Dependencia a videojuegos, donde las respuestas se califican en escala de Likert, fue elaborado y validado por Marco C. & Chóliz M. en el 2011 y adaptado al Perú por Salas Edwin y Merino César en el 2017.

Nombre de la prueba : Test de dependencia a videojuegos
Autores : Marco C. & Chóliz M.
Año : 2011
Tipo de aplicación : Individual y grupal
Edad de aplicación : 11 a 18 años
Tiempo de duración : 10 a 15 minutos aproximadamente
Dimensiones : Abstinencia, Abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad de control.

Validez:

Para la validez del test se obtuvo por un análisis factorial confirmatorio, donde su estructura factorial fue derivada de un

estudio de componentes, por el cual se obtuvieron los 4 siguientes factores: Abstinencia que representa el 40.43% de la varianza, que está compuesta 10 ítems, Abuso y tolerancia que representa el 5.49% de la varianza, está compuesta por 5 ítems, Problemas asociados a los videojuegos el 4.19% de la varianza, compuesta por 4 ítems y Dificultad en el control que representa el 4% de la varianza, compuesta por 6 ítems.

Confiabilidad:

Para la prueba de consistencia interna se empleó el Alfa de Cronbach, hallándose una valoración de 0.94, esto quiere decir que el instrumento utilizado es notablemente de confianza.

Escala de calificación del cuestionario					
0	1	2	3	4	
Totalmente en desacuerdo	Un poco de desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo	
Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces	
Baremo de interpretación de la variable					
Escalas	I	II	III	IV	Total
Baja	0-12	0-5	0-4	0-7	0-31
Moderada	13-26	6-12	5-10	8-15	32-66
Alta	27-40	13-20	11-16	16-24	67-100

El instrumento que se utilizó para la segunda variable fue el cuestionario de Agresividad, donde las respuestas se califican en escala de Likert, fue elaborado y validado por Buss y Perry en 1992 y adaptado en el Perú por Matalinares Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Capos y Villavicencio en el 2012.

Nombre de la prueba : Cuestionario de Agresión

Autores : Buss y Perry

Año : 1992

Tipo de aplicación : Individual y grupal
Edad de aplicación : 10 a 19 años
Tiempo de duración : 15 a 20 minutos aproximadamente
Dimensiones : Agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira.

Validez:

Para la validez del cuestionario se empleó el análisis factorial exploratorio, ya que facilita la organización de los factores, que está conformada por 4 componentes: Agresividad física (0.85), agresividad verbal (0.72), hostilidad (0.77) e ira (0.83).

Confiabilidad:

Confiabilidad. En la presente investigación se empleó el Alfa de Cronbach, calculando una valoración de 0.89, lo que significa que el cuestionario es confiable.

Propiedades Psicométricas del Perú: en el año 2012 Matalinares Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Capos y Villavicencio, elaboraron el análisis psicométrico del cuestionario de agresión obteniendo como confiabilidad de Alfa de Cronbach resultados por dimensiones: agresividad física un 0.68, agresividad verbal un 0.56, ira 0.55 y finalmente hostilidad 0.65.

En el 2020 Hubert Polanco Flores realizó una nueva validez pasando la prueba con el criterio de juicio de expertos, mediante la prueba piloto realizado a 50 estudiantes de 3^{ro}, 4^{to} y 5^{to} de secundaria de la I.E. 40091^a Alma mater de Congata, Uchumayo Arequipa.

Obteniendo como confiabilidad de Alpha de Cronbach de la prueba $\alpha = .801$, asimismo el resultado da como muy alta confiabilidad.

Escala de calificación del cuestionario

1	2	3	4	5
Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero, ni falso para mí	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí

Baremo de interpretación de la variable

	Escala Agresión	Agresividad física	Agresividad verbal	Ira	Hostilidad
Muy alto	99 a más	30 a más	18 a más	27 a más	32 a más
Alto	83-98	24-29	14-17	22-26	26-31
Medio	68-82	16-23	11-13	18-21	21-25
Bajo	52-67	12-17	7-10	13-17	15-20
Muy bajo	Menos a 51	Menos a 11	Menos a 6	Menos a 12	Menos 14

4.7.3. Técnica de análisis e interpretación de datos

Se aplicó dos cuestionarios a los estudiantes de 3ro a 5to de secundaria en la I.E “José Gregorio Huamán Girao” que se encuentra ubicado en el distrito de Los Aquijes en la provincia de Ica, tomando como población a 273 estudiantes y con una muestra total de 160 de ambos sexos; así mismo se le hizo llegar al director de dicha institución educativa la carta de presentación donde se emitió el permiso para poder aplicar los cuestionarios a los estudiantes y el consentimiento informado para los padres de familia para que pueden tener de conocimiento sobre los cuestionarios que se les aplicó a sus hijos.

Por consiguiente, se continuó con la aplicación de los instrumentos y se procedió a la elaboración de la base de datos utilizando el programa de software Excel versión 2019.

Por último, se trabajó estadísticamente con el software SPSS versión 27, que nos permitió sustraer datos estadísticos descriptivos e inferenciales; además, se realizó una prueba de normalidad de KOLMOGOROV SMIRNOV que se aplica cuando la muestra es mayor a una población de 50, que verificó si las puntuaciones que hemos obtenido de la muestra siguen o no una distribución normal, donde se identificó la prueba estadística inferencial a ejecutar en el presente proyecto de investigación.

V. RESULTADOS

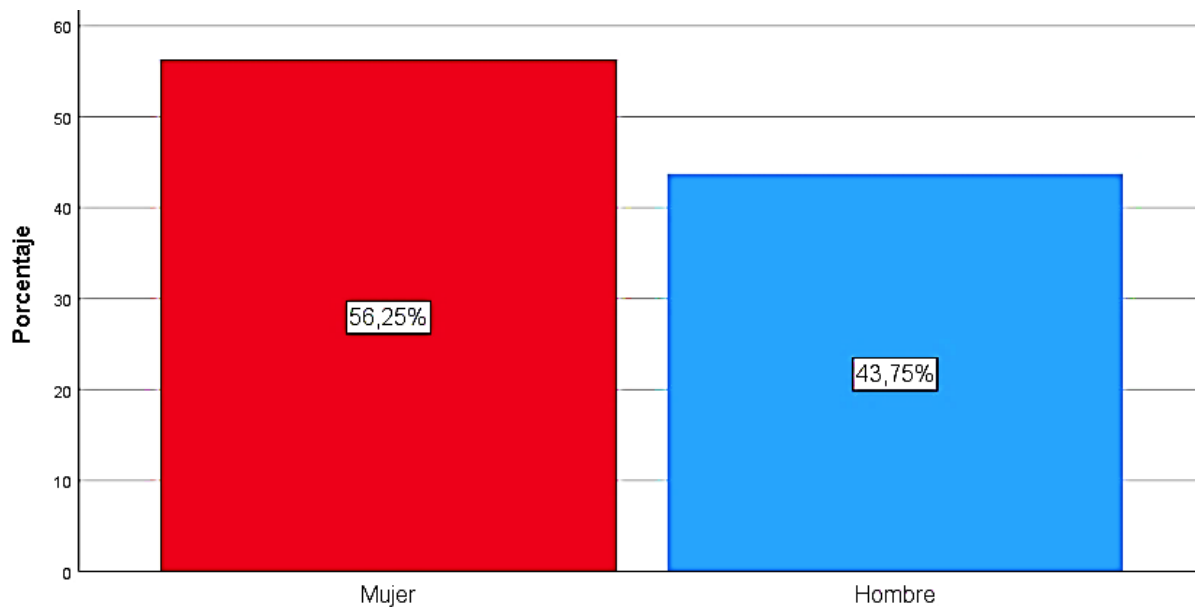
5.1. Presentación de Resultados

Cuadro 1. Frecuencia y porcentaje de género en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Mujer	90	56,3	56,3	56,3
	Hombre	70	43,8	43,8	100,0
	Total	160	100,0	100,0	

Fuente: Data del instrumento aplicado

Figura 1. Porcentaje de género en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.



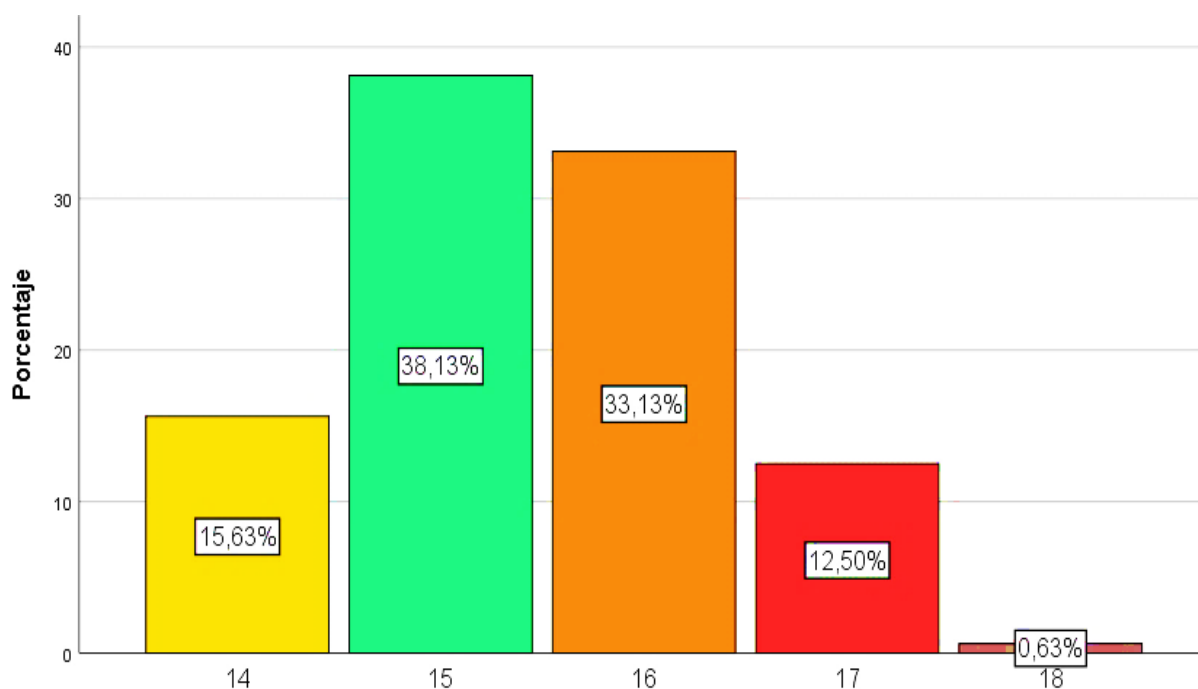
Fuente: Data del instrumento aplicado

Cuadro 2. Frecuencia y porcentaje de edades en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
	a	e	válido	acumulado
Válido	14	25	15,6	15,6
	15	61	38,1	38,1
	16	53	33,1	86,9
	17	20	12,5	99,4
	18	1	,6	100,0
Total	160	100,0	100,0	

Fuente: Data del instrumento aplicado

Figura 2. Porcentaje de edades en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.



