



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

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

TESIS
**“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDUSTRIAL SIMON
BOLIVAR, JULIACA – 2021”.**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Calidad de vida, resiliencia y bienestar psicológico.

Presentado por:

Nelida, Condori Condori

Margot Karina, Mamani Huanca

Tesis desarrollada para optar el Título Profesional de Licenciada en Psicología

Docente asesora:
Mg. Kelly Fara Vargas Prado
Código Orcid N° 0000-0002-3322-1825

Chincha, Ica, 2022

Asesora

MG. KELLY FARA VARGAS PRADO

Miembros del jurado

-Dr. Giorgio Alexander Aquije Cárdenas

-Dr. José Jorge Campos Martínez

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a mis queridos padres Néstor y Vilma, quienes son mi fuerza para seguir adelante y cumplir mis metas.

A mi hermana Gaby, que desde el cielo me inspira a seguir superándome.

A mi querido Eduardo, que su ayuda fue fundamental, ha estado conmigo incluso en los momentos más turbulentos y estuvo motivándome cada instante a seguir adelante.

Margot

A mis hijos Karen, Sebastian y Brus quienes me acompañaron y fueron mi fortaleza para continuar en mi proceso de formación y a lograr cumplir con lo más ansiado. A mis padres que siempre me motivan para seguir creciendo.

Nélida

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por guiarme y acompañarme en cada paso que he dado a lo largo de mi vida, brindándome paciencia, sabiduría y perseverancia para alcanzar cada una de las metas trazadas.

A la asesora de tesis, Mg. Kelly Fara Vargas Prado, por la paciencia, conocimientos y motivaciones brindadas, para el desarrollo y culminación del estudio.

A la Institución Educativa Industrial “Simón Bolívar”, representada por el Director Lic. Olger Martin Fuentes García, por brindarme las facilidades para el proceso de aplicación de los instrumentos de recolección, y hacer posible la culminación del estudio; y a los estudiantes quienes hicieron posible el desarrollo de la investigación y el procesamiento de los datos recopilados.

Las autoras.

RESUMEN

Objetivo: Determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Material y método: Estudio de tipo aplicada de corte transversal, siendo su diseño no experimental, descriptivo correlacional. La muestra fue de 121 estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar; como técnica se utilizó la encuesta, como instrumentos se utilizó el cuestionario para evaluar la adicción a los videojuegos de 35 ítems y el cuestionario para evaluar la agresividad de 29 ítems. Los resultados fueron presentados descriptivamente y se utilizó la prueba Rho de Spearman, para la comprobación de las hipótesis.

Resultados: Se evidenció que en la variable adicción a los videojuegos el 73.6% de ellas se encuentra en un nivel bajo, asimismo un 25.6% en un nivel medio y finalmente el 0.8% en un nivel alto; para la variable de agresividad el 47.1% de ellas se encuentra en un nivel bajo, asimismo un 52.1% en un nivel medio y finalmente el 0.8% en un nivel alto.

Conclusiones: Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021; habiendo obtenido un p valor de 0.000; así también la correlación de Rho de Spearman fue de 0.322 siendo esta positiva baja.

Palabras claves: Adicción, videojuegos, agresividad, adolescentes.

ABSTRACT

Objective: To determine the relationship between addiction to video games and aggressiveness in students of the Simón Bolívar Industrial Educational Institution, Juliaca - 2021.

Material and method: Applied cross-sectional study, with a non-experimental, descriptive correlational design. The sample consisted of 121 students from the Simón Bolívar Industrial Educational Institution; The survey was used as a technique, and the 35-item video game addiction questionnaire and the 29-item aggressiveness questionnaire were used as instruments. The results were presented descriptively and Spearman's Rho test was used to test the hypotheses.

Results: It was evidenced that in the video game addiction variable, 73.6% of them are at a low level, likewise 25.6% at a medium level and finally 0.8% at a high level; for the aggressiveness variable, 47.1% of them are at a low level, likewise 52.1% at a medium level and finally 0.8% at a high level.

Conclusions: There is a significant relationship between addiction to video games and aggressiveness in secondary school students of the Simón Bolívar Industrial Educational Institution, Juliaca - 2021; having obtained a p value of 0.000; likewise, Spearman's Rho correlation was 0.322, this being low positive.

Key words: Addiction, video games, aggressiveness, adolescents.

Índice general

Resumen	v
Palabras claves	v
Abstract	vi
Índice general/Índice de tablas y figuras	vii
I. INTRODUCCIÓN	12
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
2.1. Descripción del problema	14
2.2. Pregunta de investigación general	16
2.3. Preguntas de investigación específicas	16
2.4. Justificación e importancia	16
2.5. Objetivo General	18
2.6. Objetivos específicos	18
2.7. Alcances y limitaciones	18
III. MARCO TEÓRICO	20
3.1. Antecedentes	20
3.2. Bases teóricas	26
3.3. Marco Conceptual	35
IV. METODOLOGÍA	37
4.1. Tipo y Nivel de investigación	37
4.2. Diseño de Investigación	37
4.3. Población – Muestra	37
4.4. Hipótesis general y específicas	40
4.5. Identificación de las variables	40
4.6. Operacionalización de variables	42
4.7. Recolección de datos	43
V. RESULTADOS	47
5.1. Presentación de Resultados	47
5.2. Interpretación de los resultados	60
VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	62
6.1. Análisis descriptivo de los resultados	62

6.2 Comparación resultados con marco teórico	78
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	83
ANEXOS	90
Anexo 1: Matriz de consistencia	91
Anexo 2: Instrumento de recolección de datos	93
Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición	98
Anexo 4: Data de resultados	104
Anexo 5: Consentimiento informado	123
Anexo 6: Documentos administrativos	125
Anexo 7: Evidencias fotográficas/otras evidencias	128
Anexo 8: Informe de Turnitin al 28% de similitud	130

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Población de estudio	38
Tabla 2 Baremación de la variable adicción a los videojuegos	44
Tabla 3 Baremación de la variable agresividad	46
Tabla 4 Datos sociodemográficos de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	47
Tabla 5 Adicción a los videojuegos de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	48
Tabla 6 Focalización de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	49
Tabla 7 Modificación del estado de ánimo de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	50
Tabla 8 Tolerancia de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	51
Tabla 9 Síntomas de abstinencia de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	52
Tabla 10 Conflicto de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	53
Tabla 11 Recaída de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	54
Tabla 12 Agresividad de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.	55
Tabla 13 Agresividad física de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021	56
Tabla 14 Agresividad verbal de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.	57
Tabla 15 Ira de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.	58

Tabla 16	Hostilidad de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.	59
Tabla 17	Estadísticos descriptivos de la variable adicción a los videojuegos y de sus dimensiones´.	62
Tabla 18	Estadísticos descriptivos de la variable agresividad y de sus dimensiones.	65
Tabla 19	Prueba de normalidad	67

Índice de figuras

		Pág.
Figura 1	Adicción a los videojuegos de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	48
Figura 2	Focalización de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	49
Figura 3	Modificación del estado de ánimo de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	50
Figura 4	Tolerancia de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	51
Figura 5	Síntomas de abstinencia de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	52
Figura 6	Conflicto de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	53
Figura 7	Recaída de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	54
Figura 8	Agresividad de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	55
Figura 9	Agresividad física de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	56
Figura 10	Agresividad verbal de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	57
Figura 11	Ira de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	58
Figura 12	Hostilidad de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.	59

I. INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de Información y comunicación en la actualidad juegan un papel importante por su uso y aplicación, provocando significativas respuestas emocionales en muchos estudiantes, incluyendo las nuevas formas de entretenimiento, transformando la idea tradicional de juego e interacción social, las cuales según Cárdenas (2005), permiten a los niños y adolescentes introducirse e interactuar en la virtualidad a través de sus innovadoras herramientas que ofrecen los programas de los videojuegos.

De esta manera, el uso excesivo de estas herramientas virtuales puede conllevar a problemas adictivos, surgiendo aspectos sociales controversiales y alarmantes. En este sentido, desarrollan una relación desadaptativa que en ocasiones requiere de una mediación psicológica oportuna para contrarrestar algún rasgo de agresividad, lo cual puede causar agresión y/o violencia produciendo efectos negativos en los estudiantes de las instituciones educativas tales como estrés, desmotivación, ausentismo, daños emocionales y físicos que de una u otra forma afecta el rendimiento académico (Hersen, 2009).

Es por ello que las afirmaciones anteriores son la motivación de realizar el presente trabajo, cuyo propósito es determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

Desde el punto de vista formal, el presente trabajo de investigación se desarrolló en base al esquema básico vigente en la institución, el cual contiene las siguientes partes:

En el capítulo I, se encuentra la introducción de la presente tesis de investigación.

Capítulo II. Planteamiento del problema de investigación; en este acápite se plasmó el planteamiento del problema de investigación, la pregunta de

investigación general y las específicas, la formulación de objetivos y finalmente la justificación y la importancia.

Capítulo III. Marco teórico; se expone de manera sistemática aspectos relacionados con los antecedentes de estudio, así como las bases teóricas y el marco conceptual.

Capítulo IV. Metodología; en este epígrafe se hace referencia el tipo, nivel y diseño de investigación utilizado; también se plasmó la población, muestra, hipótesis general como específicas, Identificación de variables, operacionalización de variables y recolección de datos.

Capítulo V. Resultados; en este capítulo se presentó los resultados y la interpretación de los resultados.

En el capítulo VI, análisis de los resultados, análisis descriptivo de los resultados comparación de los resultados con el marco teórico,

Finalmente se ha considerado conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas, así como a los anexos.

Las autoras.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Descripción del problema

En estos tiempos de pandemia los estudiantes estuvieron obligados a usar las tecnologías de información y comunicación para desarrollar las sesiones virtuales protegiendo la integridad de los estudiantes, haciendo uso de manera positiva y saludable, mientras otros se han envuelto a la adicción a las nuevas tecnologías usando excesivamente los dispositivos tecnológicos. Respecto a los videojuegos, estos representan un tiempo de recreación, de ocio y de recompensa que con el uso frecuente pueden los estudiantes aislarse de los diferentes entornos (familiar y escolar), los cuales afectan sus hábitos alimenticios en cuanto a los horarios. Además, presentan signos de agresividad, intolerantes y euforia, que llevan a una inestabilidad emocional, con consecuencias en su personalidad y comportamiento. De esta manera la conducta agresiva se ha convertido como una forma de comunicación entre los estudiantes lo que para el desconocimiento de algunos ocasiona daños a la convivencia y en el aspecto emocional en los estudiantes.

La adicción a los videojuegos es clasificada como un trastorno mental, la cual fue aceptada luego de varios años como una medida a nivel mundial. De esta forma, hacen referencia al descuido en diversos aspectos de la vida lo cual genera graves consecuencia a la salud convirtiéndose en un trastorno (Organización Mundial de la Salud, 2019). Asimismo, 1 de cada 8 niños y adolescentes son dependientes a videojuegos, la OMS en la CIE-11 (2019) señala que se trata de un problema mental. Además, de forma análoga a las drogas, los jóvenes se ven presionados para jugar por ejemplo Fortnite que en tan solo un año y medio alcanzó 250 millones de jugadores a nivel mundial (UNIVISION, 2019). En un estudio en Checoslovaquia el 11% de la muestra de adolescentes de 16 años se caracterizaron por los juegos en línea excesivos (Spilková, Chomynová y Csémy, 2017). Mientras que en Francia el 8.8% de los

adolescentes presentaron un uso problemático de los videojuegos (Bonnaire, y Phan, 2017). En una investigación realizada en Bolivia sobre violencia escolar en estudiantes de secundaria se encontró que la violencia verbal entre estudiantes es la más frecuente desde la perspectiva de los propios estudiantes. En este tipo de violencia están presentes los apodos, expresiones ofensivas, apelativos, insultos que conllevan al siguiente nivel de violencia física directa entre estudiantes que incluye el uso de objetos contundentes. Otros tipos de violencia, como la verbal hacia el profesorado, del profesorado hacia el estudiante, física indirecta por parte de los estudiantes son menos frecuentes (Martinez, 2019). UKEssays (2021) da cuenta de los problemas que afrontan los adolescentes adictos a los videojuegos violentos como la obesidad, violencia, somnolencia, insomnio, niveles altos de diabetes, hipertensión y colesterol, y sistema inmunológico hipoactivo. Lo más preocupante son los problemas de salud psicológica que afectan negativamente el comportamiento social del adolescente tales como el aislamiento social y en el largo plazo carecen de habilidades de comunicación social y desarrollan miedo a la compañía humana (antropofobia).

En el Perú, adolescentes de una Institución Educativa Fe y Alegría de San Martín de Porres, encontraron que el 29% de los estudiantes consideran que tienen buenas razones para pegar a otra persona y que el 10% no tiene la capacidad de controlar el impulso de golpear. (Quezada, 2019). En la Institución Educativa “José Gálvez” del Callao en el año 2019 se encontró que el nivel de violencia escolar era alto en un 38.2% y el 45% de adolescentes se encontraban en un nivel medio (Izaguirre, 2019). En el distrito de Comas en el año 2020, se encontró que la violencia escolar en estudiantes adolescentes predomina en un nivel alto en un 58.2%, seguido por el nivel medio con 25.3% y finalmente el nivel bajo con 16.5% (Ramos, 2020).

En la actualidad este problema se presenta en la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar de la Ciudad de Juliaca, debido a la ubicación en la meseta del Collao, siendo el eje comercial donde fluye la actividad económica de la macro región sur de Perú donde muchas familias migran, la adicción a las nuevas herramientas tecnológicas en Juliaca se caracteriza por el uso excesivo de los celulares, redes sociales, con la presencia en cabinas de Internet, o en sus hogares, para el uso de los videojuegos y de esta forma los estudiantes van adquiriendo personalidades no normales de manera agresiva. Por lo antes descrito, se orientará el camino a seguir para encontrar la solución más adecuada a la problemática planteada.

2.2. Pregunta de investigación general

¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021?

2.3. Preguntas de investigación específicas

PE1. ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021?

PE2. ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021?

PE3. ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021?

PE4. ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021?

2.4. Justificación e importancia

Este trabajo se justificó en los siguientes aspectos:

Justificación teórica: Esta se sustenta en el nivel de información que permite fundamentar y fortalecer las teorías existentes, así mismo conocer, ahondar cada variable de estudio, el cual ofrece información acerca de la adicción a los videojuegos y su impacto en la agresividad lo que permitió evidenciar el grado de dependencia según las manifestaciones de los estudiantes a través de la observación por medio de sus acciones dentro del ámbito educativo.

Justificación práctica: Esta investigación permitió aportar información en el diseño y adaptación de un marco que proporcione espacios de reflexión que generen conocimiento para el diseño e implementación de estrategias tanto correctivas como preventivas que minimicen consecuencias indeseables, dependencia o adicción al videojuego por parte de los estudiantes. De igual manera, ofreció beneficios a todos los actores (familia, autoridades, instituciones educativas para proponer programas de acuerdo a los índices de adicción de los videojuegos y agresividad que se hallen en los resultados.

Justificación metodológica: Este estudio de enfoque cuantitativo, correlacional, no experimental, de corte transversal, donde se utilizaron estadísticos adecuados de manera que se estableció la relación de las variables. Por otro lado, la validez y confiabilidad del instrumento otorgará beneficios para otras investigaciones.

Justificación psicológica: Busca encontrar un espacio para motivar y sensibilizar a los estudiantes que ayuden a fortalecer la personalidad como intervención psicológica para prevenir, reducir conductas y niveles tanto de adicción como de agresión (verbales y físicas) en situaciones del contexto (familiar y educativo).

Importancia

La investigación es importante porque evidencia la relación de la adicción de los videojuegos que pudieran manifestar los

adolescentes participantes, así como el nivel de agresividad que poseen; dichas características no siempre son observadas y tenidas en consideración por los educandos en sus acciones de tutoría y orientación hacia el estudiante.

2.5 Objetivo General

Determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

2.6 Objetivos específicos

OE1. Establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

OE2. Establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

OE3. Establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

OE4. Establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

2.7. Alcances y limitaciones

Alcances

Dentro de los alcances se consideró los siguientes:

Alcance social: Las involucradas en la investigación son estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Alcance espacial o geográfica: El estudio se llevó a cabo en el Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, ubicado en el departamento, provincia y distrito de Puno.

Alcance temporal: El estudio se llevó a cabo en el año académico 2021.

Alcance metodológico: Se tuvo en cuenta el estudio de tipo descriptivo correlacional con un enfoque no experimental.

Limitaciones

Dentro de las limitaciones que se presentaron durante el desarrollo de la investigación, se tuvo las siguientes:

Limitación a nivel de la escala temporal, sin embargo, las investigadoras se dieron el tiempo para poder cumplir con las actividades que involucra la investigación, de manera que se culminó en las fechas establecidas de forma satisfactoria.

III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes

Antecedentes internacionales

Andrade y Moscoso (2019) con su tesis titulada: Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular “La Asunción” Cuenca, 2018; tuvo como objetivo la determinación de la prevalencia y factores asociados a la adicción a videojuegos en estudiantes adolescentes; el estudio fue de diseño transversal; con una población de 985 estudiantes y una muestra de 246 estudiantes; utilizó la entrevista auto aplicada como instrumento de recolección de información. Los resultados obtenidos encontraron que los factores asociados son factores familiares con un 47%, factores académicos con el 33%, y factores económicos con el 20%. Concluyeron que los factores asociados siguen siendo los mismos tipificados en los libros de medicina y presento una prevalencia alta. Además, existen desacuerdo para etiquetar como trastorno de conducta al abuso de juegos digitales.

Tales resultados evidencian la importancia del vínculo familiar, es decir el valor de tener una familia estable emocionalmente. De igual manera el lado académico, resalta la influencia de la comunicación de padres e hijos llegando a un nivel altamente necesario y teniendo en cuenta a la economía que cada familia puede tener; ciertos aspectos dan a entender las necesidades que se presentan en tal investigación y acudir a tales menciones de acuerdo con los niveles que se presentan, con tales resultados podrían realizar una comparación si los mismos aspectos se repiten.

Chox (2018) en su tesis titulada: Los rasgos de personalidad y agresividad; tuvo como objetivo determinar los rasgos de la personalidad y agresividad; el estudio fue cuantitativo; de diseño descriptivo correlacional; con una población muestral de 60

estudiantes; utilizaron los cuestionarios de la Personalidad y el Test INAS-87; obtuvieron como resultados que el 55% se encuentra con un nivel medio de agresividad, el 15% con un nivel alto, y 30% no tiene ningún tipo de rasgo de agresividad. Llegaron a concluir que existe relación de los rasgos de personalidad y agresividad, donde los adolescentes se encuentran en un parámetro normal.

El estudio muestra que los estudiantes llegan a tener un porcentaje medio de agresividad en la gran mayoría, lo que indica que los parámetros que se muestran son normales; dando siempre la importancia de la personalidad que cada estudiante pueda tener y que gracias a ello se puede definir el tipo de temperamento que presenta. Los tipos de temperamento según las clasificaciones presentan diferentes aspectos y viendo los resultados dan una gran importancia ya que hablan de la personalidad y sus aspectos de las diferentes personalidades que se presentan. En cuanto a los niveles y los tipos de agresividad que se presentarían darían gran relevancia en tales resultados.

Ariza (2017) con su tesis titulada: Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la policía nacional en la ciudad de Bogotá D.C.; cuyo objetivo fue identificar los niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes; la metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, descriptivo; la población fue de 1180 estudiantes, la muestra estuvo conformada por 246 estudiantes; para la recolección de información aplicó el cuestionario como instrumento. Los resultados arrojaron un nivel bajo de adicción en un 39.7%, en el nivel medio un 52.9% y 7.4% en el nivel alto. Concluyó que los adolescentes encuentran más motivante el juego que la interacción personal con sus coetáneos y que la adicción depende del entorno que frecuenta.

Dicha investigación es relevante para el presente estudio, ya que sus resultados permitieron medir y determinar la prevalencia, y

los niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes lo que representa un aporte al estudio en virtud de tener un parámetro comparativo para la población objeto de estudio. Tales resultados son de gran aporte para las comparaciones que se presentarían en los próximos años. Muestran también que un porcentaje de aquellos que muestran un grado de adicción a algún tipo de videojuegos y lo cual las instituciones tendrían que realizar un plan de prevención para evitar que sea un problema de grado mayor como la ludopatía.

Samayoa (2018) en su tesis titulada: Arteterapia y agresividad; el cual tuvo como objetivo identificar la influencia del arteterapia en relación a los niveles de agresividad presentados por los adolescentes; de enfoque cuantitativo, de diseño preexperimental; con una población de 43 estudiantes representada por el total de estudiantes del Centro Ecuménico de Integración Pastoral, se evaluó la variable de agresividad a través del test psicométrico INAS-87; los resultados arrojaron que existe una disminución del 4% de los niveles de agresividad. concluye que el arteterapia influye positivamente en los niveles de agresividad.

La investigación antes citada, evidencia las diversas estrategias que se puede aplicar para tratar la agresividad y cómo influye en los diferentes niveles de esta. Ya que, en la actualidad, se evidencia un alto porcentaje en los estudiantes, lo cual es muy preocupante ya que también presentan conducta con niveles de agresividad que en ocasiones llegan a ser antisocial, lo cual resalta la importancia del manejo de emociones y la modificación de las conductas. Asimismo, teórica y científicamente representa un avance afirma en este modelo terapéutico a través de los elementos artísticos disminuye los niveles de agresividad.

Antecedentes nacionales

Guevara (2020), en su tesis titulada: Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel; donde determinó la relación entre la adicción a los juegos de video y la agresividad en los estudiantes; tipo descriptiva correlacional, población de 49 estudiantes; los instrumentos de medición fueron test de dependencia a videojuegos y cuestionario de agresión. Los resultados mostraron niveles de normalidad sobre la adicción a los videos juegos y leve con respecto a la agresividad. Concluyeron que las variables tienen una relación de un 0.777 de correlación de Pearson.

La investigación antes citada está especialmente vinculado al estudio ya que resalta la relación existente entre las variables adicción a los juegos de video y la agresividad, lo que representa para este estudio resultados comparativos que pueden determinar efectividad en los resultados y de alguna manera facilitó el abordaje en la temática. De allí que muestra resultados de la adición a los videos juegos y como estos pueden influir en los estudiantes representando conductas agresivas. Además, contribuye un aporte teórico al caracterizar las conductas agresivas por adición a los videojuegos.

Cajaleon (2020), en su tesis denominada: El uso excesivo de videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Privada, Callao, 2020; donde determinó la relación entre la dependencia a los videojuegos y los tipos de agresividad en estudiantes; diseño descriptivo–correlacional; en una muestra de 60 estudiantes; utilizó los instrumentos Test de Dependencia a los videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresión (AQ), Buss y Perry (1992). Los resultados obtenidos determinaron una perfecta correlación entre la dependencia de los videojuegos y los tipos de agresividad.

Concluye que mientras mayor es el nivel de dependencia a los videojuegos, mayor será el nivel de agresividad de los adolescentes.

La investigación citada constituye un aporte a la investigación, ya que el estudio sirve de referencia para sustentar los temas con el objeto de conocer y describir los tipos de agresividad y su relación con la dependencia a los videojuegos. De igual manera, resalta la importancia de conocer las características y los síntomas de la adicción para determinar el tipo de agresividad. De esta manera, poder diagnosticar esta adicción a tiempo y determinar el nivel y de esta manera contribuir a disminuir las estadísticas actuales en los adolescentes señalando que las causas son por falta de carencias afectivas y autoestimas.

Vara (2017) con su tesis titulada: Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo; donde estableció la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes; de enfoque cuantitativo; de tipo no experimental-transversal; con una población muestral de 306 estudiantes; los instrumentos de medición aplicados fueron el test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. Los resultados determinaron el nivel de adicción en un 26.5% de los videojuegos de uso normal, 26.1% leve adicción, 22.5% moderada adicción, 24.8% adicción crónica y un 32.4% del nivel de agresividad promedio, 19.9% alto y 9.8% muy alto. Concluyendo que existe una relación directa entre la adicción a los videojuegos y agresividad.

Este estudio se relaciona con el tema de investigación, en vista de que se concentra en determinar la relación entre las variables objeto de investigación, otorgando importancia a los resultados que se obtengan y poder ser contrastado con otras

investigaciones, tomando en cuenta que en los últimos años han aumentados los casos de agresividad en los colegios. Igualmente, resalta la importancia del tema, ya que en el contexto educativo el bajo rendimiento y las bajas de matrícula son causadas por la adición a los videojuegos y agresividad. Asimismo, en la falta de autoestima y afectividad presente en estos estudiantes.

Antecedentes regionales/locales

Coasaca (2021) con la tesis: Causas de la conducta agresiva de los estudiantes del primer y segundo grado de la IEP. N° 70018 San José de Huaraya, Puno - 2019, cuyo objetivo fue determinar los factores como los causantes principales de la conducta agresiva de estudiantes; el tipo de investigación fue no experimental, descriptivo, de diseño descriptivo simple; con una población de 346 estudiantes y una muestra de 89 estudiantes; como instrumento se aplicó el cuestionario. Los resultados indicaron que el 95.1% de violencia familiar a causa de los programas violentos de televisión, asimismo resalto diferencia en factores no planteados en la investigación en un 4.9%. Concluyendo que los factores que ocasionan la conducta agresiva en los estudiantes son; la violencia familiar, los programas televisivos violentos.

Los resultados del estudio antes citados, evidencia un fuerte preocupación, en virtud de los niveles altos que conllevan las causas que producen la agresividad en estudiantes de los primeros grados de secundaria; se debe tener en cuenta que vivir en hogares disfuncionales, hogares con violencia empeorara la educación de estos estudiantes, ya que desde muy pequeños vemos la formación que ellos van adquiriendo y es por ello que al identificar estos casos se debe intervenir de manera rápida y eficaz, evitando que estos casos tengan un nivel mucho más alto. Todo lo antes mencionado, son factores que inciden en los estudiantes a tener una adición y/o expresar conductas agresivas.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. Adicción a los videojuegos

3.2.1.1. Definición de la adicción a los videojuegos

Según Bilbao (2010), se da a través de un estímulo que logra una sensación de bienestar de dependencia tanto física como mental.

Para la Artezano (2020), es un problema mental tipificado por un diagnóstico médico.

Al respecto, Griffiths (2005), señala que es una enfermedad de necesidad incontrolable de forma compulsiva que le imposibilita la capacidad de decidir.

En este mismo orden, Choliz (2011), menciona que es el uso excesivo o compulsivo que interfiere en la vida personal del sujeto.

Las definiciones antes expuestas por diversos autores permiten catalogar la diversa gama de conocimientos y percepciones de la adicción como una enfermedad, debido a los síntomas que presenta el individuo, ya que el mismo pierde el poder de controlar su impulso y la capacidad de decidir, ocasionando una dependencia en mayor o menor grado, que puede ser física o mental; la cual influye de forma negativa que obstruye su vida. Además, experimenta cambios emocionales y son diagnosticado medicamente, ya que alteran la conducta y su actividad dentro del contexto familiar y educativo. En este sentido, la adicción por videojuegos se puede definir como la enfermedad o trastorno mental que sufre un individuo por impulsos compulsivos de conducta adictiva por un periodo de tiempo prolongado a los dispositivos móviles o internet que alteran el comportamiento de forma negativa, causando falta de control y capacidad de decisión, creando patrones de conductas que desencadenan aislamiento y experimentan diversos síntomas según los factores y contexto donde se desenvuelve el individuo provocando niveles de desadaptación física y mental.

3.2.1.2. Dimensiones de la adicción a los videojuegos

De acuerdo con Griffiths (2005), se pueden distinguir seis dimensiones:

Focalización: Que es la prioridad que afecta los pensamientos, emociones y comportamiento.

Modificación del estado de ánimo: Que son generadas por una atracción desmedida y excitante que se convierte en una estrategia de afrontamiento.

Tolerancia: Es el grado de compromiso y dedicación de mayor periodo de tiempo al juego.

Síntomas de abstinencia: Son los estados emocionales caracterizándose por ser físicas y emocionales causados por dejar de jugar o la reducción del tiempo en los mismos.

Conflictos: Causados por el uso excesivo del tiempo que ocasiona problemas en las relaciones familiares, sociales, laborales y académicas.

Recaídas: Son las repetitivas conductas adictivas (patrones) que experimentan por la excesiva intensidad luego de un periodo de abstinencia.