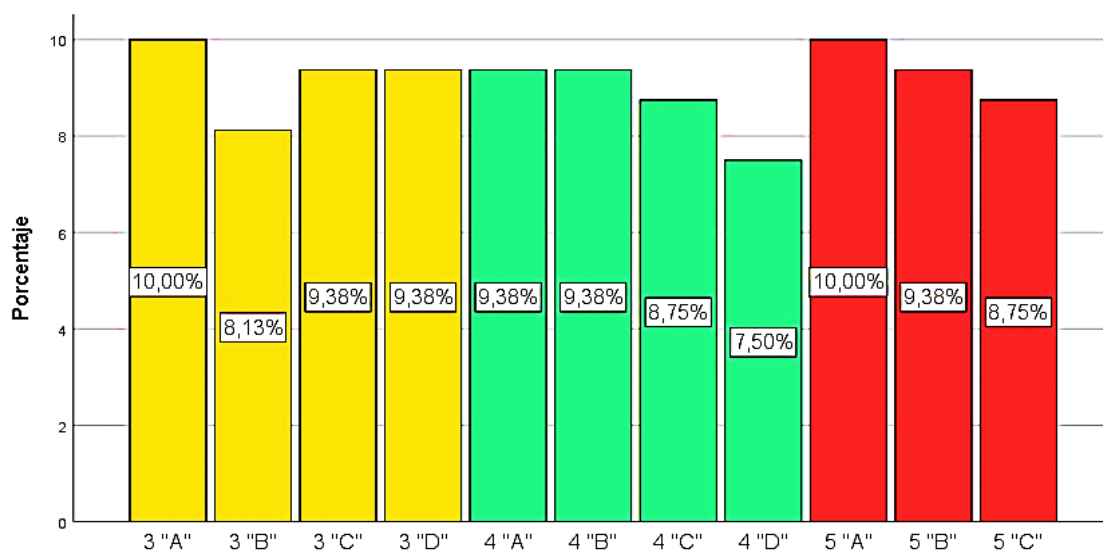
Fuente: Data del instrumento aplicado

Cuadro 3. Frecuencia y porcentaje de los grados y secciones en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	3 "A"	16	10,0	10,0
	3 "B"	13	8,1	18,1
	3 "C"	15	9,4	27,5
	3 "D"	15	9,4	36,9
	4 "A"	15	9,4	46,3
	4 "B"	15	9,4	55,6
	4 "C"	14	8,8	64,4
	4 "D"	12	7,5	71,9
	5 "A"	16	10,0	81,9
	5 "B"	15	9,4	91,3
	5 "C"	14	8,8	100,0
	Total	160	100,0	100,0

Fuente: Data del instrumento aplicado

Figura 3. Porcentaje d de los grados y secciones en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.



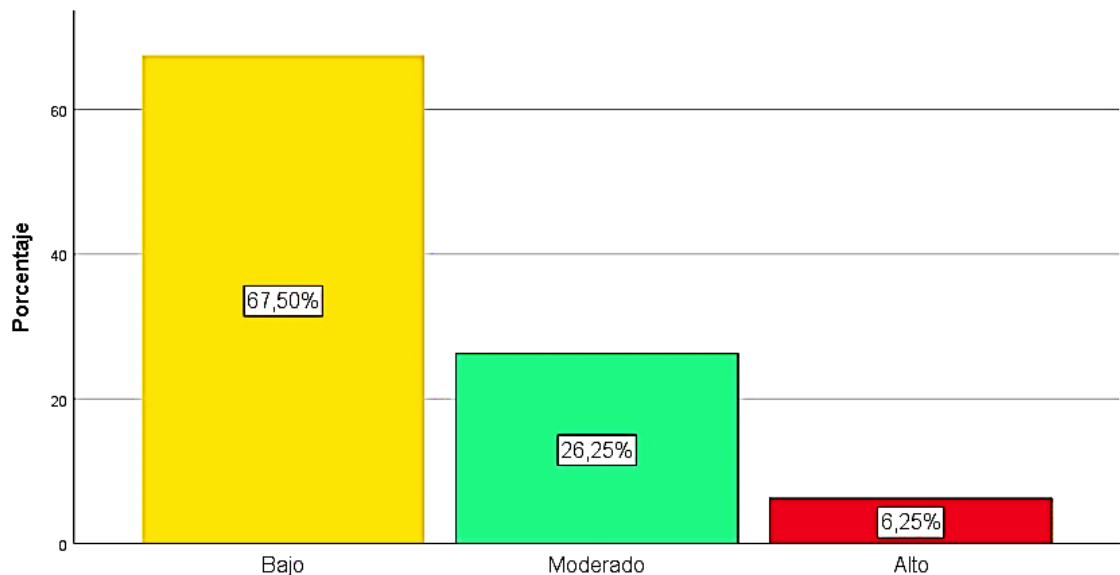
Fuente: Data del instrumento aplicado

Cuadro 4. Frecuencia y porcentaje de la variable dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	108	67,5	67,5	67,5
	Moderado	42	26,3	26,3	93,8
	Alto	10	6,3	6,3	100,0
	Total	160	100,0	100,0	

Fuente: Data del instrumento aplicado

Figura 4. Porcentaje de la variable dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.



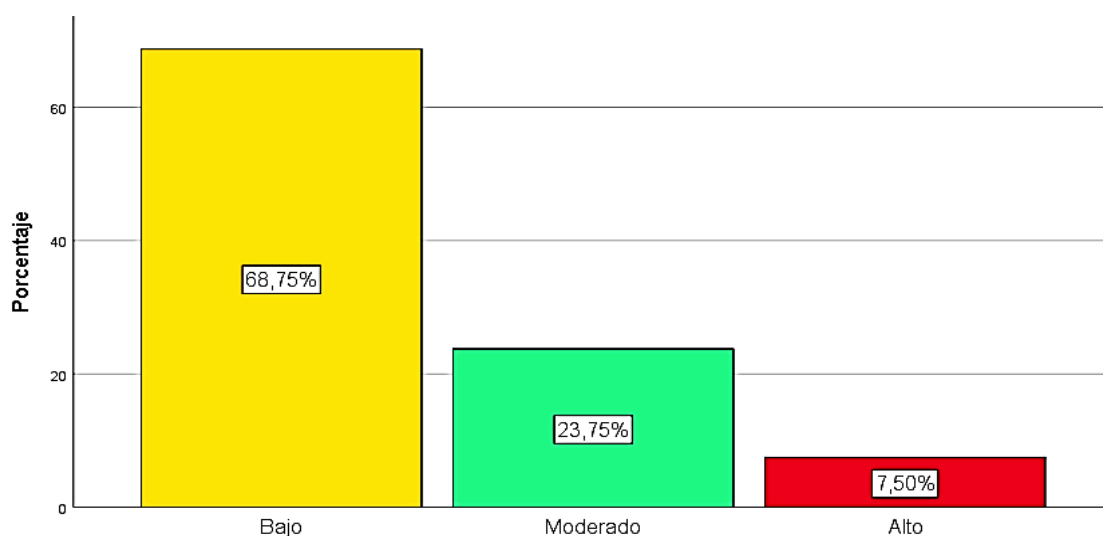
Fuente: Data del instrumento aplicado

Cuadro 5. Frecuencia y porcentaje de la dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	110	68,8	68,8	68,8
Moderado	38	23,8	23,8	92,5
Alto	12	7,5	7,5	100,0
Total	160	100,0	100,0	

Fuente: Data del instrumento aplicado

Figura 5. Porcentaje de la dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.



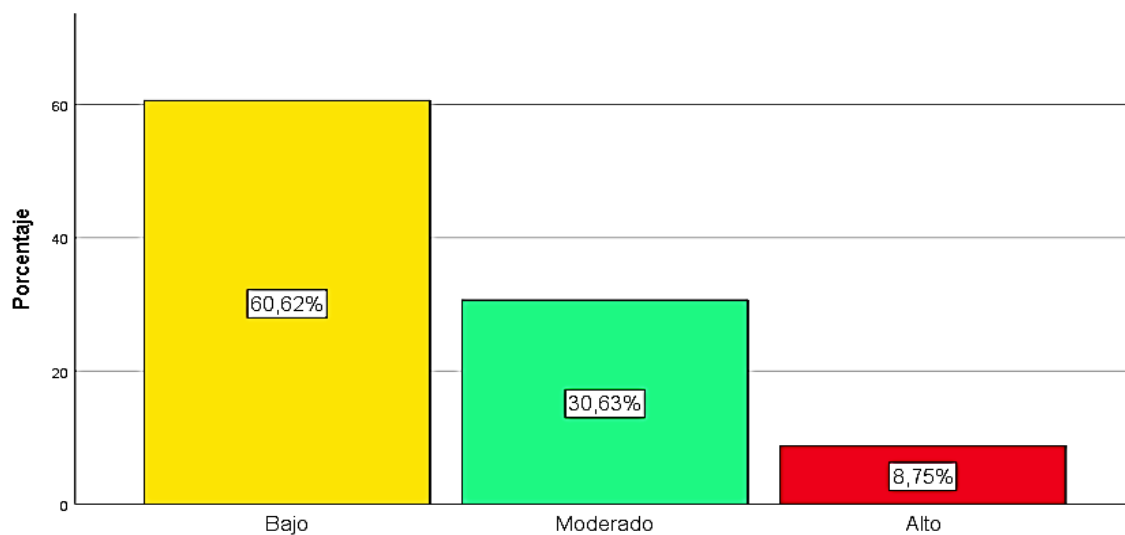
Fuente: Data del instrumento aplicado

Cuadro 6. Frecuencia y porcentaje de la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Bajo	97	60,6	60,6	60,6
Moderado	49	30,6	30,6	91,3
Alto	14	8,8	8,8	100,0
Total	160	100,0	100,0	

Fuente: Data del instrumento aplicado

Figura 6. Porcentaje de la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.



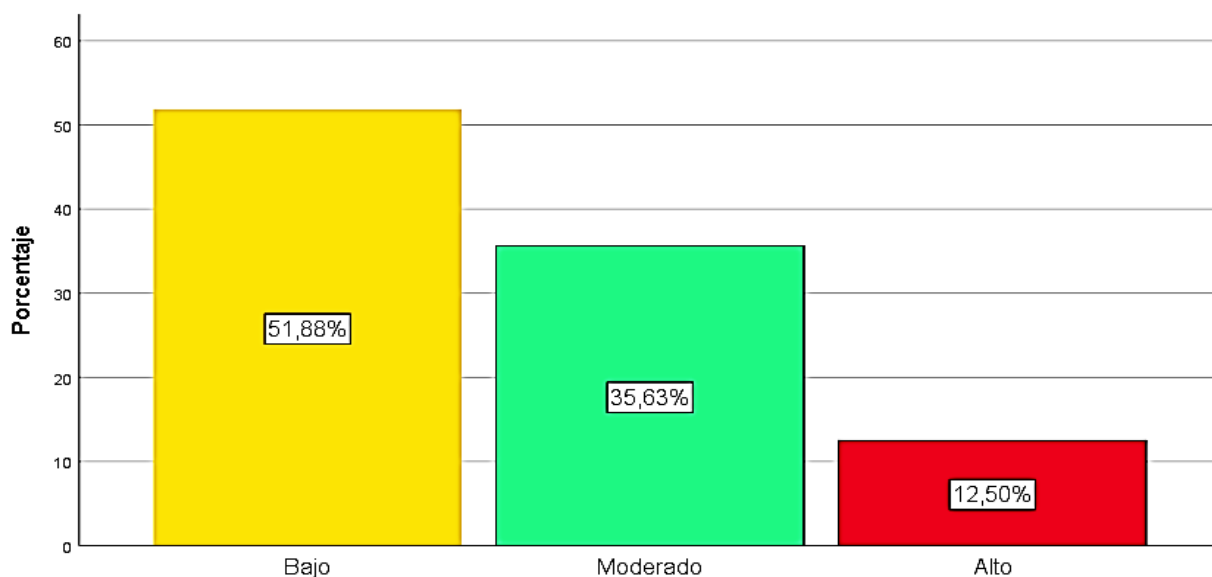
Fuente: Data del instrumento aplicado

Cuadro 7. Frecuencia y porcentaje de la dimensión problemas asociados a la dependencia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Bajo	83	51,9	51,9	51,9
	Moderado	57	35,6	35,6	87,5
	Alto	20	12,5	12,5	100,0
	Total	160	100,0	100,0	

Fuente: Data del instrumento aplicado

Figura 7. Porcentaje de la dimensión problemas asociados a la dependencia en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.