Para Griffiths (2005), es una tendencia que vuelve una y otra vez a patrones anteriores de participación en videojuegos, e incluso recupera rápidamente patrones de participación en videojuegos más extremos tras periodos de abstinencia o control.

La adicción de los videojuegos se manifiesta según el estado de ánimo produciendo en las estudiantes largas horas de dedicación, alteraciones en la conducta, conflicto con las relaciones familiares, escolares y pérdidas del apetito. Además, origina cambios conductuales, emocionales y psicológicos en el individuo. Es decir, su principal diagnóstico se debe al cambio de conducta y la falta de emotividad para realizar otras actividades. Sin embargo, ha sido abordado desde diferentes enfoques para poder explicar, describir, determinar y caracterizar las causas y relaciones con la personalidad y agresividad.

3.2.1.3. Tipos de videojuegos

Según Farfán y Muñoz (2018), son:

Juegos de acción: Son aquellos donde el jugador debe superar niveles donde crece la dificultad y la interacción entre diversos ambientes para lograr la puntuación establecida.

Juegos de estrategia: Consisten en lograr el objetivo establecido a través del análisis de la situación, empleo y gestión de elementos y la praxis de los recursos personales.

Juegos de carreras: Son aquellos que consisten en la conducción virtual de un vehículo seleccionado por el jugador y debe llegar a la meta atravesando diversos obstáculos.

Juegos de aventura: Consisten en la selección de una historia, donde elige un ambiente y un personaje por lo cual debe superar diversas pruebas

Juegos de deporte: Son aquellos donde el jugador selecciona una disciplina deportiva y juega virtualmente cumpliendo con la normativa establecida.

Juegos de simulación: Son aquellos donde el jugador construye su historia a través de un personaje a través de diversas posibilidades.

Juegos de ritmo y baile: Son aquellos donde el jugador a través del ritmo, música y baile debe lograr los pasos.

Juegos educativos Son aquellos donde el jugador de acuerdo a su edad logra alcanzar el juego y se convierte en aprendizaje y pueden ser de memoria, percepción o agilidad mental.

Tales menciones hacen referencia a los tipos de videojuegos que se presentan desde hace mucho tiempo, los mencionados indican diferentes tipos de juegos y de igual forma se observaría que cada uno conllevaría diferentes categorías ya sean de carreras, aventuras, deporte, simulación y también juegos educativos. Tales juegos también se catalogarían por edades y diversas categorías. Es importante resaltar, que la familia juega un

papel importante en la supervisión de esos juegos y si son acordes para el niño de manera que no afecten o dañen su salud mental y física.

3.2.1.4. Consecuencias de los videojuegos

Según Patim (2009, citado por Artezano, 2020) los múltiples estudios que a continuación se exponen nos dan una idea de cómo las personas que abusan de los videojuegos sufren consecuencias negativas, de múltiples maneras. Desde su creación la controversia acerca de sus efectos sobre los jugadores ha tenido opositores y defensores. Según investigaciones se halló que un tercio de la población dedicada de manera compulsiva a la práctica de estos juegos, presentaron daños físicos a nivel de los dedos y de las manos, como presencia de ampollar, dolor elevado en los dedos, inflamación de tendones, dolor en la muñeca de las manos y de codos, como negativas de los videojuegos, así tenemos alucinaciones auditivas, dolor en el dolor de cuello, dolor en los codos.

Teniendo en cuenta las consecuencias de los videojuegos pueden llegar a ser también efectos físicos en los cuales afectan al adolescente que abusa de tales juegos, ocasionando daños físicos a su salud mental y física hasta llegar al diagnóstico de trastorno, trauma, enfermedad o síndrome, creando en el individuo síntomas que alteran su comportamiento causando daños físicos e incluso pueden ocasionar la muerte.

3.2.1.5. Teoría que fundamenta la adicción a los videojuegos

La adicción de la teoría del psicoanálisis refiere que no es una enfermedad sino un estado de la persona, así mismo la teoría trastornos de la personalidad refiere que la adicción depende de la personalidad del individuo la cual es integradora caracterizada por una patología tipo normal donde existen patronos de trastornos. Otra teoría es la establecida por Choliz (2011), denomina ludopatía

donde caracteriza la adicción a los videojuegos como conductas impulsivas que no necesitan ningún estimulante derivado de sustancias químicas.

En la actualidad existen una innumerable gama de diferentes definiciones de la adicción a los videojuegos, hoy en día también es conocida como ludopatía, entendida como aquel exceso de uso hacia los videojuegos el o la adolescente podría confundirse pensando que es solo un pasatiempo dedicarles un cierto tiempo todos los días a los videojuegos. También, es reconocido como un trastorno mental y psicológico, llamado patología del juego donde el individuo se aísla de su propia realidad para vivir y hacer el juego su realidad.

3.2.2. Agresión

3.2.2.1. Definición de agresividad

Según Hurlock (2000) son conductas hostiles por amenazas, ataques físicos o verbales hacia otra persona.

Por otro lado, se dice que es la conducta dañina hacia otra persona por medio de la violencia verbal, física y psicológica (Sherry, 2003).

Tomando en cuenta también a Serrano (2003) es la capacidad de respuesta para defenderse de los peligros del exterior.

Para Buss (2009) es el daño por coacción física, verbal o psicológica propia de su personalidad.

Al respecto señala Garcia (2018) que es la respuesta de supervivencia ante amenazas del ambiente.

Quintuña y Vásquez (2013) es un desorden conductual producido por un factor emocional, físico y psicológico de forma intencional que en la etapa de la niñez va evolucionando.

Dentro de este orden de ideas, la agresividad es la conducta violenta que puede ser física, verbal o psicológica que causa daño sobre otra persona, este tipo de conducta también puede ser como

repuesta en defensa sobre una amenaza. La agresión tendría también como definición a algo que daña y lastima, ya sea el tipo o la categoría que se presentan. Es por ello que al hablar de cómo estaría influyendo un videojuego a la personalidad de un adolescente es sumamente preocupante ya que se buscaría la salud mental sana de la persona.

3.2.2.2. Dimensiones de la agresividad

Penado (2012) establece las dimensiones para la agresividad, de la siguiente manera:

Agresión física: Producidas por contacto directo dañinas mediante conductas motoras y acciones físicas que integran el patrimonio de la víctima (Carrasco y González ,2006)

Agresión verbal: Respuesta oral caracterizada por ser nociva (Penado, 2012). Para Sullivan (2005), es el hecho dañino del tipo agresión verbal directa e indirecta. La primera es la ofensa oral por insultos y la segunda es realizada por rumores.

Ira: Es un paquete complejo de sentidos, comportamientos, normas y prácticas sociales que coexisten y se forman alrededor de emociones primordiales (Butts, 2007).

Hostilidad: Actitud de molestia que además llevan comentarios negativos para los demás (Bertkowitz,1993). De acuerdo con Menéndez (2010), es provocada por la ira afectando las relaciones interpersonales.

Se tratarían también de conductas agresivas ya establecidas desde siempre y se conocerían también por aquellas agresiones físicas y verbales. Tales enunciados están relacionados con las conductas agresividad que puede presentar el individuo al tener reacciones fuertes, entonces cuando hablamos de las reacciones que pueda tener un estudiante estamos hablando también del control de ira presentando una emoción negativa y la rabia intensa tal actitud perjudicaría al entorno del estudiante ya que también

estaría conformado por otro estudiante y si hablamos de área familiar también estaría relacionado.

3.2.2.3. Elementos de la Agresividad

Según Carrasco y González (2006) son:

Carácter intencional: Que permite clasificar los diferentes tipos de agresión

Consecuencias aversivas o negativas: Que desencadenan el tipo de conductas agresiva sobre la persona y/o objeto;

Variedad expresiva: Que son las múltiples maneras en que se desencadena la conducta.

Se vería también que la agresión tendría elementos los cuales se diferenciarían por el tipo y la conducta agresiva. Tales conductas experimentadas por el estudiante estarían fijadas con el carácter intenso que pueda presentar el individuo, y efectivamente se vería las consecuencias negativas, es por ello que debemos de identificar tales síntomas, conductas y actitudes que presente el estudiante. Dadas las circunstancias estaríamos interviniendo si vemos este tipo de actitudes, es necesario comprender las conductas del estudiante ya que por ello identificamos y podríamos diagnósticas y recibir un tratamiento psicológico adecuado.

3.2.2.4. Tipos de la agresividad

Según el autor Chauv (2003), son:

Agresividad instrumental: Este tipo de agresividad psicológica se caracteriza por no tener como objetivo, perjudicar a la víctima; sino, utilizar la agresividad como instrumento para interferir en aquello que quiere alcanzar el agresor, la víctima no importa, solo el objetivo. En definitiva, el agredir al otro no constituye un refuerzo o aliento al agresor; sino, el resultado que obtenga; como, por ejemplo, dañar a una compañera, para que se distraiga durante la elaboración de un trabajo y así sabotearla para poder ser el mejor trabajo de la clase.

Agresividad hostil: Este tipo de agresividad psicológica se caracteriza, por el uso intencional de la conducta dañina, con la meta de simplemente dañar al objeto o persona, o hasta la búsqueda de la muerte de ella; es decir, en este tipo de agresividad se rompen las normas sociales y morales, el objetivo es perjudicar, dañar, agredir o hasta asesinar a la otra persona.

Según las menciones estarían tratándose de los tipos de agresiones que existen en la actualidad y desde ya muchos años atrás, tales tipos se observan conductas agresivas, físicas y psicológicas. También tomando en cuenta a la conducta agresiva que los adolescentes podrían experimentar por dichas conductas que podrían tener al momento de jugar algún tipo de juego. Las conductas agresivas deberán tomarse en cuenta ya que en la vida adolescente estarían en plena formación en su vida diaria y en su vida a futuro.

3.2.2.5. Teorías o modelos de agresividad

En referencia a las teorías que explican la agresividad se encuentran las teorías activas como la teoría psicoanalítica y eteológica; y dentro de las teorías reactivas se pueden mencionar la de Dollard y Miller (1950, citada por Luza, 2005) y Bandura (1989). Para efectos de este estudio las primeras explican a la conducta violenta adoptada como mecanismo de defensa de supervivencia y de competencia. Las segundas demostraron que son causadas por comportamientos sociales producto del aprendizaje de la agresividad social e integran conductas con el psicoanálisis.

La teoría psicoanalítica expresa por Freud según Palomero y Fernández (2001), es una condición interna que regula la conducta producida por impulsos básicos de caracteres instintivos y nacen por la experimentación de la insatisfacción de la persona. En referencia a la teoría etológica esta refiere que es una situación propia del individuo que puede ser heredada de padre a hijos y no

requiere de ningún estímulo. En este sentido, también es un comportamiento de supervivencia y competencia del hombre. En este orden de ideas también la teoría de la personalidad considera la agresividad como una conducta violenta iniciada por el impulso y ausencia de autocontrol por presencia de emociones.

Por otra parte, dentro de las teorías reactivas se encuentra la teoría de los impulsos por la cual sostiene que es una respuesta natural frente a diferentes situaciones emocionales y que uno de los estímulos detonante es la frustración. Igualmente, está la teoría del aprendizaje social de Bandura (1989), la cual señala que la agresividad puede ser aprendida por imitación u observación y que son activadas por la frustración. Para Dollard y Miller (1950, citada por Luza, 2005) es la manifestación de comportamientos producto de la frustración que desencadena la agresividad ya que el individuo está imposibilitado para alcanzar la satisfacción.

También se encuentra presente la teoría del aprendizaje por condicionamiento operante de Skinner, la cual refiere que son conductas agresivas o violentas realizado por el reforzamiento del individuo, para Dollard y Miller (1950, citada por Luza, 2005) en su teoría de la imitación, sostiene que esta es una conducta innata y consiste en imitar conductas.

Hablar de las teorías psicoanalíticas son temas estrechamente amplios es por ello que, tomando en cuenta a temas de agresividad, frustración y de algunas conductas innatas y hereditarias de los padres, se trataría también de la importancia que son los estímulos al educar a un adolescente, ciertos estímulos son de gran importancia ya que estos impulsarían a llevar una vida con reflejos de la crianza de los padres. Y también se tratarían de algunas teorías reflexivas en cuanto al aprendizaje significativo.

3.3. Marco Conceptual

Adicción: Conducta nociva que altera las capacidades cognitivas y conductuales, deteriorando las relaciones interpersonales (Karim y Chaudhri, 2012).

Agresión: Alto voluntario que produce una situación específica, de reacción que puede desencadenada por la defensa o protección del individuo (Carrasco y González, 2006).

Agresión física: Son ataques físicos contra la persona que pueden ser ocasionadas por algún tipo de armas para herir o perjudicar (Carrasco y González, 2006).

Agresión verbal: Son aquellas producidas por gritos amenazantes que originan humillación, desprecios e insultos (Carrasco y González, 2006).

Conflicto: Situación que desencadena problemas en los diferentes contextos producidos por el abuso del tiempo (Buss, 2009.)

Desasosiego: Es la ausencia de sosiego, un término que alude la paz o el reposo. La acción de desasosegar, por lo tanto, consiste en hacer que alguien o algo pierdan la tranquilidad (Pérez y Gardey, .2017).

Frustración: También se puede considerar como una evidencia de la reacción emocional negativa asociada a la frustración ya que se notificó que, tras periodos de extinción, en los que no se realizaba un reforzamiento de los sujetos, se observaba expresiones de enfado reflejadas en cambios en sus expresiones faciales (Crossman , Sullivan y Hitchcok, 2009).

Hostilidad: Conducta injusta y agresiva sobre otro caracterizándose por ser el componente cognitivo de la agresión (Buss,2009).

Ira: Sentimientos dañinos que producen una conducta agresiva (Buss, 2009).

Violencia: Es el conjunto de conductas agresivas adaptativas que producen daño a otras personas (Carrasco y González, 2006).

IV. METODOLOGÍA

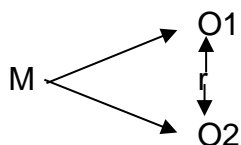
El estudio es de enfoque cuantitativo ya que se pretende resolver el problema a través de la comprobación de hipótesis (Hernández, Fernández, Baptista, 2014).

4.1. Tipo y Nivel de investigación

Es de tipo aplicada porque pretende resolver problemas; de corte transversal, ya que la variable es medida en una sola ocasión y es de nivel correlacional porque se realiza un análisis bivariado y analítico (Supo, 2012).