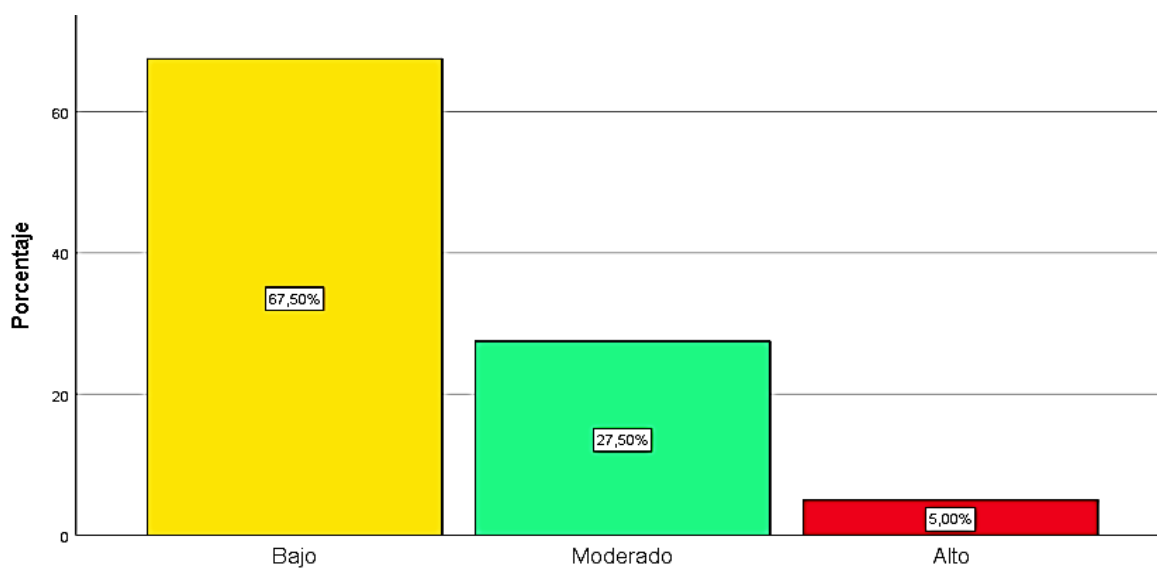
Fuente: Data del instrumento aplicado

Cuadro 8. Frecuencia y porcentaje de la dimensión dificultad de control en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	108	67,5	67,5	67,5
	Moderado	44	27,5	27,5	95,0
	Alto	8	5,0	5,0	100,0
	Total	160	100,0	100,0	

Fuente: Data del instrumento aplicado

Figura 8. Porcentaje de la dimensión dificultad de control en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.



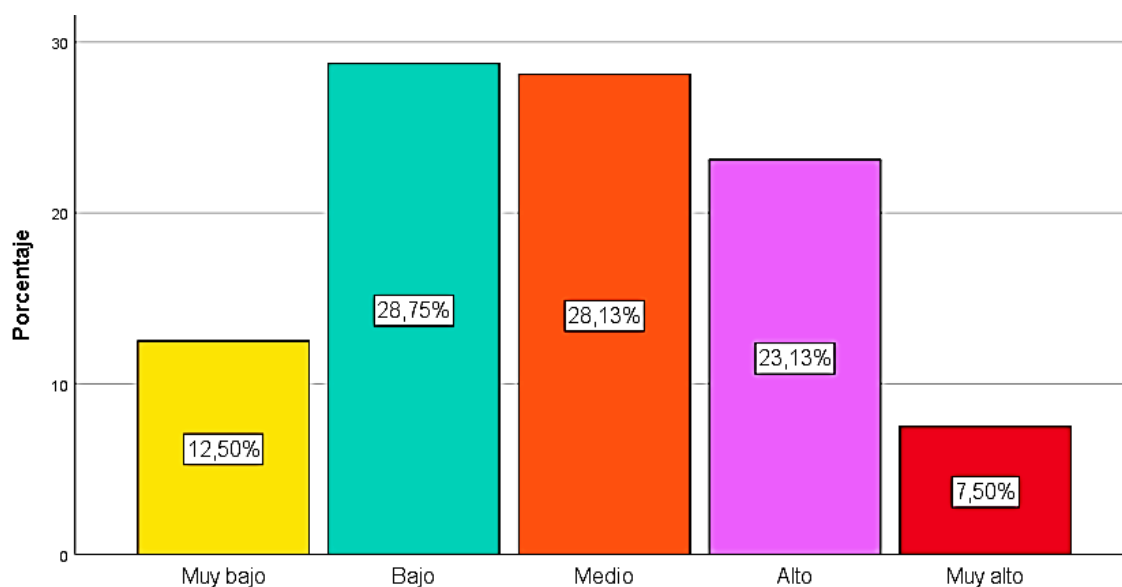
Fuente: Data del instrumento aplicado

Cuadro 9. Frecuencia y porcentaje de la variable agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy bajo	20	12,5	12,5	12,5
	Bajo	46	28,7	28,7	41,3
	Medio	45	28,1	28,1	69,4
	Alto	37	23,1	23,1	92,5
	Muy alto	12	7,5	7,5	100,0
	Total	160	100,0	100,0	

Fuente: Data del instrumento aplicado

Figura 9. Porcentaje de la variable agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.



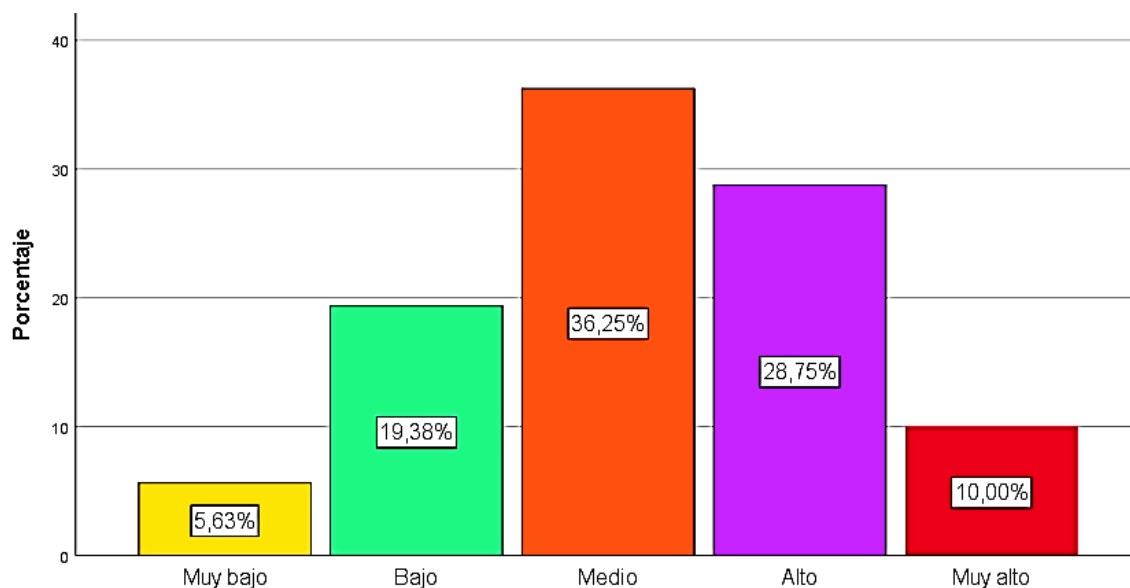
Fuente: Data del instrumento aplicado

Cuadro 10. Frecuencia y porcentaje de la dimensión agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	9	5,6	5,6	5,6
Bajo	31	19,4	19,4	25,0
Válido Medio	58	36,3	36,3	61,3
Alto	46	28,7	28,7	90,0
Muy alto	16	10,0	10,0	100,0
Total	160	100,0	100,0	

Fuente: Data del instrumento aplicado

Figura 10. Porcentaje de la dimensión agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.



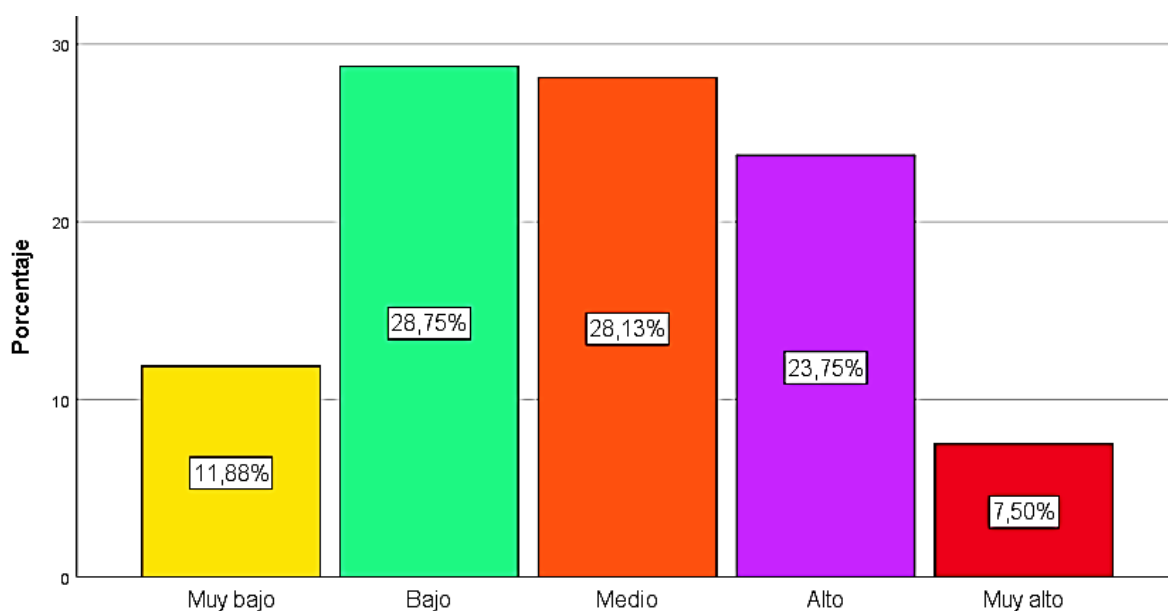
Fuente: Data del instrumento aplicado

Cuadro 11. Frecuencia y porcentaje de la dimensión agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	19	11,9	11,9	11,9
Bajo	46	28,7	28,7	40,6
Válido Medio	45	28,1	28,1	68,8
Alto	38	23,8	23,8	92,5
Muy alto	12	7,5	7,5	100,0
Total	160	100,0	100,0	

Fuente: Data del instrumento aplicado

Figura 11. Porcentaje de la dimensión agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.



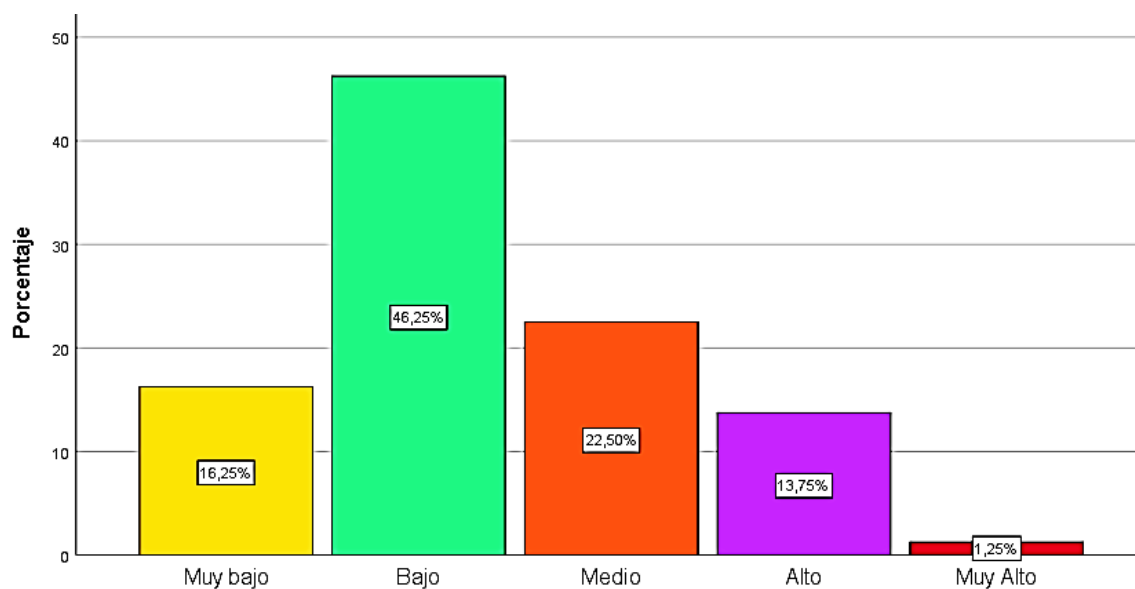
Fuente: Data del instrumento aplicado

Cuadro 12. Frecuencia y porcentaje de la dimensión hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Muy bajo	26	16,3	16,3	16,3
	Bajo	74	46,3	46,3	62,5
	Medio	36	22,5	22,5	85,0
	Alto	22	13,8	13,8	98,8
	Muy Alto	2	1,3	1,3	100,0
	Total	160	100,0	100,0	

Fuente: Data del instrumento aplicado

Cuadro 12. Porcentaje de la dimensión hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.



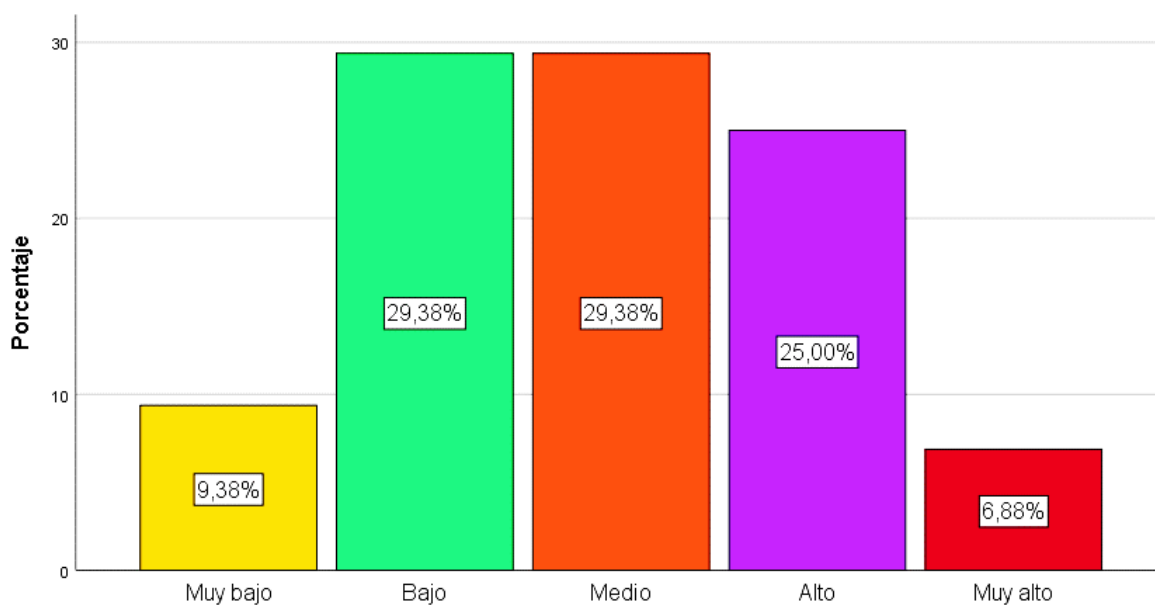
Fuente: Data del instrumento aplicado

Cuadro 13. Frecuencia y porcentaje de la dimensión ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Muy bajo	15	9,4	9,4	9,4
	Bajo	47	29,4	29,4	38,8
	Medio	47	29,4	29,4	68,1
	Alto	40	25,0	25,0	93,1
	Muy alto	11	6,9	6,9	100,0
	Total	160	100,0	100,0	

Fuente: Data del instrumento aplicado

Figura 13. Porcentaje de la dimensión ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.



Fuente: Data del instrumento aplicado

5.2. Interpretación de los Resultados

Por consiguiente, se describen los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos a los estudiantes de secundaria, recopilados de la estadística descriptiva:

1. En el cuadro y figura 1, se observó que 90 es decir el 56.3% de los estudiantes de secundaria son mujeres, mientras que el restante de la población 70 que representa el 43.8% son estudiantes varones. Evidenciándose un predominio de estudiantes mujeres.
2. En el cuadro y figura 2, se observó que 61 estudiantes, es decir el 38.1% tienen 15 años, mientras que 53 es decir el 33.1% tienen 16 años, 25 es decir el 15.6% tienen 14 años, 20 es decir el 12.5% tiene la edad de 17 años y solamente 1 que representa el 0.63% tiene 18 años. Evidenciándose un predominio de estudiantes de 15 años.
3. De acuerdo al cuadro y figura 3, se observó que 16 estudiantes, es decir el 10% de la población son de 3^{ro} "A" y 5^{to} "A" de secundaria, por otra parte, 15 es decir el 9.38% de los estudiantes pertenece a 3^{ro} "C", 3^{ro} "D", 4^{to} "A", 4^{to} "B" y 5^{to} "B". Por consiguiente, 14 estudiantes, es decir el 8.75% son de los grados 4^{to} "C" y 5^{to} "C", mientras que 13 es decir el 8.13% de los estudiantes solo pertenece al 3^{ro} "B". Por último, 12, es decir el 7.50% le pertenece al 4^{to} "D". Evidenciándose un predominio de estudiantes en los grados y secciones de 3^{ro} "A" y 5^{to} "A".
4. El cuadro y figura 4, en primer lugar, se observó 108, es decir el 67.5% de los estudiantes tiene una dependencia a los videojuegos de nivel bajo, 42, es decir el 26.3% de nivel

moderado y por último 10, es decir el 6.3% con nivel alto. Evidenciándose que en los estudiantes de secundaria hay menor casos de dependencia a los videojuegos.

5. El cuadro y figura 5, se observa que respecto a la dimensión abstinencia de la variable dependencia a los videojuegos el 110 de estudiantes, es decir el 68.75% presentan niveles bajos de abstinencia, mientras que 38 representa el 23.75% de nivel moderado y solamente 12 es decir el 7.50% un nivel alto, Observándose que la mayor cantidad de estudiantes de secundaria se encuentran en rangos normales de la dimensión abstinencia.
6. En el cuadro y figura 6, se evidencia respecto a la dimensión abuso y tolerancia de la variable dependencia a los videojuegos, que 97 estudiantes es decir el 60.6% presenta bajos niveles, mientras que 49 es decir el 30.6% un nivel moderado y solamente 14 es decir el 8.8% nivel alto. Evidenciándose que la mayor cantidad de los estudiantes de secundaria presentan un nivel bajo en la dimensión de abuso y tolerancia.
7. En el cuadro y figura 7, se observa respecto a la dimensión problemas asociados a la dependencia, 83 el 51.9% de los estudiantes de secundaria evidencia un nivel bajo, 57 el 35.6% un nivel moderado, por último, 20 el 12.5% un nivel alto, de manera que se demuestra que no existe los problemas asociados a la dependencia de los videojuegos en los estudiantes de secundaria.
8. En el cuadro y figura 8, se evidencia respecto a la dimensión de dificultad de control de la variable dependencia a los videojuegos, que 108 estudiantes es decir el 67.50% presentan niveles bajos, mientras que 44 es decir el 27.5%

un nivel moderado y solamente 8 de la población es decir el 5.0% un nivel alto. Evidenciándose que existe niveles bajos de dificultad de control en los estudiantes de secundaria.

- 9.** En el cuadro y figura 9, se observó que 46 estudiantes es decir el 28% están en nivel bajo y que 45 es decir el 28% están en un nivel medio de agresividad, por otro lado, se puede observar que existe 37 es decir el 23.1% de la población posee un nivel alto de agresividad, mientras que 200 el 12.5% tienen un nivel muy bajo y solamente el 12 es decir el 7.5% de los estudiantes tiene un nivel muy alto. A sí mismo, se evidencia que los estudiantes presentaron niveles bajos y medios de agresividad física, verbal, hostilidad e ira.
- 10.** De acuerdo al cuadro y figura 10, respecto a la dimensión agresividad física de la variable agresividad, se observó que el 58 de estudiantes es decir el 36.3% presentaron un nivel medio de agresividad, mientras 46 es decir el 28.7% un nivel alto, siguiente 31 es decir el 19.4% posee un nivel bajo, por otro lado, 16 es decir el 10% posee un nivel muy alto y únicamente 9 es decir el 5.6% tienen un nivel muy bajo. Evidenciándose que existe un predominio de nivel medio de agresividad física en los estudiantes de secundaria.
- 11.** En el cuadro y figura 11, respecto a la dimensión de agresividad verbal de la variable agresividad, se observó que 46 estudiantes de secundaria es decir el 28% presentan niveles bajo, siguiéndole el 45 es decir 28% presentan niveles medios de agresividad, mientras que 38 es decir el 23.8% niveles altos, por consiguiente, 19 es decir el 11.9% un nivel muy bajo y únicamente 12 es decir el 7.5% niveles muy alto. Evidenciándose que existe niveles bajo y medio de agresividad verbal en los estudiantes de secundaria.

- 12.** De acuerdo al cuadro y figura 12, respecto a la dimensión de hostilidad de la variable agresividad, se observó que el 74 de los estudiantes de secundaria es decir el 46.3% presentan niveles bajos, mientras 36 es decir el 22.5% nivel medio, por consiguiente 26 es decir el 16.3% niveles muy bajos, 22 el 13.8% nivel alto y solamente 2 el 1.3% cuentan con nivel muy alto. Evidenciándose que existen nivel bajo de hostilidad en los estudiantes de secundaria.
- 13.** En el cuadro y figura 13, respecto a la dimensión ira de la variable agresividad, se observó que 47 estudiantes de secundaria es decir el 29.4% presentan niveles bajo y medio, mientras que 40 es decir el 25% nivel alto, por consiguiente, 15 es decir el 9.4% un nivel muy bajo y únicamente 11 es decir el 6.9% nivel muy alto. Evidenciándose un predominio niveles bajo y medio de la dimensión ira en los estudiantes de secundaria.

PRUEBA DE NORMALIDAD

H0: Los datos de la variable de dependencia a los videojuegos y agresividad son de parámetros normales.

H1: Los datos de la variable de dependencia a los videojuegos y agresividad son de parámetros no normales.

Cuadro 14: Prueba de normalidad de dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	Gl	Sig.
Dependencia a los videojuegos	,414	160	,000
D1 Abstinencia	,420	160	,000
D2 Abuso y tolerancia	,375	160	,000
D3 Problemas asociados a la dependencia	,325	160	,000
D4 Dificultad de control	,416	160	,000
Agresividad	,063	160	,200*
D1 Agresividad física	,059	160	,200*
D2 Agresividad verbal	,073	160	,036
D3 Hostilidad	,090	160	,003
D4 Ira	,057	160	,200*

Fuente: Data de resultados

Se observa en el cuadro 14 que la prueba denominada a seguir es Kolmogorov - Smirnov, el cual el valor calculado de significancia del estadístico de prueba de normalidad resulta en las dimensiones menor al valor teórico $\alpha = 0,05$ en la variable dependencia a los videojuegos y mayor del valor teórico $\alpha = 0,05$ en la variable agresividad; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Esto quiere decir que; según los resultados obtenidos se asume que los datos de la muestra de estudio no provienen de una distribución normal.

Elección de la prueba estadística

Se eligió la prueba de Rho de Spearman por haber presencia de distribución no normal en los valores de las variables dependencia a los videojuegos y agresividad.

Regla de decisión

Si el Sig > 0,05 se acepta la H1

Si el Sig. < 0,05 se acepta la H0

CONTRASTACIÓN DE HIPOTESIS

H0: No existe relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

H1: Existe relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

Cuadro 15: Prueba de correlación Rho de Spearman entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

		Dependencia los videojuegos	Agresividad
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,251**
		N	160
	Agresividad	Coeficiente de correlación	,251**
	Sig. (bilateral)	,001	
	N	160	

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

Interpretación:

En el cuadro 15 se muestra la prueba estadística realizada para determinar la relación entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021; se obtuvo como resultado:

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0.05$

Coefficiente de correlación Rho Spearman: 0.251

p – valor = 0.001

Grado de relación entre las variables

Los resultados obtenidos a través del cuadro 15 evidencian que el coeficiente de correlación Rho de Spearman presenta una relación $r_s = 0.251$, entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad, indicando que existe una relación positiva, con un nivel de correlación baja.