4.2. Diseño de Investigación

El diseño del presente trabajo es no experimental, descriptivo correlacional, debido a que no se manipulan las variable, y determinara la relación entre las variables de estudio (Hernández, Fernández, Baptista, 2014), y su esquema es de la siguiente manera:



Dónde:

M: Muestra de estudiantes

O1. Adicción a los videojuegos

O2. Agresividad

r: Relación de variables

4.3. Población - Muestra

Población

Hernández, Fernández y Baptista (2014), mencionan que una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones.

La población estuvo conformada por todos los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar de la ciudad de Juliaca en el año escolar 2021.

Tabla 1.

Población de estudio

SECCIONES	Estudiantes
5to "A"	30
5to "B"	29
5to "C"	27
5to "D"	30
5to "E"	30
5to "F"	30
Total	176

Fuente: Registro de matricula

Muestra

Hernández, Fernández y Baptista (2014), se refieren a la muestra como subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de esta.

Para la selección de la muestra se aplicó la fórmula de poblaciones finitas, tal como se detalla a continuación:

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

Dónde:

n= Tamaño de la muestra	n=	?
Z = Sigma = Nivel de Confianza (1-5)	Z=	1.96
N = Universo	N=	176
P = Posibilidad de éxito = 50%	P=	0.5
Q = Posibilidad de error = 50%	Q=	0.5
E = Error muestral (1-10)	E=	0.05

$$n = \frac{3.8 \quad 0.5 \quad 0.5 \quad 100}{0.003 \quad 176 \quad + \quad 3.8 \quad 0.5 \quad 0.5}$$

$$n = 121$$

Fracción Muestral

$$Fp = \frac{n \times 100}{N}$$

$$Fp = 69 \quad \%$$

La muestra quedó constituida por 121 estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar de la ciudad de Juliaca en el año escolar 2021

Criterios de inclusión

- Estudiante matriculado de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar
- Estudiantes de quinto grado de secundaria
- Estudiantes cuyos padres firmen el consentimiento informado
- Estudiantes que firmen el asentimiento informado
- Estudiantes con asistencia regular

Criterios de exclusión

- Estudiantes que no asisten de forma regular
- Estudiantes que se negaron a participar
- Estudiantes retirados
- Estudiantes cuyos padres no firmaron el consentimiento informado

Muestreo

Para la muestra se aplicó el muestreo probabilístico, porque todos los sujetos muestrales tienen oportunidades de ser seleccionados y ser parte de la muestra. Este tipo de muestreo se caracteriza porque se aplica la fórmula de poblaciones finitas.

4.4. Hipótesis general y específicas

Hipótesis general

Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

Hipótesis específicas

HE1. Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

HE2. Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

HE3. Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

HE4. Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

4.5. Identificación de las variables

Variable 1. Adicción a los videojuegos

Dimensiones

- D1. Focalización
- D2. Modificación del estado de ánimo
- D3. Tolerancia
- D4. Síntomas de abstinencia
- D5. Conflicto
- D6. Recaída

Variable 2. Agresividad

Dimensiones

- D1. Agresividad física
- D2. Agresividad Verbal

D3. Ira

D4. Hostilidad

4.6. Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Adicción a los video juegos	Es una enfermedad que provoca en el paciente la necesidad incontrolable de jugar de forma compulsiva a juegos electrónicos. Este es incapaz de controlar sus ganas y su deseo le lleva a jugar irremediabilmente durante un gran número de horas (Carrasco y González, 2006)	La variable adicción a los video juegos es operacionalizada mediante un cuestionario que fue estructurado en función de sus dimensiones.	Focalización	-Oportunidad -Amigo	Escala ordinal
			Modificación del estado de ánimo	-Discusión -Envidia.	
			Tolerancia	-Control -Derecho	
			Síntomas de abstinencia	-Resentimiento -Enojo	
			Conflicto	-Golpear -Pelea.	
			Recaída	-Reincidencia -Repetición	
Agresividad	Es una tendencia a actuar o a responder de forma violenta (Buss, 2009)	La variable Agresividad fue operacionalizada mediante un cuestionario para los estudiantes el cual estará en función de sus dimensiones.	Agresividad física	-Golpear -Pelea	Escala ordinal
			Agresividad verbal	-Discuto	
			Ira	-Enojo -Envidioso.	
			Hostilidad	-Frustrado -Impulsiva.	

4.7. Recolección de datos

Se presentó una solicitud a la universidad pidiendo la autorización dirigida a la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar de Juliaca la cual me proporciono el oficio N°480-2021-UAI-FCS y una carta de presentación, el 20 de noviembre del 2021; para poder proceder a la aplicación de encuestas la misma que fue autorizada el 26 de Noviembre por el director de la Institución Educativa y emitida con opinión favorable el mismo día la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, asimismo, para la realización de toma de encuestas.

Encuesta: Es una técnica estandarizada conformada por ítems organizados, que tienen como finalidad provocar en el individuo reacciones registrables (Bernal, 2010).

Instrumento

Cuestionario para evaluar la adicción a los video juegos: Este instrumento tendrá por objetivo evaluar el nivel de adicción a los videojuegos de los estudiantes; teniendo un total de 35 ítems estructurados en función de sus dimensiones: Focalización, modificación de estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída. Se anexa la ficha técnica del mismo:

Ficha técnica del instrumento.

Nombre del instrumento	Cuestionario para evaluar la adicción a los videojuegos.
Autor(a):	Adaptado de Mendoza (2013)
Objetivo del estudio:	Evaluar el nivel de adicción a los videojuegos
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual /Físico
Duración:	25 minutos
Muestra:	121 estudiantes

Dimensiones: Focalización

- Modificación de estado de ánimo
- Tolerancia
- síntomas de abstinencia
- Conflicto
- Recaída

Escala valorativa: Nunca
 Raras veces
 A veces
 Con frecuencia
 Siempre

Validez Juicio de expertos
 Confiabilidad Alpha de Cronbach
 Valor: 0.975

Tabla 2

Baremación de la variable adicción a los videojuegos y de sus dimensiones.

	Bajo	Medio	Alto
Adicción a los videojuegos	35-81	82-147	148-175
Focalización	5-11	12-18	19-25
Modificación del estado de animo	6-13	14-21	22-30
Tolerancia	6-13	14-21	22-30
Síntomas de abstinencia	7-16	17-26	27-35
Conflicto	6-13	14-21	25-30
Recaída	5-11	12-18	19-25

Fuente: Elaboración propia

Cuestionario de agresividad: Este instrumento tendrá por objetivo determinar el nivel de agresividad de los estudiantes; teniendo un

total de 29 ítems estructurados en función de sus dimensiones: Agresividad Verbal, agresividad física, ira, hostilidad. Se anexa la ficha técnica del mismo:

Ficha técnica del instrumento.

Nombre del instrumento	Cuestionario para evaluar la agresividad.
Autor(a):	Adaptado de Buss y Perry (1992)
Objetivo del estudio:	Determinar el nivel de agresividad
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual /virtual
Duración:	30 minutos
Muestra:	121 Estudiantes
Dimensiones:	<ul style="list-style-type: none">- Agresividad Física- Agresividad Verbal- Ira- Hostilidad
Escala valorativa:	Completamente falso Bastante falso Ni verdadero, ni falso Bastante verdadero Completamente verdadero
Validez	Juicio de expertos
Confiabilidad	Alpha de Cronbach Valor : 0.925

Tabla 3.

Baremación de la variable agresividad y de sus dimensiones.

	Bajo	Medio	Alto
Agresividad	29-67	68-106	107-145
Agresión física	9-20	21-32	33-45
Agresión verbal	5-11	12-18	19-25
Ira	7-16	17-26	27-35
Hostilidad	8-18	19-29	30-40

Fuente: Elaboración propia

La técnica de análisis e interpretación de datos, se inició luego de la aplicación del instrumento de recolección de la información. Posteriormente se organizó y se extrajo las conclusiones que dio respuesta a las interrogantes de la investigación. Para ello, se debió, considerar los siguientes pasos:

Codificación: Se seleccionó la información y se generó códigos para cada uno de los sujetos muestrales.

Calificación: Una vez codificada se le asignó un puntaje o valor según sus criterios establecidos por el instrumento de recolección de datos.

Tabulación de datos: Se realizó a través de la estadística descriptiva por medio de la media aritmética y desviación estándar.

Interpretación de los resultados: Se representan en tablas y figuras, que luego son interpretados.

Para determinar la correlación se empleó un coeficiente de correlación para medir el grado de asociación entre variables.

Comprobación de hipótesis: A través de los métodos estadísticos.

V. RESULTADOS

5.1. Presentación de Resultados

Tabla 4.

Datos sociodemográficos de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

		Frecuencia	Porcentaje
Sexo	Masculino	52	43.0%
	Femenino	69	57.0%
Edad	16 años	67	55.4%
	17 años	54	44.6%
Con quién vive	Padre	7	5.8%
	Madre	29	24.0%
	Padre y madre	55	45.5%
	Otros	30	24.8%
Total		121	100.0%

Fuente: Data de resultados

Tabla 5.

Adicción a los videojuegos de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	104	86.0 %
Medio	16	13.2 %
Alto	1	0.8 %
Total	121	100.0 %

Fuente: Data de resultados

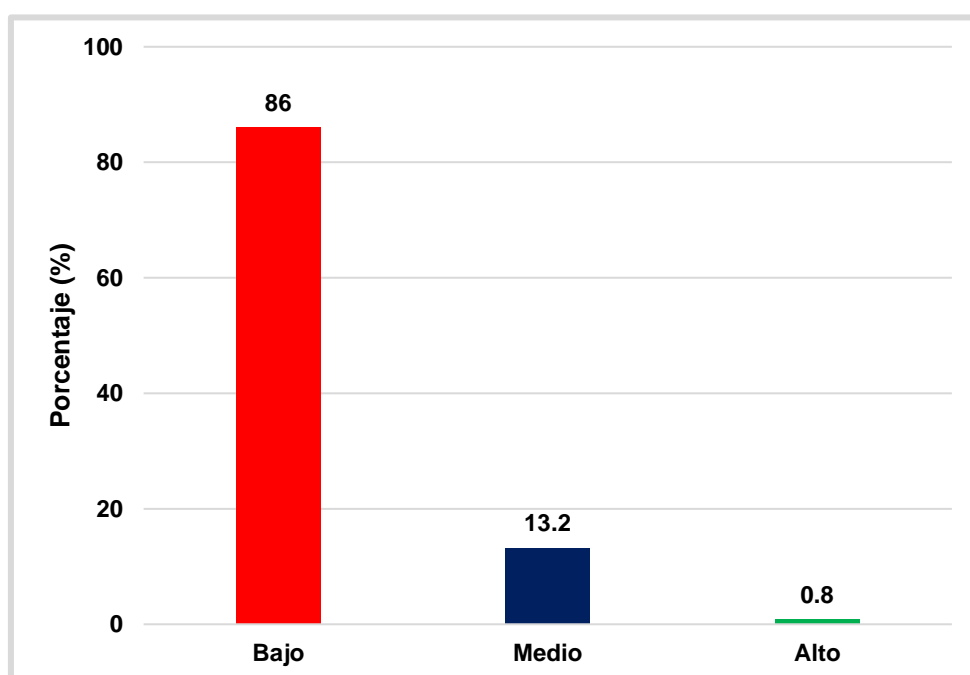


Figura 1. Adicción a los videojuegos de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Tabla 6.

Focalización de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	95	78.5 %
Medio	23	19.0 %
Alto	3	2.5 %
Total	121	100.0%

Fuente: Data de resultados

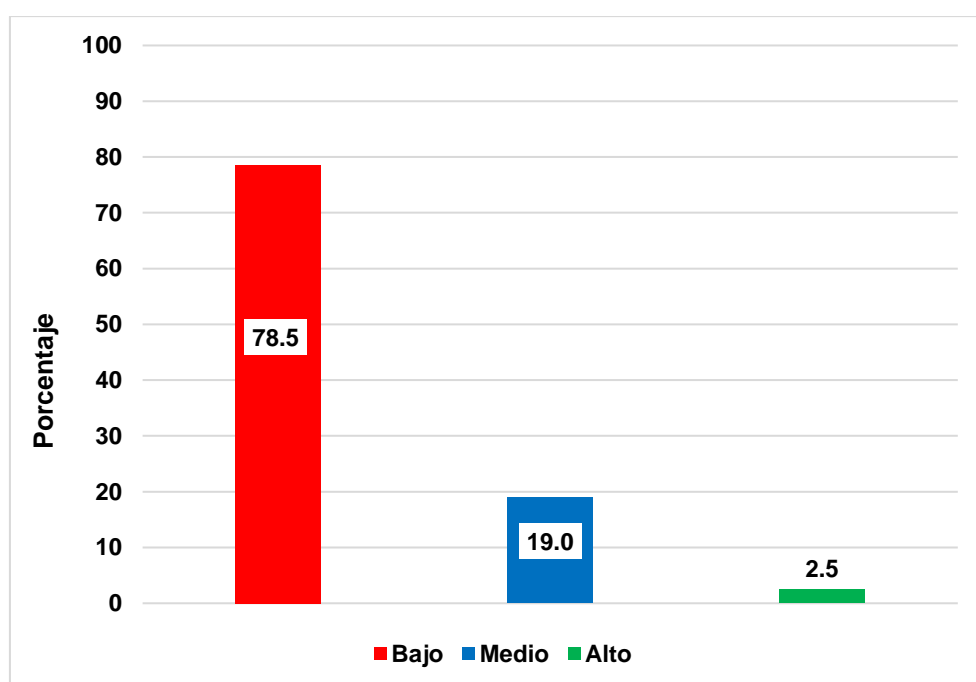


Figura 2. Focalización de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Tabla 7.