Decisión estadística

El valor de la significancia de $p = 0.001$ es menor al valor de la significancia teórica $\alpha = 0.05$, se acepta la hipótesis alterna, concluyen de esta manera la existencia de relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria en una institución educativa, Ica 2021.

Hipótesis específica 1

H0: No existe relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

H1: Existe relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

Cuadro 16: Prueba de correlación Rho de Spearman entre dependencia a los videojuegos y agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

		Dependencia a los videojuegos	Agresividad física
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,255**
		N	160
Agresividad física		Coeficiente de correlación	,255**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,001
		160	160

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

Interpretación:

En el cuadro 16 se muestra la prueba estadística realizada para determinar la relación entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021; se obtuvo como resultado:

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0.05$

Coeficiente de correlación Rho Spearman: 0.255

p – valor = 0.001

Grado de relación entre las variables

Los resultados obtenidos a través del cuadro 16 evidencian que el coeficiente de correlación Rho de Spearman presenta una relación $r_s = 0.255$, entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad física, indicando que existe una relación positiva, con un nivel de correlación baja.

Decisión estadística

El valor de la significancia de $p = 0.001$ es menor al valor de la significancia teórica $\alpha = 0.05$, se acepta la hipótesis alterna, concluyen de esta manera

la existencia de relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

Hipótesis específica 2

H0: No existe relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

H1: Existe relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

Cuadro 17: Prueba de correlación Rho de Spearman entre dependencia a los videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

			Dependencia a los videojuegos	Agresividad verbal
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,214**
		Sig. (bilateral)	.	,006
		N	160	160
	Agresividad verbal	Coefficiente de correlación	,214**	1,000
		Sig. (bilateral)	,006	.
		N	160	160

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

Interpretación:

En el cuadro 17 se muestra la prueba estadística realizada para determinar la relación entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021; se obtuvo como resultado:

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0.05$

Coefficiente de correlación Rho Spearman: 0.214

p – valor = 0.006

Grado de relación entre las variables

Los resultados obtenidos a través del cuadro 17 evidencian que el coeficiente de correlación Rho de Spearman presenta una relación $r_s = 0.214$, entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad verbal, indicando que existe una relación positiva, con un nivel de correlación baja.

Decisión estadística

El valor de la significancia de $p = 0.006$ es menor al valor de la significancia teórica $\alpha = 0.05$, se acepta la hipótesis alterna, concluyen de esta manera la existencia de relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

Hipótesis específica 3

H0: No existe relación entre dependencia a los videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

H1: Existe relación entre dependencia a los videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

Cuadro 18: Prueba de correlación Rho de Spearman entre dependencia a los videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

		Dependencia a los videojuegos		Hostilidad
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,199*
		Sig. (bilateral)	.	,012
		N	160	160
	Hostilidad	Coeficiente de correlación	,199*	1,000
		Sig. (bilateral)	,012	.
		N	160	160

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación:

En el cuadro 18 se muestra la prueba estadística realizada para determinar la relación entre las variables dependencia a los videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021; se obtuvo como resultado:

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0.05$

Coefficiente de correlación Rho Spearman: 0.199

p – valor = 0.012

Grado de relación entre las variables

Los resultados obtenidos a través del cuadro 18 evidencian que el coeficiente de correlación Rho de Spearman presenta una relación $r_s = 0.199$, entre las variables dependencia a los videojuegos y hostilidad, indicando que existe una relación positiva, con un nivel de correlación mínima.

Decisión estadística

El valor de la significancia de $p = 0.012$ es menor al valor de la significancia teórica $\alpha = 0.05$, se acepta la hipótesis alterna, concluyen de esta manera la existencia de relación entre dependencia a los videojuegos y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

Hipótesis específica 4

H0: No existe relación entre dependencia a los videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

H1: Existe relación entre dependencia a los videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

Cuadro 19: Prueba de correlación Rho de Spearman entre dependencia a los videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

		Dependencia a los videojuegos		Ira
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,083
		Sig. (bilateral)	.	,298
		N	160	160
	Ira	Coefficiente de correlación	,083	1,000
		Sig. (bilateral)	,298	.
		N	160	160

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación:

En el cuadro 19 se muestra la prueba estadística realizada para determinar la relación entre las variables dependencia a los videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021; se obtuvo como resultado:

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0.05$

Coefficiente de correlación Rho Spearman: 0.083

p – valor = 0.298

Grado de relación entre las variables

Los resultados obtenidos a través del cuadro 19 evidencian que el coeficiente de correlación Rho de Spearman presenta una relación $r_s = 0.083$, entre las variables dependencia a los videojuegos e ira, indicando que existe una relación positiva, con un nivel de correlación mínima.

Decisión estadística

El valor de la significancia de $p = 0.298$ es mayor al valor de la significancia teórica $\alpha = 0.05$, se acepta la hipótesis nula, concluyen de esta manera la no existencia de relación entre dependencia a los videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

VI. ANALISIS DE LOS RESULTADOS

6.1. Análisis descriptivo de los Resultados

La presente investigación se ha realizado con el objetivo de poder determinar la relación que existe dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, ubicado en el distrito de Los Aquijes, departamento de Ica durante el 2021, por este motivo se realizó la una investigación y evaluación de las variables, en donde se evidencia que en relación a la dependencia a los videojuegos la mayoría de los estudiantes de secundaria presentó un nivel bajo de dependencia es decir con un 67.5% (108/160), seguido de un nivel moderado de dependencia con 26.3% y solo el 6.3% pudo ser considerado con un nivel alto de dependencia a los videojuegos, en la variable agresividad se pudo apreciar que en la mayoría de estudiantes presentan nivel bajo y medio de agresividad con un 28%, seguido de un nivel alto con un 23.8%, seguido de nivel muy bajo con un 11.9% y solamente con nivel muy alto de agresividad con un 7.5%. según el puntaje obtenido tras la aplicación del instrumento.

Es preciso señalar que este fue un resultado no esperado, como consecuencia del análisis de la realidad problemática expuesta previamente, creyéndose inicialmente que habría mayor dependencia a los videojuegos y agresividad por motivo de manifestaciones de los docentes como padres de familia, donde identificaron algunas señales de comportamiento agresivo, ansioso e irritable hacia su entorno y de querer estar constantemente jugando todo el tiempo, lo que conllevó que algunos de los estudiantes de dicha institución tengan bajo rendimiento escolar, ausencia en las clases y falta de atención a sus docentes. Se encontró que las variables expuestas evidencian todo lo contrario que se percibió anteriormente,

debido a los acontecimientos que sucedieron por la pandemia, en la actualidad existe más libertad a la hora de poder salir, esto permite que los jóvenes no se encuentren aislados totalmente y busquen otras formas de entretenerse fuera de sus hogares.

6.2. Comparación de los resultados con el marco teórico

Polanco H. (2020) En su tesis trabajó con una población de 750 estudiantes y con una muestra de 150 que abarca de 3^{ro} a 5^{to} de secundaria, el resultado fue que existió una relación inversa moderada y significativa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad, ($r=-.530$; $P<0.05$). como también lo hay para la abstinencia y agresividad ($r=-.468$). Entre problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad ($r=-.528$), como dificultades para el control y agresividad ($r=-.571$), finalmente se evidenció que en las dimensiones de abuso y tolerancia y agresividad se obtuvo($r=-.360$) y se concluye que existe relación inversa y significativa entre las variables.

Considerando que Polanco en su trabajo de investigación, encontró una relación significativa inversa moderada, distinto al resultado de nuestra investigación en el cual obtuvimos una relación positiva significativa, dichos resultados pueden variar al contexto en que se ha desarrollado las investigaciones, la situación socioeconómica y también depende mucho por la pandemia COVID- 19 ya que estuvo en su máximo auge en el 2020.

Vidal S. (2020) En su tesis trabajó con una población de 1235 estudiantes y obteniendo como muestra de 215. Obteniendo como resultado los valores de la prueba de Shapiro-Wilks donde no se ajustan a una distribución normal ($p<0,05$), de modo que se emplearon estadísticos no paramétricos y se pudo evidenciar

una correlación directa y significativa entre las variables dependencia a videojuegos y agresividad ($\rho = 0,295$). Igualmente, se demostró una correlación directa y significativa entre la variable dependencia a videojuegos y las dimensiones de agresividad física ($\rho = 0,266$); agresividad verbal ($\rho = 0,128$); ira ($\rho = 0,201$) y hostilidad ($\rho = 0,240$). Además, se pudo mostrar una correlación directa y significativa entre la variable agresividad y las dimensiones de abstinencia ($\rho = 0,256$); abuso y tolerancia ($\rho = 0,281$); problemas ocasionados por los videojuegos ($\rho = 0,232$) y dificultad de control ($\rho = 0,270$). En conclusión, se evidenció correlación directa y significativa entre ambas variables demostrando que ante mayor dependencia a videojuegos mayor agresividad.

Examinando que Vidal S, trabajó con una muestra de 215 estudiantes y en nuestra investigación con 160 estudiantes obteniendo en ambas que existe una correlación significativa positiva entre dependencia a los videojuegos y agresividad ($\rho = 0.251$), y las dimensiones de agresividad, agresividad física ($\rho = 0.255$), agresividad verbal ($\rho = 0.214$), hostilidad ($\rho = 0.199$) e ira ($\rho = 0.083$), respecto a los resultados obtenidos por Vidal, demostró que mayor dependencia a los videojuegos mayor agresividad, esto se debe que su investigación fue realizada cuando la pandemia en Perú pasaba por su segunda ola de contagios y el aislamiento social era muy estricto, y es por esto que los estudiantes seguían en sus hogares buscando la forma de entretenerse, encontrando como salida el uso de los videojuegos, por motivo que en nuestra investigación los resultados obtenidos fueron menor dependencia menor agresividad, debido que ya no nos encontramos con estricto aislamiento social y los estudiantes tienen más libertad de poder salir y entretenerse.

Vara R. (2018) En su tesis trabajó con una población de 306 estudiantes de 2do a 5to de secundaria. Obtuvo como resultado que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$) entre la adicción a los videojuegos y agresividad. El nivel de adicción a los videojuegos fue de uso normal en un 26,5% (81) y el nivel de agresividad fue promedio con un 32,4% (99).

Considerando que Vara R. en su investigación realizada en Lima con 306 estudiantes encontró una relación significativa positiva, además el nivel de adicción a los videojuegos fue de nivel bajo con un 26,5% y el nivel de agresividad fue de nivel medio con un 32,4%, al contrario, de nuestra investigación obtuvimos como resultado en dependencia a los videojuegos con un 67.5% de nivel bajo y en la variable agresividad fue un promedio con un 28% en el nivel medio - bajo. Siendo los resultados distintos debido al contexto que actualmente en la que vivimos por el Covid -19 y el proceso de evaluación no fue aplicado directamente, sino, de manera virtual, lo que pudo haber influenciado en los resultados de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Primera: La dependencia a los videojuegos se relaciona de manera significativa con la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021, según el resultado de la rho de Spearman 0.251 y de un p valor de 0.001.

Segunda: La dependencia a los videojuegos se relaciona de manera significativa con la dimensión agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021, según el resultado de la rho de Spearman 0.255 y de un p valor de 0.001.

Tercera: La dependencia a los videojuegos se relaciona de manera significativa con la dimensión agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021, según el resultado de la rho de Spearman 0.214 y de un p valor de 0.006.

Cuarta: La dependencia a los videojuegos se relaciona de manera significativa con la dimensión hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021, según el resultado de la rho de Spearman 0.199 y de un p valor de 0.012.

Quinta: La dependencia a los videojuegos se relaciona con la dimensión ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021, según el resultado de la rho de Spearman 0.083 y de un p valor de 0.298.

RECOMENDACIONES

Primera: Al encontrar una relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria, a las futuras investigaciones seguir estudiando estas variables y sus consecuencias negativas en los estudiantes en la región de Ica en el contexto de pandemia por el Covid-19, para poder comparar los resultados con la realidad actual y ampliar las investigaciones y conocimientos sobre la dependencia a los videojuegos y agresividad.

Segunda: Al encontrar una relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresividad física. A los estudiantes de secundaria tener en cuenta las señales de una dependencia a los videojuegos y cómo influye en su comportamiento, teniendo en cuenta esto puedan pedir ayuda al departamento psicopedagógico de la institución educativa.

Tercera: Al encontrar una relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresividad verbal, a los alumnos de nivel secundario tener en cuenta las consecuencias que conlleva a una dependencia a los videojuegos y agresividad verbal con la posibilidad de afectar en el aspecto psicológico en cada uno de ellos, en donde afecta al nivel social, familiar y personal.

Cuarta: Al encontrar una relación entre la dependencia a los videojuegos y hostilidad, motivar al alumnado del nivel secundario a participar de forma activa a las actividades que realiza el departamento psicopedagógico resaltando los beneficios que les puede traer dichas actividades.

Quinta: En relación entre la dependencia a los videojuegos e ira, se debe fortalecer el trabajo multidisciplinario entre el departamento psicopedagógico de la institución con la labor de los docentes, para que puedan trabajar el control emocional del alumnado y de esta manera puedan estar alertas ante algunos indicadores que reflejen distintos problemas en relación con la dependencia a los videojuegos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ariza, A. (2017) *Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la policía nacional en la ciudad de Bogotá D.C.* [Tesis para optar el título profesional de Psicólogo, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Sitio web: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1393/arizaalfredo2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Amador, T. (2018) *Agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos online* [Tesis para optar el título profesional de Psicóloga, Universidad Abierta Interamericana]. Sitio web: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC129364.pdf>
- Artezano Rojas, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018.* [Tesis para optar el título profesional de Médico Cirujano, Universidad Peruana de los Andes]. <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Binda, N. U., & Balbastre-Benavent, F. (2013). Investigación cuantitativa e investigación cualitativa: buscando las ventajas de las diferentes metodologías de investigación. *Revista de Ciencias económicas*, 31(2), 179-187. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/view/12730/11978>
- Buiza Aguado, C. (2018). *Videojuegos en adolescentes. Uso problemático y factores asociados.* [Tesis doctoral, Universidad de Málaga]. Repositorio Institucional RIUMA. <https://hdl.handle.net/10630/17265>

Cadena-Iñiguez, Pedro, & Rendón-Medel, Roberto, & Aguilar-Ávila, Jorge, & Salinas-Cruz, Eileen, & de la Cruz-Morales, Francisca del Rosario, & Sangerman-Jarquín, Dora Ma. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8 (7), 1603-1617. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=263153520009>

Calvet, M. M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., & Campos, A. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de investigación en psicología*, 15(1), 147-161. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/artic le/download/3674/2947>

Centro Estatal de Vigilancia Epidemiológica y Control de Enfermedades. 2017. Consultado el 8 de septiembre del 2021. <https://salud.edomex.gob.mx/cevece/docs/tripticos/2017/Semana%2032.pdf>

Chaín-Pinzón, N., & Briñez, B. (2011). Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, Internet y videojuegos. *Psychology*, 5(1), 9-23. <http://www.scielo.org.co/pdf/psych/v5n1/v5n1a02.pdf>

Chóliz M. y Marco, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>

Condor Valdivia, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019*. [Tesis para optar el título profesional de Psicóloga, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37373/Condor_VFE.pdf?sequence=1

Corrales Llerena, Y. P. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis-periodo 2019*. [Tesis para optar el título profesional de Psicóloga, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

DMS Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales, quinta edición, septiembre 2016. Consultado el 8 de septiembre del 2021. <https://dsm.psychiatryonline.org/>

Diario Correo. (18 de marzo del 2021). Afirman que se incrementó la adicción a videojuegos en niños y adolescentes. Consultado el 20 de setiembre del 2021. <https://diariocorreo.pe/edicion/ica/ica-afirman-que-se-incremento-la-adiccion-a-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes-noticia/>

Dorantes, G. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 9 (2), 1-16. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333152922002>

- Echevarría, H. (2016). Los diseños de investigación cuantitativa en psicología y educación. Universidad Nacional de Rio Cuarto. 1 (1), 1-139. <http://www.unirioeditora.com.ar/wp-content/uploads/2018/10/978-987-688-166-1.pdf>
- Escrivá, M. V. M., Porcar, A. M. T., & García, P. S. (2009). La agresividad en la adolescencia: variables y contextos implicados. *Calidad de Vida y Salud*, 2(1), 1-15. <http://revistacdvs.uflo.edu.ar/index.php/CdVUFLO/article/view/9/8>
- Flores Carbajal, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019*. [Tesis de maestría en Ciencias de la Familia con mención en Terapia Familiar, Universidad Peruana Unión]. Repositorio de la UPEU. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, A., Montes, C., & Alcol, I. (2012). El juego patológico en los adolescentes. *Psicología de las adicciones*, 1(1), 29-34. https://www.academia.edu/download/53072292/Psicologia_de_las_Adicciones.pdf#page=5
- Griffiths, M (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Behaviora Psychology. Psicología Conductual*, 13 (3), 445-462. https://www.researchgate.net/publication/273951321_ADICCION_A_LOS_VIDEOJUEGOS_UNA_REVISION_DE_LA_LITERATURA

- Heredia, Oswaldo (1989). Konrad Lorenz (1903-1989). Revista Latinoamericana de Psicología, 21 (2), 279-287. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80521210>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación. 4.^a ed. Mc Graw Hill. <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPIERI.pdf>
- Hidalgo, I. V. (2005). Tipos de estudio y métodos de investigación. Recuperado en noviembre del 2005. Consultado el 6 de septiembre de 2021. <https://www.gestiopolis.com/tipos-estudio-metodos-investigacion/>
- López, P. (2004). Población muestra y muestreo. Punto Cero. 9(8), 69-74. <http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>
- Martínez, J y Duque Franco, A. (2008). El comportamiento agresivo y algunas características a modificar en los niños y niñas. Pereira. Investigaciones Andina. 10 (16), 92-105. <https://www.redalyc.org/pdf/2390/239016506008.pdf>
- Organización Mundial de la Salud (2019). Hacia una mejor delimitación del trastorno por videojuegos por uso de videojuegos. Boletín de la Organización Mundial de la Salud, 97(6), 382-383. <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619.pdf>
- Patim (2009). Memoria Anual de las Actividades del Centro Guillem Despuig de Adicciones No Tóxicas. Documento interno no publicado.

- Polanco, H. (2020). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020* [Tesis para optar el título profesional de Psicóloga, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/59454>
- Rodríguez, D. (2020) Investigación básica: características, definición, ejemplos. Consultado el 26 de septiembre del 2021. <https://www.lifeder.com/investigacion-basica/>.
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sanabria González, Hilda J. (2008). El ser humano, modelo de un ser. *Educere*, 12 (42), 471-480. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35614569007>
- Santos Bravo, J. y Chávez Vera, M. (2020): "Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí Ecuador", *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (mayo 2020). En línea: <http://hdl.handle.net/20.500.11763/atlante2005videojuegos-adolescentes>
- Sanz, J; Magán, I, y García-Vera, M.P(2006). Personalidad y el Síndrome AHI(Agresión-Hostilidad-Ira): Relación de los cinco grandes con ira y hostilidad. *Psicopatología Clínica, Legal y Forense*, 6(6), 153 - 176. <https://www.masterforense.com/pdf/2006/2006art9.pdf>

- Spielberger, C. D. & Moscoso, M. S. (1995). La expresión de cólera y hostilidad y sus consecuencias en el sistema cardiovascular. *Psicología Contemporánea*, 2(1), 32-43.
<https://psycnet.apa.org/record/1999-10847-001>
- Suescún, M. (2015). Adicciones tecnológicas: del móvil y los videojuegos a los juegos de azar. *Prevención y Tratamiento*, 362(362), 88.
https://www.academia.edu/download/39753446/books_gratis-Prevencion-Tratamiento-Adicciones-Psicosocial.pdf#page=90
- Tintaya, Y. (2018). *Propiedades Psicométricas del cuestionario de Agresión de Buss y Perry-AQ en adolescentes de Lima Sur*. [Tesis para optar el título profesional de Psicóloga, Universidad Autónoma del Perú].
<http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/433/1/TINTAYA%20GAMARRA%20YESSENIA.pdf>
- Vara Salas, R. P. (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 título profesional de Psicóloga, Universidad Autónoma del Perú].
<http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf>
- Vidal, S. (2020). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020* [Tesis para optar el título profesional de Psicóloga, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/48166>

Villena Domínguez, C. G. (2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019*. [Tesis para optar el título profesional de Psicóloga, Universidad Autónoma del Perú]. <http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/1265/1/Villena%20Dominguez%2c%20Carolay%20Grecia.pdf>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.

Responsables: Mara Denixa Bolivar Castañeda, Yanira Alexandra Velásquez García

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>P.E.1 ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021?</p> <p>P.E.2 ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021?</p> <p>P.E.3 ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021?</p> <p>P.E.4 ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021?</p>	<p>Objetivo general Identificar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en secundaria de una institución educativa, Ica 2021.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>O.E.1 Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.</p> <p>O.E.2 Identificar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.</p> <p>O.E.3 Conocer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.</p> <p>O.E.4 Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>H.E.1 Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.</p> <p>H.E.2 Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.</p> <p>H.E.3 Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.</p> <p>H.E.4 Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en los estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021.</p>	<p>Variable 1: Dependencia a los videojuegos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - D.1: Abstinencia - D.2: Abuso y tolerancia - D.3: Problemas asociados a los videojuegos - D.4: Dificultad de control <p>Variable 2: Agresividad</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - D.1: Agresividad física - D.2: Agresividad verbal - D.3: Hostilidad - D.4: Ira 	<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo de investigación: Básico Diseño de Investigación: Descriptivo - correlacional Diseño: No experimental / transversal</p> <p>Población: La población de estudio estuvo conformada por 273 estudiantes del 3ro, 4to y 5to grado de educación secundaria, pertenecientes a la I.E. "José Gregorio Huamán Girao".</p> <p>Muestra: Para el presente estudio la muestra se determinó mediante la fórmula de poblaciones finitas, quedando finalmente conformada por 160 estudiantes del 3ro, 4to y 5to grado de educación secundaria, pertenecientes a la I.E. "José Gregorio Huamán Girao". Probabilístico aleatorizado.</p> <p>Técnica e instrumentos: Técnica: La encuesta Instrumentos: Test de dependencia a los videojuegos (TDV) Cuestionario de agresión (Buss y Perry)</p> <p>Métodos de análisis de datos Para el análisis datos se empleó Microsoft Excel y el programa SPSS.</p>

Anexo 02: Instrumentos de recolección de datos

TEST DE 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.

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:

	0 Totalmente en desacuerdo	1 Un poco en desacuerdo	2 Neutral	3 Un poco de acuerdo	4 Totalmente de acuerdo
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé				0 1 2 3 4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos				0 1 2 3 4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego				0 1 2 3 4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos				0 1 2 3 4
5	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.)				0 1 2 3 4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer				0 1 2 3 4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC				0 1 2 3 4
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé				0 1 2 3 4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato				0 1 2 3 4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos				0 1 2 3 4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar				0 1 2 3 4

12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	0	1	2	3	4
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	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4

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

	0 Nunca	1 Rara vez	2 A veces	3 Con frecuencia	4 Muchas veces	
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	0	1	2	3	4
23	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)	0	1	2	3	4
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)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	1	2	3	4

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ) Buss y Perry (1992)

I. 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.

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

RECUERDA: Responde con sinceridad, no hay respuestas buenas ni malas. Y asegúrate de contestar todas.