Modificación del estado de ánimo de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	92	76.0 %
Medio	26	21.5 %
Alto	3	2.5 %
Total	121	100.0%

Fuente: Data de resultados

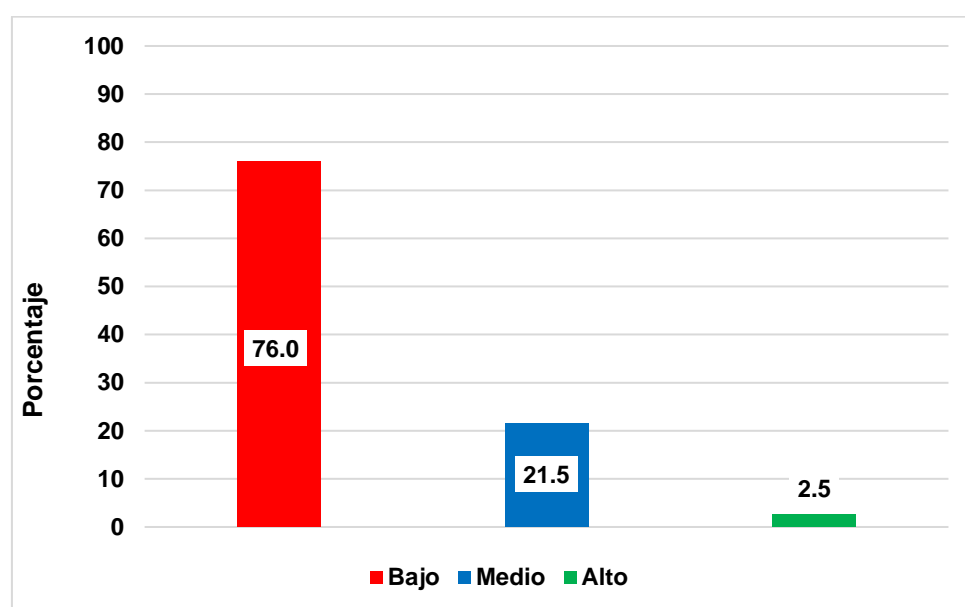


Figura 3. Modificación del estado de ánimo de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Tabla 8.

Tolerancia de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	103	85.1 %
Medio	11	9.1 %
Alto	7	5.8 %
Total	121	100.0%

Fuente: Data de resultados

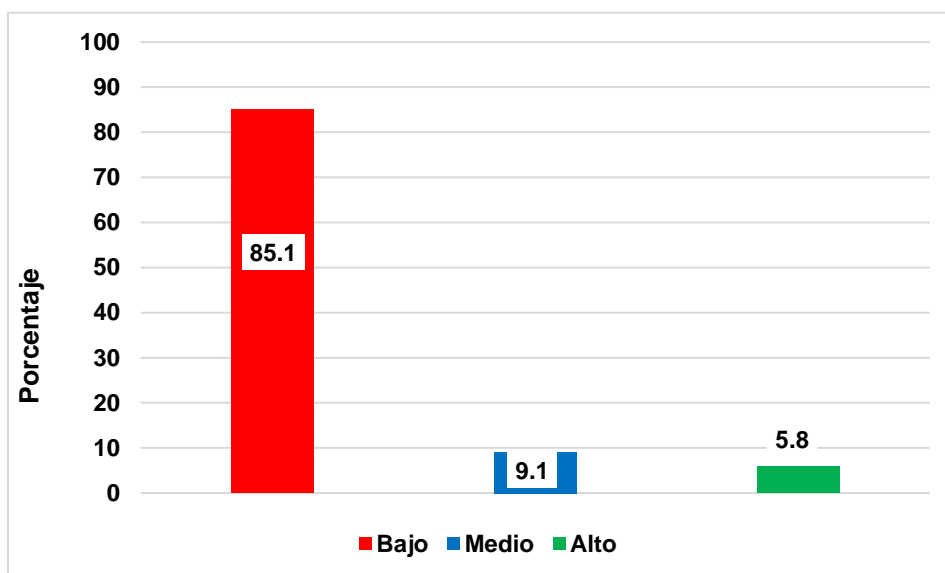


Figura 4. Tolerancia de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Tabla 9.

Síntomas de abstinencia de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	102	84.3 %
Medio	18	14.9 %
Alto	1	0.8 %
Total	121	100.0%

Fuente: Data de resultados

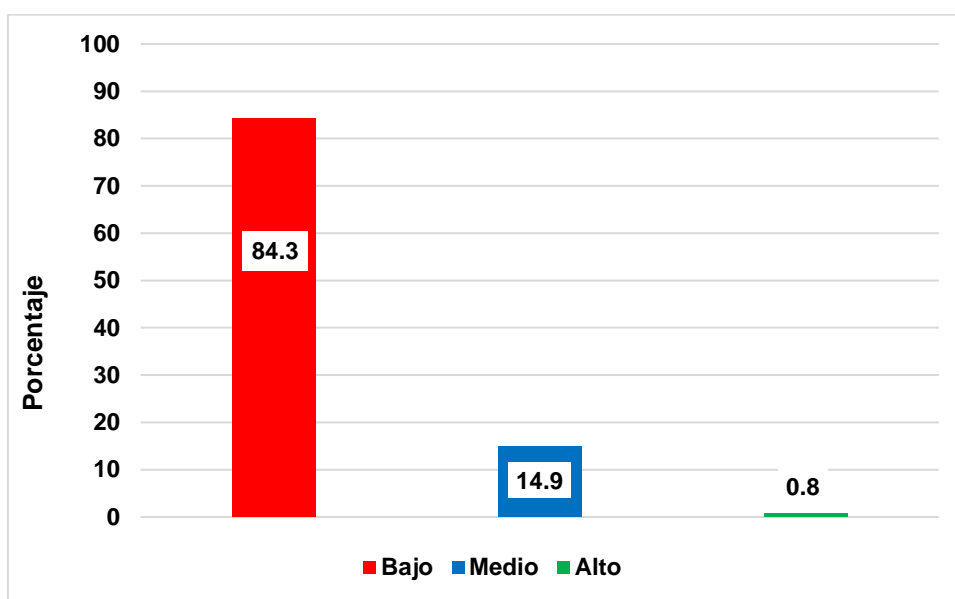


Figura 5. Síntomas de abstinencia de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Tabla 10.

Conflicto de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	107	88.4 %
Medio	10	8.3 %
Alto	4	3.3 %
Total	121	100.0%

Fuente: Data de resultados

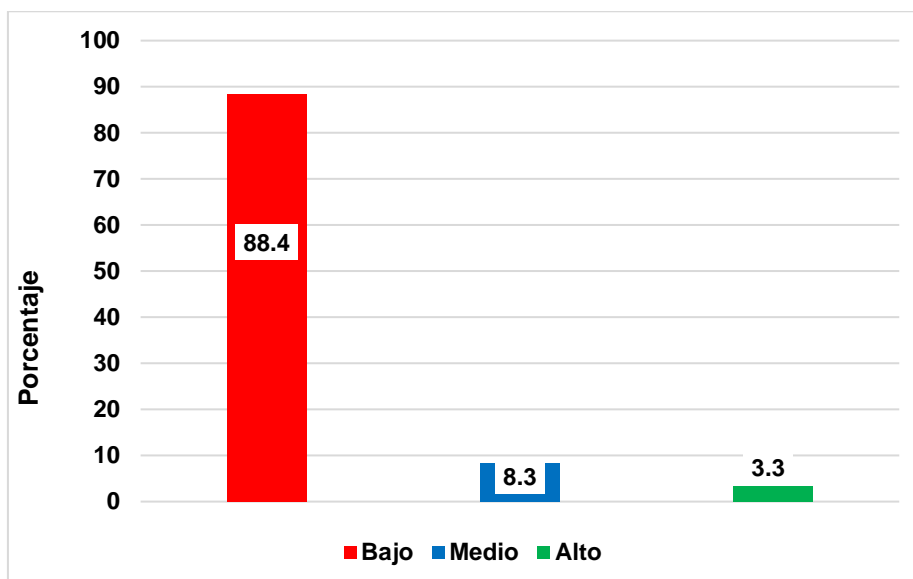


Figura 6. Conflicto de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Tabla 11.

Recaída de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	101	83.5 %
Medio	16	13.2 %
Alto	4	3.3 %
Total	121	100.0%

Fuente: Data de resultados

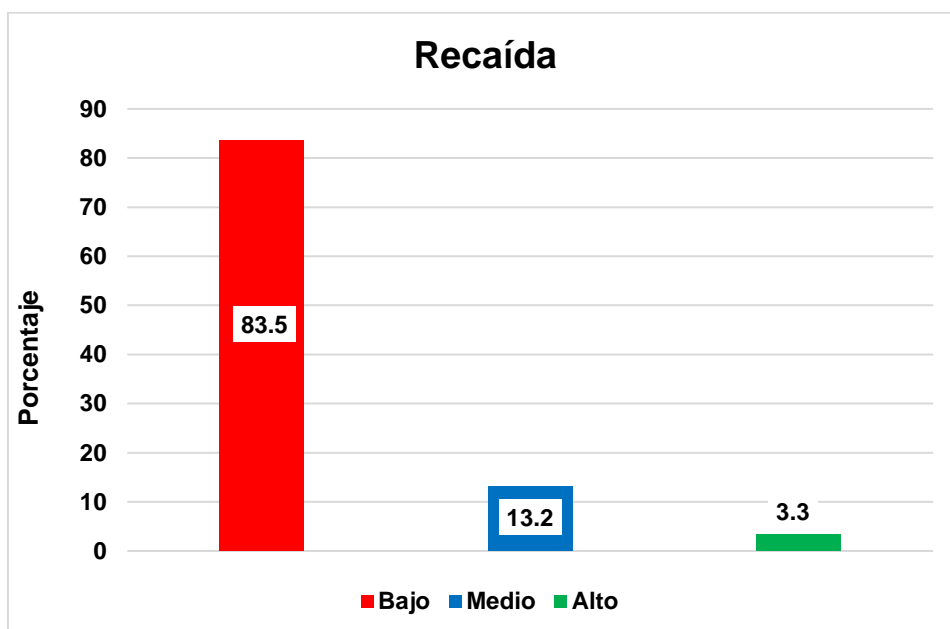


Figura 7. Recaída de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Tabla 12.

Agresividad de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	87	71.9 %
Medio	31	25.6 %
Alto	3	2.5 %
Total	121	100.0%

Fuente: Data de resultados

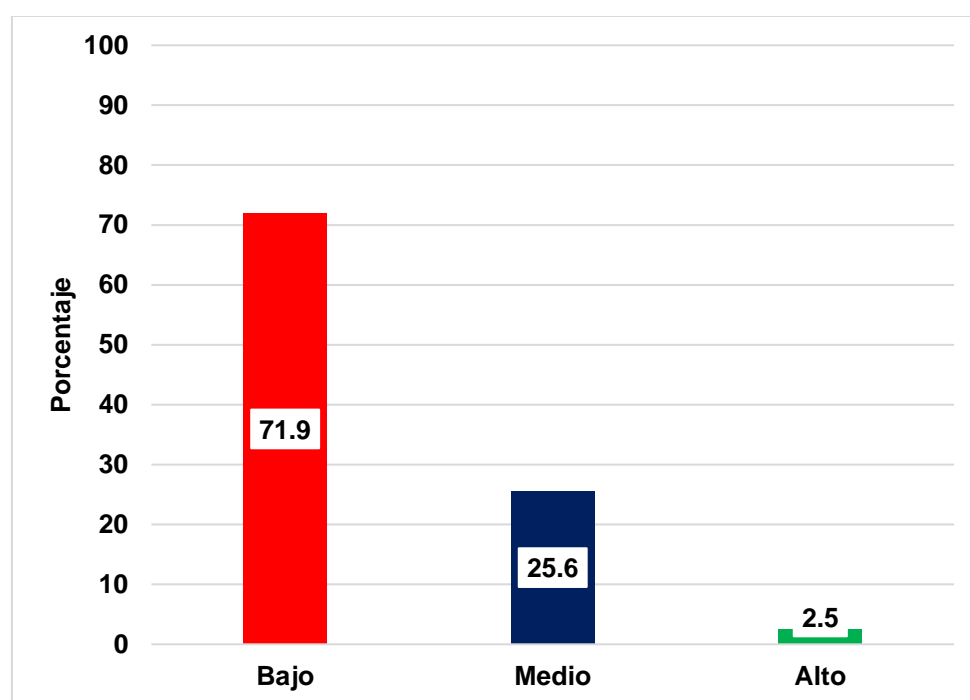


Figura 8. Agresividad de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Tabla 13.

Agresividad física de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	87	71.9%
Medio	31	25.6%
Alto	3	2.5%
Total	121	100.0%

Fuente: Data de resultados

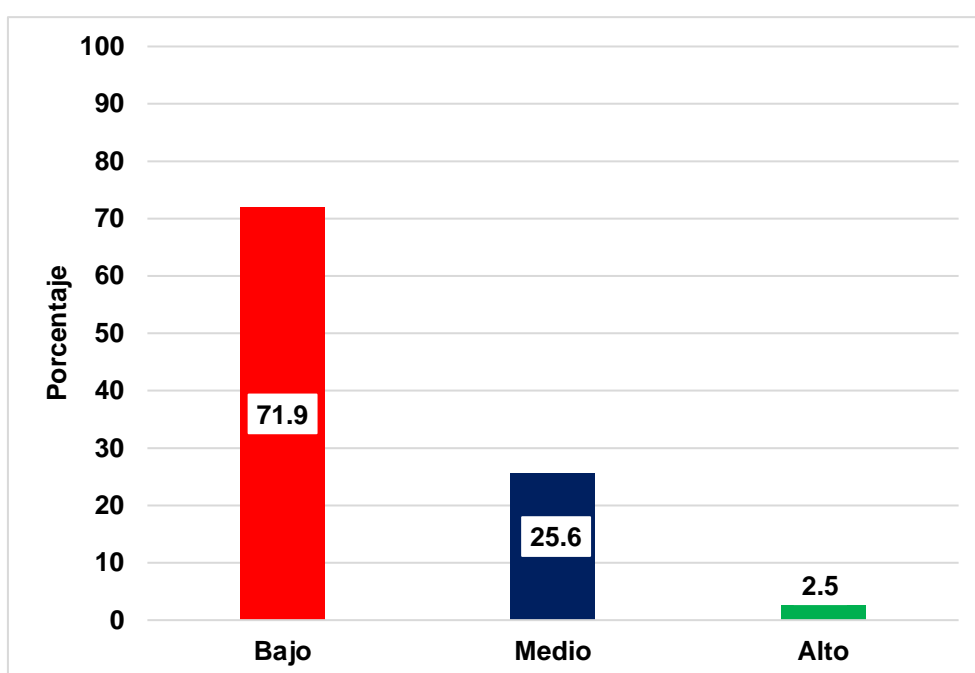


Figura 9. Agresividad física de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Tabla 14.

Agresividad verbal de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	82	67.8 %
Medio	38	31.4 %
Alto	1	0.8 %
Total	121	100.0%

Fuente: Data de resultados

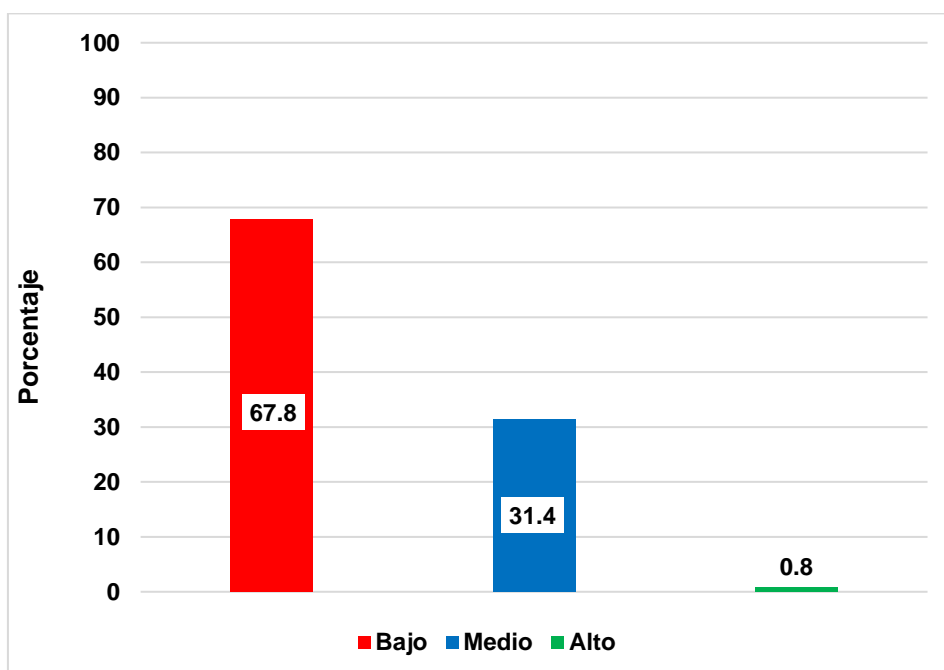


Figura 10. Agresividad verbal de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Tabla 15.

Ira de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	79	65.3%
Medio	37	30.6%
Alto	5	4.1%
Total	121	100.0%

Fuente: Data de resultados

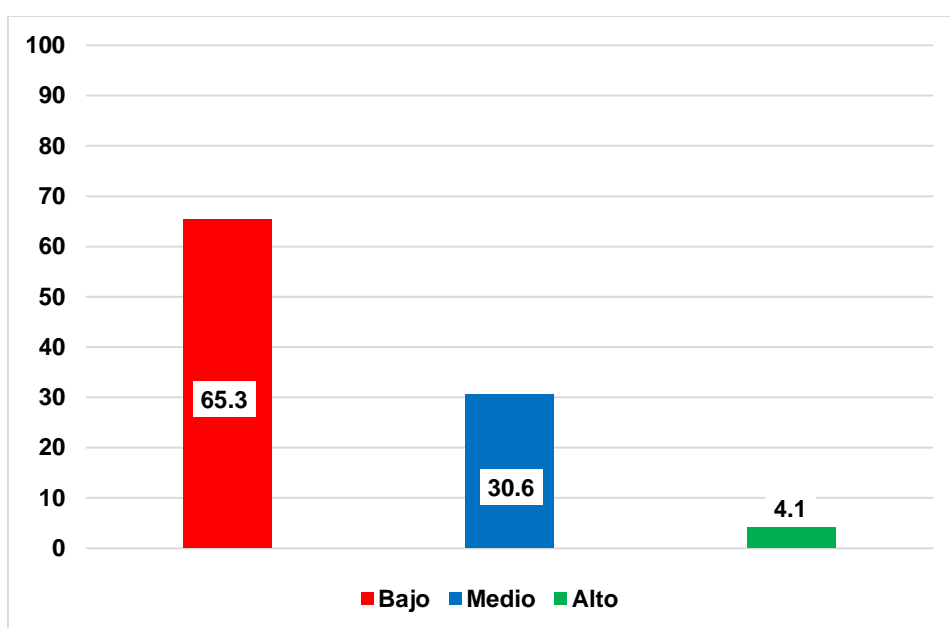


Figura 9. Ira de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Tabla 16.

Hostilidad de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	65	53.7 %
Medio	51	42.1%
Alto	5	4.1%
Total	121	100.0%

Fuente: Data de resultados

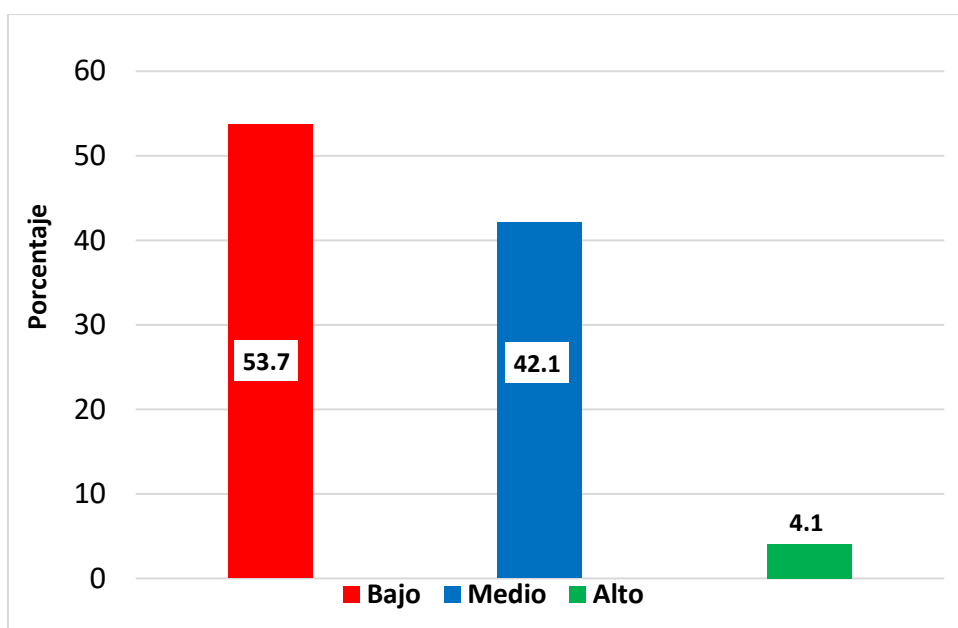


Figura 10. Hostilidad de los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

5.2. Interpretación de los resultados

En la tabla 5 y figura 1; de acuerdo con las respuestas obtenidas, se evidencia en la adicción a los videojuegos que el 86.0% se ubica en el nivel bajo, el 13.2% en el nivel medio y un 0.8% en alto.

En la tabla 6 y figura 2; de acuerdo con las respuestas obtenidas, se evidencia en la dimensión focalización que el 78.5% se ubica en el nivel bajo, el 19.0% en el nivel medio y un 2.5% en alto.

En la tabla 7 y figura 3; de acuerdo con las respuestas obtenidas, se evidencia en la dimensión modificación del estado de ánimo que el 76.0% se ubica en el nivel bajo, el 21.5% en el nivel medio y un 2.5% en alto.

En la tabla 8 y figura 4; de acuerdo con las respuestas obtenidas, se evidencia en la dimensión tolerancia el 85.1% se ubica en el nivel bajo, el 9.1% en el nivel medio y un 5.8% en alto.

En la tabla 9 y figura 5; se evidencia en la dimensión síntomas de abstinencia el 84.3% se ubica en el nivel bajo, el 14.9% en el nivel medio y un 0.8% en alto.

En la tabla 10 y figura 6; se evidencia en la dimensión conflictos en un 88.4% se ubica en el nivel bajo, el 8.3% en el nivel medio y el 3.3% en alto.

En la tabla 11 y figura 7; se evidencia en la dimensión recaída en un 83.5% se ubica en el nivel bajo, el 13.2% en el nivel medio y el 3.3% en alto.

En la tabla 12 y figura 8; se evidencia en la agresividad que un 71.9% en el nivel bajo, el 25.6% se ubica en el nivel medio y el 2.5% en alto.

En la tabla 13 y figura 9; se evidencia en la dimensión agresividad física que un 71.9% se ubica en el nivel bajo, el 25.6% en el nivel medio y el 2.5% en alto.

En la tabla 14 y figura 10; se evidencia en la dimensión agresividad verbal que el 67.8% se ubica en el nivel bajo, el 31.4% en el nivel medio, y el 0.8% en alto.

En la tabla 15 y figura 11; se evidencia en la dimensión ira el 65.3% en el nivel bajo, el 30.6%, se ubica en el nivel medio, y el 4.1% en alto.

En la tabla 16 y figura 12; se evidencia en la dimensión hostilidad el 53.7% en el nivel bajo, el 42.1% se ubica en el nivel medio, y el 4.1% en alto.

VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

6.1. Análisis descriptivo de los resultados

En este capítulo se realizó el análisis de los estadísticos descriptivo de las dos variables y sus dimensiones. También se ejecutó la prueba de normalidad en el que se estableció que está frente a una distribución no paramétrica. Luego se realizó la prueba de hipótesis.

Tabla 17.

Estadísticos descriptivos de la variable adicción a los videojuegos y de sus dimensiones

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar	Varianza	Asimetría	Curtosis
Adicción a los videojuegos	121	35	148	57.74	24.66	608.175	1.387	1.77
Focalización	121	5	24	8.67	4.08	16.64	1.39	1.63
Modificación de estado de ánimo	121	6	26	10.75	4.52	20.44	1.06	0.85
Tolerancia	121	6	26	9.84	4.66	21.70	1.60	2.17
Síntomas de abstinencia	121	7	30	10.93	4.97	24.74	1.47	1.98
Conflicto	121	6	26	9.23	4.22	17.76	1.77	3.11
Recaída	121	5	23	8.32	3.93	15.42	1.48	2.26
N válido (por lista)	121							

Fuente: Elaboración propia

Para la variable adicción a los videojuegos el valor mínimo es de 35 y el valor máximo es de 148, con una media de 57.74 ubicándolo en un nivel bajo, con una desviación estándar de 24.66, asimismo en cuanto a la varianza es de 608.175, por otro lado, de acuerdo a las medidas de forma el coeficiente de asimetría es de 1.387 presentando una curva de asimetría positiva orientada a la derecha;

finalmente el valor de la curtosis es de 1.77 donde el apuntamiento de la distribución es leptocúrtica.

Para la dimensión focalización, el valor mínimo es de 5 y el valor máximo fue de 24, con una media de 8.67 ubicándolo en un nivel bajo, con una desviación estándar de 4.08, asimismo en cuanto a la varianza es de 16.64, por otro lado, de acuerdo a las medidas de forma el coeficiente de asimetría es de 1.39 presentando asimetría positiva orientada a la derecha; finalmente el valor de la curtosis es de 1.63 donde el apuntamiento de la distribución es leptocúrtica.

Para la dimensión modificación de estado de ánimo, el valor mínimo es de 6 y el valor máximo fue de 26, con una media de 10.75 ubicándolo en un nivel bajo, con una desviación estándar de 4.52, asimismo en cuanto a la varianza es de 20.44, por otro lado, de acuerdo a las medidas de forma el coeficiente de asimetría es de 1.06 presentando una curva asimetría positiva orientada a la derecha; finalmente el valor de la curtosis es de 0.85 donde el apuntamiento de la distribución es leptocúrtica.

Para la dimensión tolerancia, el valor mínimo es de 6 y el valor máximo fue de 26, con una media de 9.84 ubicándolo en un nivel bajo, con una desviación estándar de 4.66, asimismo en cuanto a la varianza es de 21.70, por otro lado, de acuerdo a las medidas de forma el coeficiente de asimetría es de 1.60 presentando una curva de asimetría positiva orientada a la derecha; finalmente el valor de la curtosis es de 2.17 donde el apuntamiento de la distribución es leptocúrtica.

Para la dimensión síntomas de abstinencia, el valor mínimo es de 7 y el valor máximo fue de 30, con una media de 10.93 ubicándolo en un nivel bajo, con una desviación estándar de 4.97, asimismo en cuanto a la varianza es de 24.74, por otro lado, de acuerdo a las medidas de forma el coeficiente de asimetría es de 1.47 presentando

una curva de asimetría positiva orientada a la derecha; finalmente el valor de la curtosis es de 1.98 donde el apuntamiento de la distribución es leptocúrtica.

Para la dimensión conflicto, el valor mínimo es de 6 y el valor máximo fue de 26, con una media de 9.23 ubicándolo en un nivel bajo, con una desviación estándar de 4.22, asimismo en cuanto a la varianza es de 17.76, por otro lado, de acuerdo con las medidas de forma el coeficiente de asimetría es de 1.77 presentando una curva de asimetría positiva orientada a la derecha; finalmente el valor de la curtosis es de 3.11 donde el apuntamiento de la distribución es leptocúrtica.

Para la dimensión recaída, el valor mínimo es de 5 y el valor máximo fue de 23, con una media de 8.32 ubicándolo en un nivel bajo, con una desviación estándar de 3.93, asimismo en cuanto a la varianza es de 15.42, por otro lado, de acuerdo con las medidas de forma el coeficiente de asimetría es de 1.48 presentando una curva de asimetría positiva orientada a la derecha; finalmente el valor de la curtosis es de 2.26 donde el apuntamiento de la distribución es leptocúrtica.

Tabla 18.

Estadísticos descriptivos de la variable agresividad y de sus dimensiones

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar	Varianza	Asimetría	Curtosis
Agresividad	121	29	119	60.31	19.29	372.30	0.46	1.77
Agresividad física	121	5	21	9.72	3.74	14.00	0.41	0.71
Agresividad verbal	121	9	41	16.74	6.45	41.66	1.02	1.18
Ira	121	7	33	15.71	5.19	26.91	0.80	1.05
Hostilidad	121	8	32	18.14	6.70	44.84	0.13	1.04
N válido (por lista)	121							

Fuente: Elaboración propia

Para la variable agresividad el valor mínimo es de 29 y el valor máximo es de 119, con una media de 60.31 ubicándolo en un nivel medio, con una desviación estándar de 19.29, asimismo en cuanto a la varianza es de 372.30, por otro lado, de acuerdo a las medidas de forma el coeficiente de asimetría es de 0.46 presentando una curva asimetría positiva orientada a la derecha; finalmente el valor de la curtosis es de 1.77 donde el apuntamiento de la distribución es leptocúrtica.

Para la dimensión agresividad física el valor mínimo es de 5 y el valor máximo es de 21, con una media de 9.72 ubicándolo en un nivel bajo, con una desviación estándar de 3.74, asimismo en cuanto a la varianza es de 14.00, por otro lado, de acuerdo a las medidas de forma el coeficiente de asimetría es de 0.41 presentando una curva de asimetría negativa orientada a la izquierda; finalmente el valor de la curtosis es de 0.71 donde el apuntamiento de la distribución es platicúrtica.

Para la dimensión agresividad verbal el valor mínimo es de 9 y el valor máximo es de 41, con una media de 16.74 ubicándolo en un nivel medio, con una desviación estándar de 6.45, asimismo en cuanto a la varianza es de 41.66, por otro lado, de acuerdo a las medidas de forma el coeficiente de asimetría es de 1.02 presentando una curva de asimetría positiva orientada a la derecha; finalmente el valor de la curtosis es de 1.18 donde el apuntamiento de la distribución es leptocúrtica.

Para la dimensión ira el valor mínimo es de 7 y el valor máximo es de 33, con una media de 15.71 ubicándolo en un nivel medio, con una desviación estándar de 5.19, asimismo en cuanto a la varianza es de 26.91, por otro lado, de acuerdo con las medidas de forma el coeficiente de asimetría es de 0.80 presentando una curva de asimetría positiva orientada a la derecha; finalmente el valor de la curtosis es de 1.05 donde el apuntamiento de la distribución es platicúrtica.

Para la dimensión hostilidad el valor mínimo es de 8 y el valor máximo es de 32, con una media de 18.14 ubicándolo en un nivel medio, con una desviación estándar de 6.70, asimismo en cuanto a la varianza es de 44.84, por otro lado, de acuerdo a las medidas de forma el coeficiente de asimetría es de 0.13 presentando una curva de asimetría positiva orientada a la derecha; finalmente el valor de la curtosis es de 1.04 donde el apuntamiento de la distribución es platicúrtica.

Prueba de normalidad

H0: Los datos tienen distribución normal

$p > 0,05$

H1: Los datos no tienen distribución normal

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Tabla 19.

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a los videojuegos	.180	121	.000	.844	121	.000
Focalización	.196	121	.000	.832	121	.000
Modificación del estado de ánimo	.147	121	.000	.890	121	.000
Tolerancia	.205	121	.000	.794	121	.000
Síntomas de abstinencia	.218	121	.000	.794	121	.000
Conflicto	.222	121	.000	.770	121	.000
Recaída	.199	121	.000	.816	121	.000
Agresividad	.052	121	.200 [*]	.973	121	.016
Agresividad física	.124	121	.000	.918	121	.000
Agresividad verbal	.129	121	.000	.931	121	.000
Ira	.131	121	.000	.951	121	.000
Hostilidad	.098	121	.006	.956	121	.001

Fuente: Data de resultados

Para la presente tesis fue mayor de 50 participantes para lo cual se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov para la realización estadística de la prueba de normalidad, siendo los resultados obtenidos mayores y menores a 0.05; por lo tanto, se demuestra estar frente a una distribución no paramétrica, de manera que se trabajó con la prueba Rho de Spearman.

Prueba de hipótesis general

Hipótesis nula. $H_0: r_{xy} = 0$

No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Hipótesis alterna. $H_a: r_{xy} \neq 0$

Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Nivel de significación:

$\alpha = 0,05$ (prueba bilateral)

Regla de decisión:

$p > \alpha$ = acepta H_0 se rechaza la hipótesis alterna.

$p < \alpha$ = rechaza H_0 se acepta la hipótesis alterna.

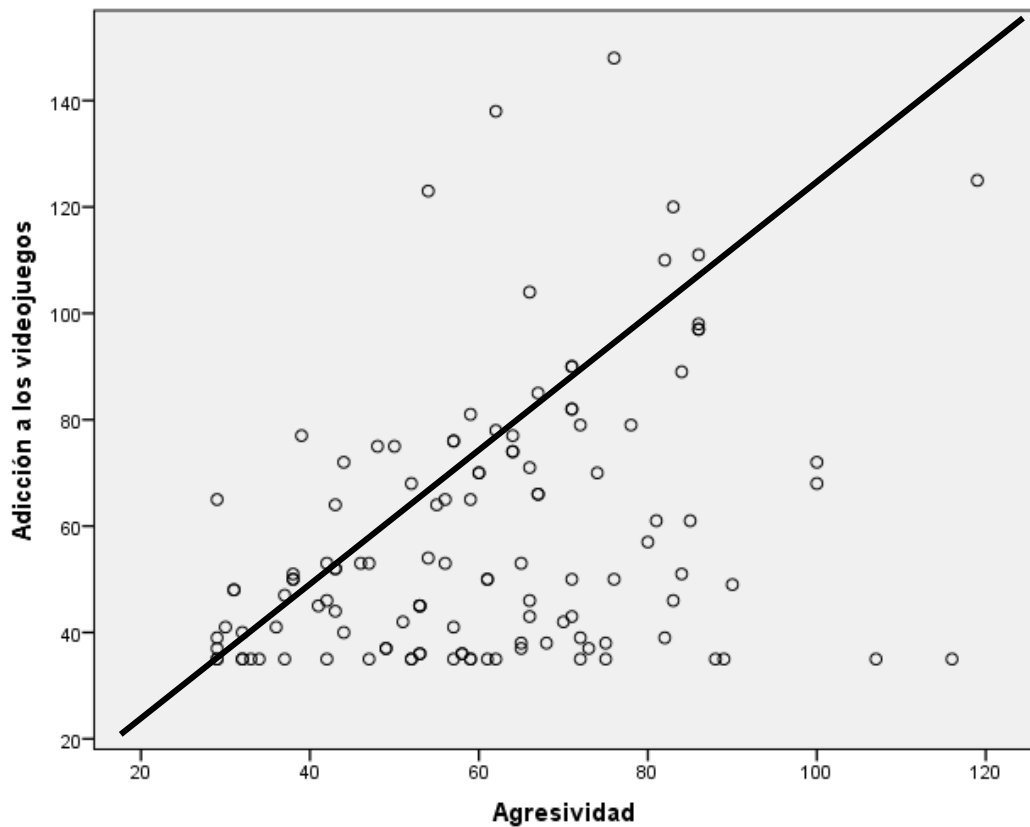
Estadígrafo de Prueba:

Coefficiente de Correlación de Rho de Spearman.

		Adicción a los videojuegos	Agresividad
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	.322**
	N	121	.000
	Agresividad	Coefficiente de correlación	.322**
Sig. (bilateral)		.000	
N	121	121	

El resultado del p valor (Sig = 0,000) es menor al valor de significancia 0.05, de modo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1); por tanto, existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021. Asimismo, de acuerdo con el coeficiente de correlación de Rho de Spearman que es 0.322 es una correlación positiva baja.

Diagrama de dispersión:



Interpretación: En el diagrama obtenido la línea de referencia indica que existe una relación lineal positiva. El nivel de concentración de los puntos indica un grado apreciable en la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad.

Prueba de hipótesis específica 1

Hipótesis nula. $H_0: r_{xy} = 0$

No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Hipótesis alterna. $H_a: r_{xy} \neq 0$

Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Nivel de significación:

$\alpha = 0.05$ (prueba bilateral)

Regla de decisión:

$p > \alpha$ = acepta H_0 se rechaza la hipótesis alterna.

$p < \alpha$ = rechaza H_0 se acepta la hipótesis alterna.

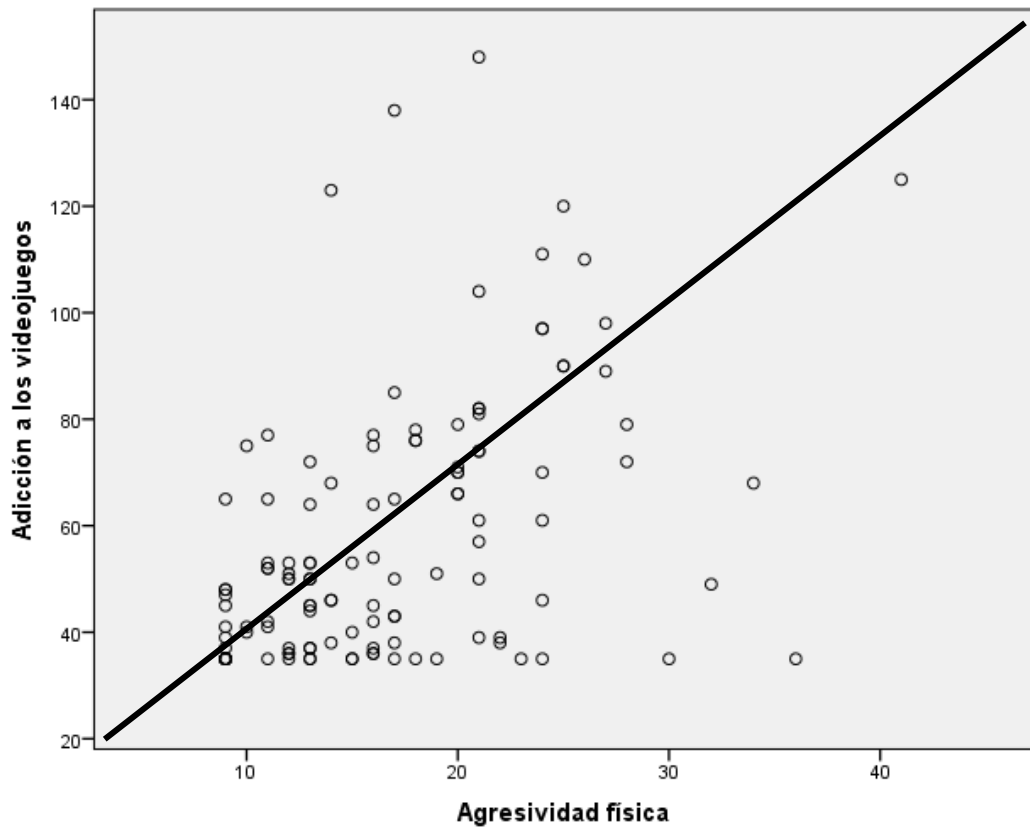
Estadígrafo de Prueba:

Coefficiente de Correlación de Rho de Spearman.

			Adicción a los videojuegos	Agresividad física
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1.000	.474**
		Sig. (bilateral)	.	.000
	N	121	121	
	Agresividad física	Coefficiente de correlación	.474	1.000
Sig. (bilateral)		.000	.	
N	121	121		

El resultado del p valor (Sig = 0,000) es menor al valor de significancia 0.05, de modo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1); por tanto, existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021. Asimismo, de acuerdo con el coeficiente de correlación de Rho de Spearman que es igual a 0.474 es una correlación positiva moderada.

Diagrama de dispersión:



Interpretación: En el diagrama obtenido la línea de referencia indica que existe una relación lineal positiva. El nivel de concentración de los puntos indica un grado apreciable en la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física.

Prueba de hipótesis específica 2

Hipótesis nula. $H_0: r_{xy} = 0$

No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

Hipótesis alterna. $H_a: r_{xy} \neq 0$

Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

Nivel de significación:

$\alpha = 0.05$ (prueba bilateral)

Regla de decisión:

$p > \alpha$ = acepta H_0 se rechaza la hipótesis alterna.

$p < \alpha$ = rechaza H_0 se acepta la hipótesis alterna.

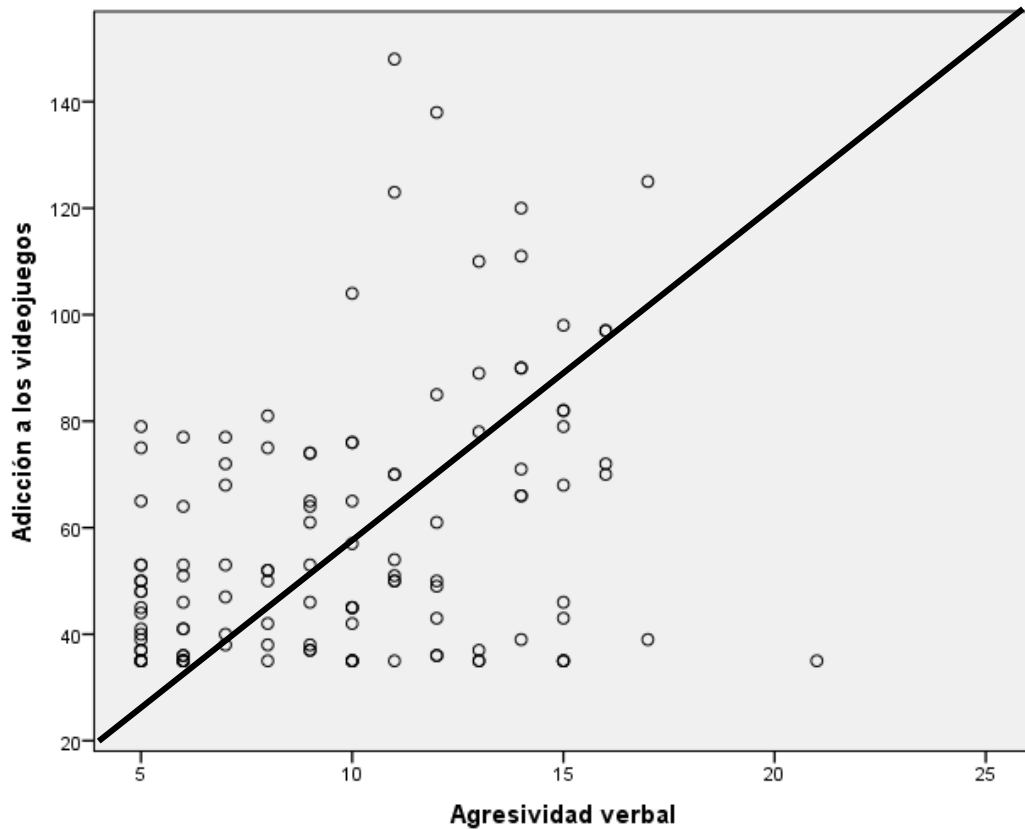
Estadígrafo de Prueba:

Coefficiente de Correlación de Rho de Spearman.

		Adicción a los videojuegos	Agresividad verbal
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	.314
	N	121	.000
	Agresividad verbal	Coefficiente de correlación	.314
Sig. (bilateral)		.000	.
N	121	121	

El resultado del p valor (Sig = 0.000) es menor al valor de significancia 0.05, de modo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1); por tanto, existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021. Asimismo, de acuerdo con el coeficiente de correlación de Rho de Spearman que es igual a 0.314 es una correlación positiva baja.

Diagrama de dispersión:



Interpretación: En el diagrama obtenido la línea de referencia indica que existe una relación lineal positiva. El nivel de concentración de los puntos indica un grado apreciable en la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal.

Prueba de hipótesis específica 3

Hipótesis nula. $H_0: r_{xy} = 0$

No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021

Hipótesis alterna. $H_a: r_{xy} \neq 0$

Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

Nivel de significación:

$\alpha = 0.05$ (prueba bilateral)

Regla de decisión:

$p > \alpha$ = acepta H_0 se rechaza la hipótesis alterna.

$p < \alpha$ = rechaza H_0 se acepta la hipótesis alterna.

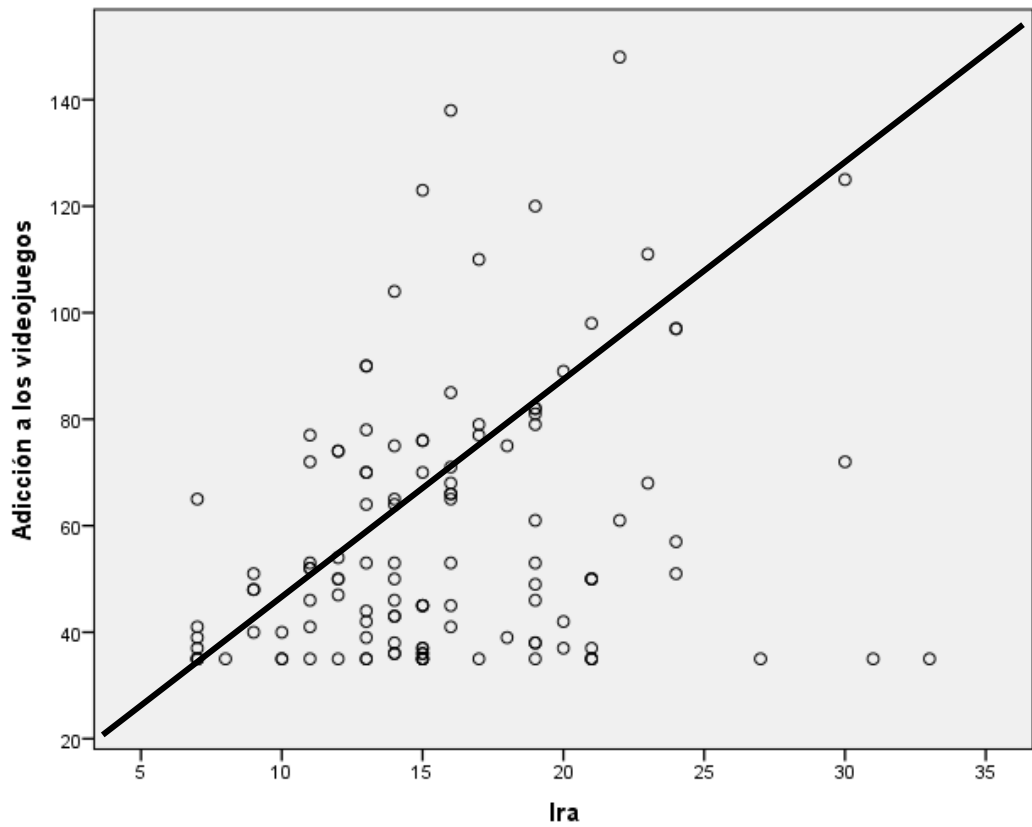
Estadígrafo de Prueba:

Coefficiente de Correlación de Rho de Spearman.

			Adicción a los videojuegos	Ira
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1.000	,219
		Sig. (bilateral)	.	.016
	N	121	121	
	Ira	Coefficiente de correlación	.219*	1.000
Sig. (bilateral)		.016	.	
N		121	121	

El resultado del p valor (Sig = 0.016) es menor al valor de significancia 0.05, de modo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1); por tanto, existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021. Asimismo, de acuerdo con el coeficiente de correlación de Rho de Spearman que es igual a 0.219 es una correlación positiva baja.

Diagrama de dispersión:



Interpretación: En el diagrama obtenido la línea de referencia indica que existe una relación lineal positiva. El nivel de concentración de los puntos indica un grado apreciable en la relación entre la adicción a los videojuegos y la ira.

Prueba de hipótesis específica 4

Hipótesis nula. $H_0: r_{xy} = 0$

No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021

Hipótesis alterna. $H_a: r_{xy} \neq 0$

Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

Nivel de significación:

$\alpha = 0.05$ (prueba bilateral)

Regla de decisión:

$p > \alpha$ = acepta H_0 se rechaza la hipótesis alterna.

$p < \alpha$ = rechaza H_0 se acepta la hipótesis alterna.

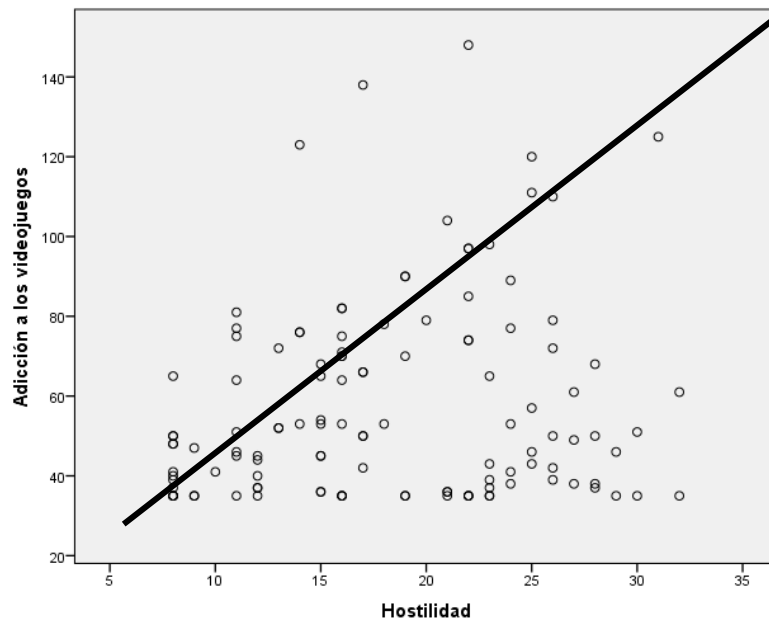
Estadígrafo de Prueba:

Coefficiente de Correlación de Rho de Spearman.

		Adicción a los videojuegos	Hostilidad
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	.139
	N	121	121
	Hostilidad	Coefficiente de correlación	.139
Sig. (bilateral)		.127	
N	121	121	

El resultado del p valor (Sig = 0.127) es mayor al valor de significancia 0.05, de modo que se rechaza la hipótesis alterna (H_1) y se acepta la hipótesis nula (H_0); por tanto, no existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021.

Diagrama de dispersión:



Interpretación: En el diagrama obtenido la línea de referencia indica que no se encontró relación. El nivel de concentración de los puntos indica un grado apreciable entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad.

6.2. Comparación resultados con marco teórico

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021. Del mismo modo se busca determinar la relación de la variable adicción a los videojuegos, entre cada una de las dimensiones de variable agresividad (agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad).

En la aplicación de los instrumentos no se pudo encontrar fácilmente a los sujetos seleccionados, por ello se tuvieron que hacer varias visitas a la institución.

El cuestionario para evaluar la adicción a los videojuegos fue adaptado por Aquiles en el año 2009 validado por juicio de expertos, y validado través del Alfa de Cronbach obteniendo un 0.975; lo cual lo hace altamente excelente. Asimismo, para evaluar la agresividad, se utilizó el cuestionario adaptado por A.H. Buss y Perry (1992), validado por juicio de expertos, a través Alpha de Cronbach 0.925, lo cual lo hace altamente excelente.

Los resultados para la variable adicción a los videojuegos es bajo ubicándose en un 73.6%, lo cual difiere de los resultados de Guevara (2020), en Chiclayo el cual obtuvo un 55% para el nivel de normal. Ariza (2017), en Bogotá-Colombia, encontró un 7.4% en el nivel alto y Vara (2017), en Lima determinó que un 24.8% tienen adicción crónica en contraste con el 0.8% de la presente investigación que se encuentran en el nivel alto. En cuanto a la fundamentación teórica la OMS (2019), refiere que la adicción a los videojuegos se clasifica como trastorno mental y aceptada como medida mundial, con lo cual se tipifica el descuido en diversos aspectos de la vida que trae graves consecuencias a la salud por lo tanto es un problema o trastorno sanitario.

Los resultados para la variable agresividad es medio con un 52.1%, el cual coincide con Chox (2018), en Guatemala, el cual obtuvo un 55% y se ubicó en un nivel medio. En cambio, difieren de los resultados los trabajos de Vara (2017), en Perú determino un nivel leve del 32.4% y Guevara (2020), en Chiclayo estableció un 57% ubicándose en un nivel muy bajo. La agresividad se fundamenta teóricamente con la teoría de aprendizaje social de Bandura (1986), ya que puede ser aprendida por imitación u observación si a eso se le suma la frustración, entonces es el perfecto caldo de cultivo para manifestaciones de agresividad física, verbal, ira y hostilidad.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Primera: Se determina que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021; habiendo obtenido un p valor de 0.000; así también la correlación de Rho de Spearman fue de 0.322 siendo esta positiva baja.

Segunda: Se establece que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021; habiendo obtenido un p valor de 0.000; así también la correlación de Rho de Spearman fue de 0.474 siendo esta positiva moderada.

Tercera: Se establece que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021, Puno – 2021; habiendo obtenido un p valor de 0.000; así también la correlación de Rho de Spearman fue de 0.314 siendo esta positiva baja.

Cuarta: Se establece que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021; habiendo obtenido un p valor de 0.016; así también la correlación de Rho de Spearman fue de 0.219 siendo esta positiva baja.

Quinta: Se establece que no existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021; habiendo

obtenido un p valor de 0.127; de manera que se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna.

Recomendaciones

Primera: A los profesionales de salud realizar talleres virtuales de orientación y consejería psicológica para que de esta manera conozcan los riesgos y peligros de la adicción a los videojuegos y la agresividad; asimismo, concientizar y abordar continuamente dentro de la Institución Educativa temas relacionados a estas, para su diagnóstico y tratamiento.

Segunda: Al personal directivo, implementar un Área de Psicología para que el estudiante pueda acudir para su diagnóstico y tratamiento; ya que los problemas de la adicción a los videojuegos pueden ser tratables de forma favorable.

Tercera: A los padres de familia participar en las charlas educativas de prevención e identificación de las adicciones a los videojuegos para que el adolescente reciba tratamiento.

Cuarta: A los estudiantes, que participen en talleres para que los ayuden a identificar su adicción a los videojuegos y su comportamiento agresivo, así como las consecuencias negativas de no tratarlas adecuadamente.

Quinta: A los estudiantes, no dedicarles tanto tiempo a los videojuegos y crear espacios recreativos, tipos de juegos o actividades lúdicas para que puedan distraerse.

Sexta: A los estudiantes de psicología abordar esta investigación en el nivel experimental a través de un Programa de intervención psicológica para los casos más graves que se han detectado a todos los grados que conforman en la institución educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, A y Moscoso, J. (2019). *Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular “La Asunción”*. Cuenca, 2018 [Tesis para optar el título profesional de Médico, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/31759/1/Proyecto%20de%20investigaci%C3%B3n.pdf>
- 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]. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1393/arizaalfredo2017.pdf>
- Artezano, 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 los Andes]. <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf>
- Bandura, A. (1989). *Fundamentos sociales del pensamiento y la acción: Una teoría cognitiva social*. (Vol. 6). Englewood Cliffs. <http://journal.unika.ac.id/index.php/psi/article/view/1708/1140>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. 3.^a ed. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Bilbao, C. (2010). *Adicción A Los Videojuegos*. Centro De Psicología De Bilbao. <https://www.centropsicologiabilbao.com/adiccion-a-los-videojuegos/>
- Bonnaire, C. y Phan, O. (2017). Representaciones de los riesgos asociados al uso de videojuegos en jóvenes adolescentes: Un estudio exploratorio para ayudar a pensar en la prevención. *Archivos de Pediatría*, 24(7), 105-187. <https://doi.org/10.1016/j.arcped.2017.04.006>

- Buss, A. y Perry, M. (1992). El Cuestionario de agresión. *Revista de Personalidad y Psicología Social*, 63(3).
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Buss, A. (2009). *Psicología de la agresión*. Buenos Aires, Editorial TROQUEL S.A.
<https://www.sosdivar-art.com/libros/347-psicologia-de-la-agresion-por-arnold-h-buss.html>
- Butts, T. (2007). Manejando la ira en la mediación: Conceptos y estrategias. *Portularia*, VII (1-2), 17-38.
<https://www.redalyc.org/pdf/1610/161017323002.pdf>
- Cajaleon, S. F. (2020). *El uso excesivo de videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Privada, Callao, 2020* [Tesis para optar el título profesional de Psicólogo, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/66636>
- Cárdenas, J. (2005). El videojuego, competencia tecnológica al alcance de todos. *Revista Comunicación y Pedagogía*, 208, 1-10.
<http://xtec.cat/~abernat/articles/cardenas.pdf>
- Carrasco, M. y González, M. (2006). Aspectos Conceptuales de la Agresión: Definición y Modelos Explicativos. *Acción Psicológica* 4(2).
<http://62.204.194.43/fez/view/bibliuned:AccionPsicologica2006-numero2-0001>
- Coasaca, F. (2021) *Causas de la conducta agresiva de los estudiantes del primer y segundo grado de la IEP. N° 70018 “San José de Huaraya”, Puno – 2019*. [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Primaria, Universidad Nacional del Altiplano].
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/unap/15799/coasaca_frisancho_yessica_pilar.pdf
- Chaux, E. (2003). *Agresión reactiva, agresión instrumental y el ciclo de