ÍTEMS	CF	BF	VF	BV	CV
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3. Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4. A veces soy bastante envidioso.					
5. Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13. Suelo involucrarme en las peleas más de la cuenta.					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo discutir con ellos.					

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

Anexo 03: Evidencias fotográficas



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, nuestros nombres son **Mara Bolívar Castañeda** y **Yanira Velásquez García**, somos egresadas de la carrera de psicología y estamos realizando nuestra tesis en la Universidad Autónoma de Ica. Nos encontramos realizando una investigación sobre **Dependencia a los videojuegos y agresividad** en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021; y para ello quiséramos contar con su autorización para la participación de su menor hijo(a) en la presente investigación. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: Test de dependencia a videojuegos y Cuestionario de Agresión (AQ); la cual tiene como objetivo determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria del distrito de Ica, 2021.

De aceptar participar 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. **Mara Bolívar Castañeda**

Yanira Velásquez García

Yo, **Rosa Ascencio Quispe**, con número de DNI: 41402890 apoderado(a) de **Grethel Naholy Arucanqui Ascencio**, acepto voluntariamente que mi menor hijo(a) participe en la investigación "Dependencia de los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria en una institución educativa, Ica – 2021" de las Señoras **Mara Bolívar Castañeda** y **Yanira Velásquez García**, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación.

Día: 16/11/21

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Rosa Ascencio Quispe".

Firma

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, nuestros nombres son **Mara Bolívar Castañeda y Yanira Velásquez García**, somos egresadas de la carrera de psicología y estamos realizando nuestra tesis en la Universidad Autónoma de Ica. Nos encontramos realizando una investigación sobre **Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021**; y para ello quisiéramos contar con su autorización para la participación de su menor hijo(a) en la presente investigación. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: **Test de dependencia a videojuegos y Cuestionario de Agresión (AQ)**; la cual tiene como objetivo determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria del distrito de Ica, 2021.

De aceptar participar 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. **Mara Bolívar Castañeda**

Yanira Velásquez García

Yo, **Miriam . JOVANA. Mitac . Hernández** .con número de DNI: **41069411** apoderado(a) de **Jovana.Esmeralda.Alfaro.Mitac** , acepto voluntariamente que mi menor hijo(a) participe en la investigación "Dependencia de los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria en un institución educativa, Ica – 2021" de las Señoritas **Mara Bolívar Castañeda y Yanira Velasquez García**, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación.

Día: ..15...../...11.../...21.....



Firma

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, nuestros nombres son **Mara Bolivar Castañeda y Yanira Velásquez García**, somos egresadas de la carrera de psicología y estamos realizando nuestra tesis en la Universidad Autónoma de Ica. Nos encontramos realizando una investigación sobre **Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021**, y para ello quisiéramos contar con su autorización para la participación de su menor hijo(a) en la presente investigación. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: **Test de dependencia a videojuegos y Cuestionario de Agresión (AQ)**; la cual tiene como objetivo determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria del distrito de Ica, 2021.

De aceptar participar 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. **Mara Bolivar Castañeda**

Yanira Velásquez García

Yo, KATHERINE SUSANA ROSALES HUAMAN con número de DNI 43902971 apoderado(a) de JOSE MARTIN HUANGA ROSALES acepto voluntariamente que mi menor hijo(a) participe en la investigación "Dependencia de los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria en un institución educativa, Ica - 2021" de las Señoritas **Mara Bolivar Castañeda y Yanira Velásquez García**, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación.

Di 15/11/2021

R Huamán

Firma



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, nuestros nombres son **Mara Bolivar Castañeda y Yanira Velásquez García**, somos egresadas de la carrera de psicología y estamos realizando nuestra tesis en la Universidad Autónoma de Ica. Nos encontramos realizando una investigación sobre **Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021**; y para ello quisiéramos contar con su autorización para la participación de su menor hijo(a) en la presente investigación. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: **Test de dependencia a videojuegos y Cuestionario de Agresión (AQ)**; la cual tiene como objetivo determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria del distrito de Ica, 2021.

De aceptar participar 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. Mara Bolivar Castañeda

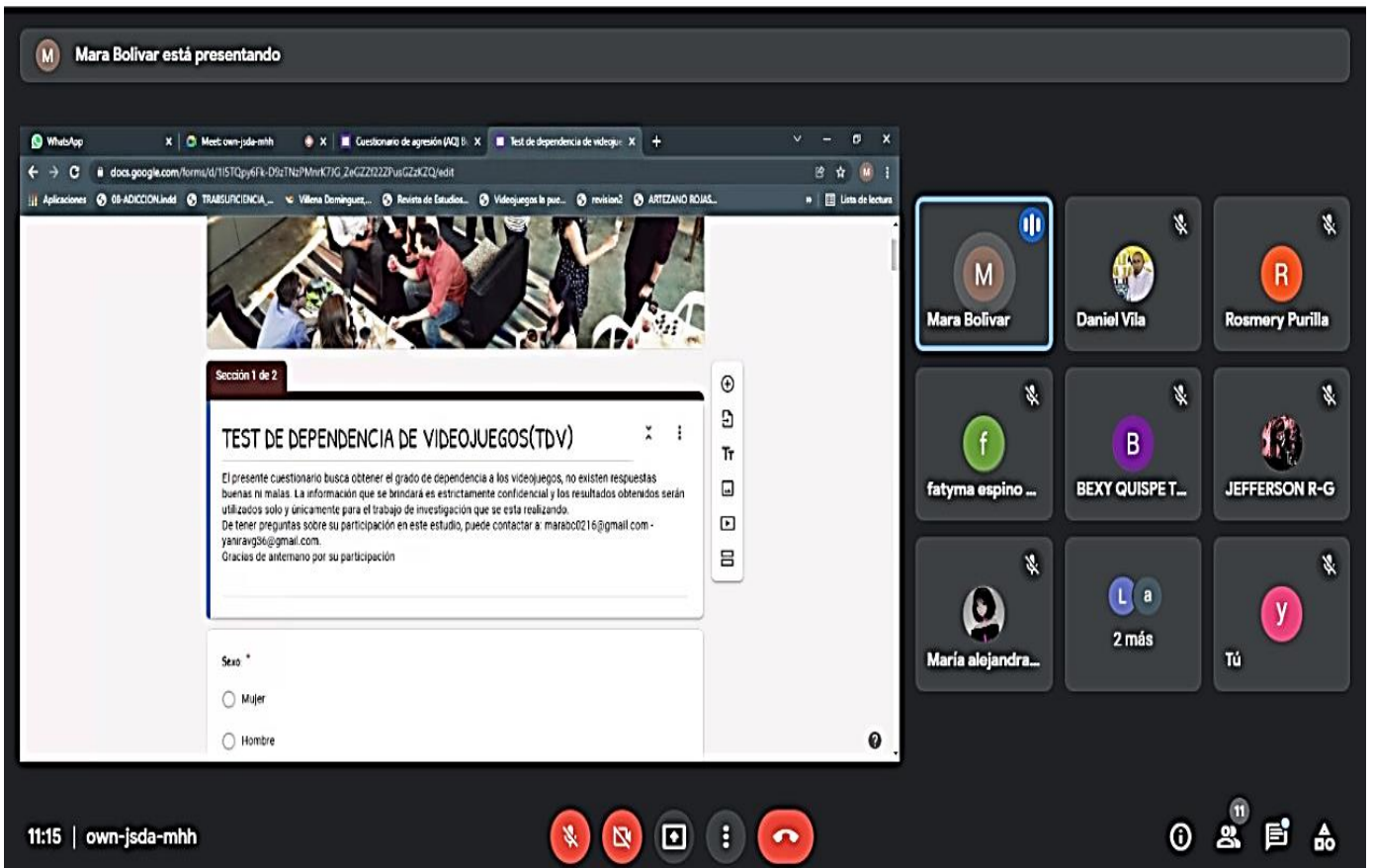
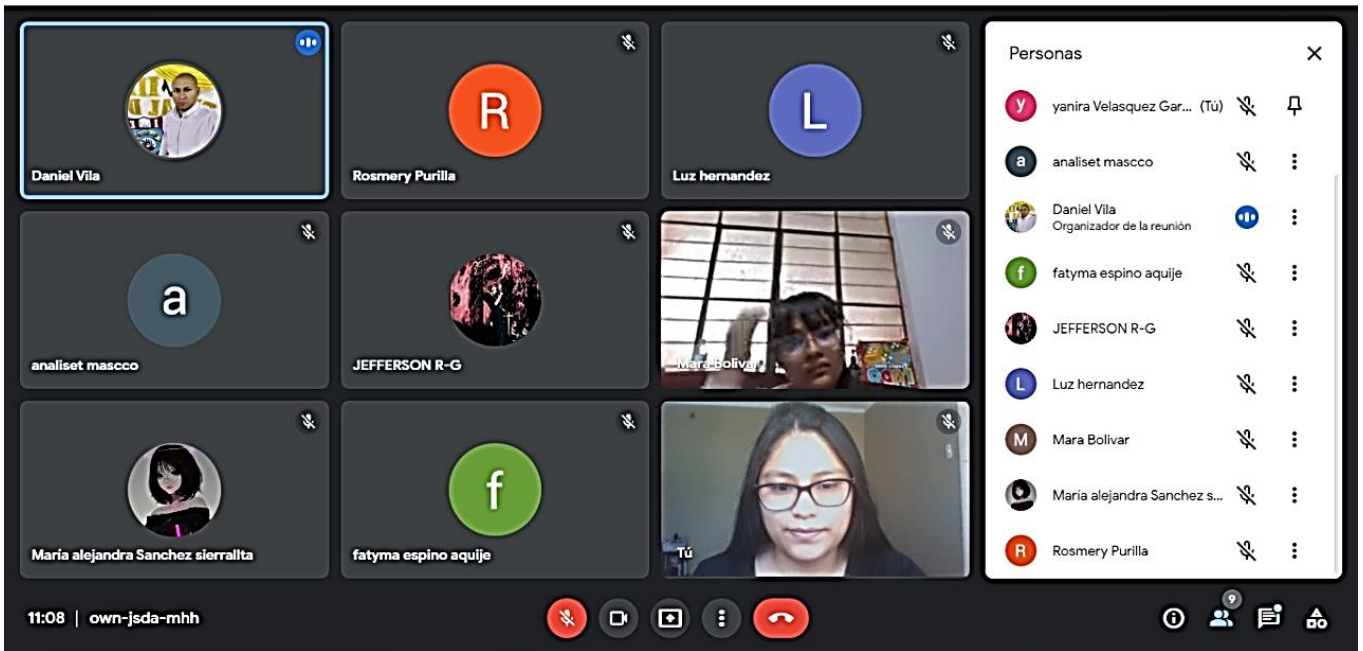
Yanira Velásquez García

**Rosmery pariona
fernandez**

Yo, _____, con número de DNI: 41303902 apoderado(a) de Marcatinco pariona rocío, acepto voluntariamente que mi menor hijo(a) participe en la investigación "Dependencia de los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria en un institución educativa, Ica – 2021" de las Señoritas Mara Bolivar Castañeda y Yanira Velasquez García, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación.

Día: 15/11/2021

Firma



Mara Bolivar está presentando

Después de la sección 1 ir a la siguiente sección

Sección 2 de 2

Preguntas

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:

0: Totalmente en desacuerdo
 1: Un poco en desacuerdo
 2: Neutral
 3: Un poco de acuerdo
 4: Totalmente de acuerdo

1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé *

0
 1
 2
 3

11:15 | own-jsda-mhh

Mara Bolivar, Daniel Vila, Rosmery Purilla, fatyma espino..., BEXY QUISPET..., JEFFERSON R-G, María alejandra..., 2 más, Tú

Mara Bolivar está presentando

3
 4

A continuación, en la siguiente relación de enunciados tomar en cuenta esta otra escala de respuestas:

0: Nunca
 1: Para vez
 2: A veces
 3: Con frecuencia
 4: Muchas veces

15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego *

0
 1
 2
 3
 4

11:16 | own-jsda-mhh

Mara Bolivar, Daniel Vila, Rosmery Purilla, fatyma espino..., BEXY QUISPET..., JEFFERSON R-G, María alejandra..., 2 más, Tú

Mara Bolivar está presentando

11:12 | own-jsda-mhh

Cuestionario de agresión (AQ) Buss y Perry

El presente cuestionario busca obtener el grado de agresividad, no existen respuestas buenas ni malas. La información que se brindará es estrictamente confidencial y los resultados obtenidos serán utilizados solo y únicamente para el trabajo de investigación que se está realizando. De tener preguntas sobre su participación en este estudio, puede contactar a: marabo0216@gmail.com - yanirav95@gmail.com. Gracias de antemano por su participación

Sexo:

Mujer

Hombre

Edad: *

Texto de respuesta breve

Grado y sección *

Mara Bolivar, Daniel Vila, Rosmery Purilla, fatyma espino..., BEXY QUISPET..., JEFFERSON R-G, María alejandra..., 2 más, Tú

Mara Bolivar está presentando

11:13 | own-jsda-mhh

Sección 2 de 2

Preguntas:

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

CF = Completamente falso para mí
 BF = Bastante falso para mí
 VF = Ni verdadero, ni falso para mí
 BV = Bastante verdadero para mí
 CV = Completamente verdadero para mí

Recuerda. Responde con sinceridad y asegúrate de contestar todas.

1 de vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona. *

CF

BF

VF

BV

CV

Mara Bolivar, Daniel Vila, Rosmery Purilla, fatyma espino..., BEXY QUISPET..., JEFFERSON R-G, María alejandra..., 2 más, Tú

22°C. Muy soleado

11:13 16/11/2021

Datos avance.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 77 de 77 variables

	Edad	Género	Grado	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
1	14	Mujer 3 "A"	Un poco e...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...
2	14	Mujer 3 "A"	Neutral	Un poco d...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Neutral	Un poco d...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco d...	Neutral	Un poco e...
3	14	Mujer 3 "A"	Un poco d...	Un poco d...	Un poco d...	Neutral	Un poco d...	Neutral	Un poco d...	Neutral	Neutral	Un poco d...	Un poco d...	Un poco d...	Neutral	Un poco e...
4	14	Hombre 3 "A"	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Un poco d...	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco e...	Un poco e...
5	14	Hombre 3 "A"	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...
6	14	Hombre 3 "A"	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...
7	14	Mujer 3 "A"	Neutral	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...
8	14	Hombre 3 "A"	Un poco e...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...
9	14	Hombre 3 "A"	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...
10	14	Mujer 3 "A"	Neutral	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...
11	14	Mujer 3 "A"	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...
12	14	Mujer 3 "A"	Neutral	Neutral	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...
13	14	Hombre 3 "A"	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...
14	14	Hombre 3 "A"	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...
15	14	Hombre 3 "A"	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...
16	14	Hombre 3 "A"	Un poco d...	Neutral	Neutral	Un poco d...	Un poco d...	Un poco d...	Neutral	Neutral	Neutral	Un poco d...	Neutral	Neutral	Un poco e...	Un poco e...
17	14	Mujer 3 "B"	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...
18	14	Hombre 3 "B"	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...
19	14	Mujer 3 "B"	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...
20	15	Mujer 3 "B"	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...
21	14	Mujer 3 "B"	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...
22	14	Mujer 3 "B"	Totalmente...	Un poco d...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Datos avance.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Edad	Númérico	8	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
2	Género	Númérico	8	0		{1, Mujer}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	Grado	Cadena	5	0		Ninguno	Ninguno	5	Izquierda	Nominal	Entrada
4	P1	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	P2	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	P3	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	P4	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	P5	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	P6	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	P7	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	P8	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	P9	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	P10	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	P11	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
15	P12	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
16	P13	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
17	P14	Númérico	8	0		{0, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
18	P15	Númérico	8	0		{0, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
19	P16	Númérico	8	0		{0, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
20	P17	Númérico	8	0		{0, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
21	P18	Númérico	8	0		{0, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
22	P19	Númérico	8	0		{0, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
23	P20	Númérico	8	0		{0, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
24	P21	Númérico	8	0		{0, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
25	P22	Númérico	8	0		{0, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 05: Documentos administrativos



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

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

Chincha Alta, 03 de noviembre del 2021

OFICIO N°422-2021-UAI-FCS

I.E "JOSE GREGORIO HUAMAN GIRAO"
FRANCISCO GERARDO ALCANTARA DOMINGUEZ
DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
EL ARENAL DEL DISTRITO DE LOS AQUIJES.

PRESENTE.-

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente.

La Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica tiene como principal objetivo formar profesionales con un perfil científico y humanístico, sensibles con los problemas de la sociedad y con vocación de servicio, este compromiso lo interiorizamos a través de nuestros programas académicos, bajo la excelencia en formación académica, y trabajando transversalmente con nuestros pilares como son la **investigación**, proyección y extensión universitaria y bienestar universitario.

En tal sentido, nuestros estudiantes de los últimos semestres académicos se encuentran en el desarrollo de su Trabajo de Investigación, que le permitirán obtener el Título Profesional anhelado, de acuerdo con las líneas de investigación de nuestra Facultad, para los programas académicos de Enfermería, Psicología y Obstetricia. Los estudiantes han tenido a bien seleccionar temas de estudio de interés con la realidad local y regional, tomando en cuenta a la institución.

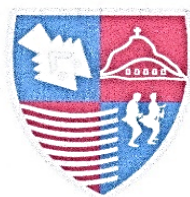
Como parte de la exigencia del proceso de investigación, se debe contar con la **AUTORIZACIÓN** de la Institución elegida, para que los estudiantes puedan poder proceder a realizar el estudio, recabar información y aplicar su instrumento de investigación, misma que a través del presente documento solicitamos.

Adjuntamos la Carta de Presentación de las estudiantes con el tema de investigación propuesto y quedamos a la espera de su aprobación que será de gran utilidad para su institución.

Sin otro particular y en la seguridad de merecer su atención, me suscribo, no sin antes reiterarle los sentimientos de mi especial consideración.



Mg. Giorgio A. Azuaje Cárdenas
DECANO (e)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

CARTA DE PRESENTACIÓN

El Decano de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica, que suscribe


Hace Constar:

Que, BOLIVAR CASTAÑEDA MARA DENIXA, identificada con DNI 71458942 y VELASQUEZ GARCIA YANIRA ALEXANDRA, identificada con DNI 73001379 del Programa Académico de Psicología, quien viene desarrollando la Tesis Profesional: **"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA, ICA 2021."**

Se expide el presente documento, a fin de que el responsable de la Institución, tenga a bien autorizar a los interesados en mención, aplicar su instrumento de investigación, comprometiéndose a actuar con respeto y transparencia dentro de ella, así como a entregar una copia de la investigación cuando esté finalmente sustentada y aprobada, para los fines que se estimen necesarios.

Chincha Alta, 03 de noviembre del 2021




Mg. Giorgia A. Aquije Cárdenas
DECANO (e)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA



GOBIERNO REGIONAL DE ICA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
I.E. "JOSÉ GREGORIO HUAMÁN GIRAO"
CÓDIGO MODULAR N° 0553529

Av. Sebastián Barranca Z-8 - El Arenal - Ica



" AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA "

El Arenal (Ica), 15-11-2021.-

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Yo, Francisco Gerardo Alcántara Domínguez con DNI N° 21527757, con el cargo de Director de la IE José Gregorio Huamán Girao, del distrito de Los Aquijes, perteneciente a la UGEL Ica; autorizo a las estudiantes **Mara Denixa BOLIVAR CASTAÑEDA** identificada con DNI N° 71458942 y **Yanira Alexandra VELASQUEZ GARCÍA** identificada con DNI N° 73001379, estudiantes del Programa Académico de Psicología, para que apliquen los instrumentos de medición para los objetivos del desarrollo de su Tesis Profesional: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA, ICA 2021." Y hagan uso del nombre de la Institución Educativa para fines del trabajo de investigación.

Aprovecho la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente




Francisco G. Alcántara Domínguez
DIRECTOR

DIE/FGAD
SPD/Pech.-



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, nuestros nombres son **Mara Bolivar Castañeda y Yanira Velásquez García**, somos egresadas de la carrera de psicología y estamos realizando nuestra tesis en la Universidad Autónoma de Ica. Nos encontramos realizando una investigación sobre **Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021**; y para ello quisiéramos contar con su autorización para la participación de su menor hijo(a) en la presente investigación. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: **Test de dependencia a videojuegos y Cuestionario de Agresión (AQ)**; la cual tiene como objetivo determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria del distrito de Ica, 2021.

De aceptar participar 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. Mara Bolivar Castañeda

Yanira Velásquez García

Yo,, con número de DNI:..... apoderado(a) de....., acepto voluntariamente que mi menor hijo(a) participe en la investigación "Dependencia de los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria en un institución educativa, Ica – 2021" de las Señoritas Mara Bolivar Castañeda y Yanira Velasquez García, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación.

Día:/...../.....

Firma

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Dr. Hubert Jhon Polanco Flores

Es grato dirigirnos a usted para expresarle nuestro cordial saludo y a la vez presentarnos, somos Mara Bolivar Castañeda y Yanira Velásquez García egresadas de la carrera de psicología y nos encontramos realizando nuestra investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: **"Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021"**, por el cual utilizaremos el cuestionario de agresión (AQ) validado por usted en el año 2020 y a la vez solicitarle el permiso debido para poder utilizar dicho instrumento en nuestra investigación, lo cual tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno.

Agradecemos por anticipación las facilidades del caso para proporcionarnos una respuesta de autorización para el uso del instrumento en mención.

Ica, 19 de noviembre del 2021

Atentamente,



Yanira Velásquez García
73001379



Mara Bolivar Castañeda
71458942



Hubert Jhon Polanco Flores
40360607

Permiso para aplicar el test de dependencia de videojuegos Recibidos x



yanira Velasquez Garcia <yaniravg36@gmail.com>
para mariano.choliz ▾

lun, 15 nov, 12:31 ★ ↶ ⋮

Muy buenas días Mariano Choliz, nos presentamos somos Mara Bolivar Castañeda y Yanira Velásquez García, egresadas de la carrera de psicología de Ica-Perú, nos encontramos realizando nuestra tesis "*Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021*", por lo cual hemos decidido utilizar su test de dependencia de videojuegos (TDV), por lo que venimos a solicitarle el debido permiso de utilizar su test en nuestra investigación.

Gracias de antemano y esperamos su pronta respuesta.

Mariano Choliz
para mí ▾

jue, 18 nov, 12:37 ☆ ↶ ⋮

Por supuesto, podéis utilizarlo.
Enviadme, por favor, los resultados de vuestra investigación

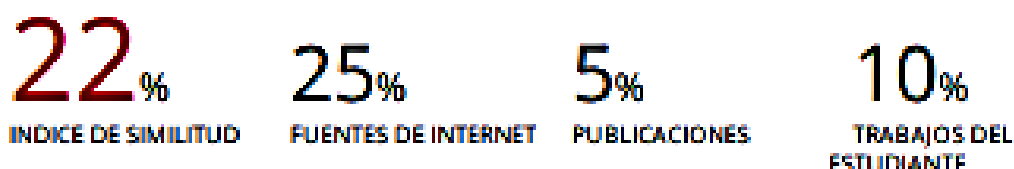
Saludos cordiales

Mariano Chóliz

Anexo 06: Informe de Turnitin al 28% de similitud

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, ICA 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	2%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Ministerio de Educación de Perú - COAR Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	www.psiencia.org Fuente de Internet	1%

9	scielo.conicyt.cl Fuente de Internet	1%
10	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	1%
11	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	1%
12	imgbiblio.vaneduc.edu.ar Fuente de Internet	1%
13	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo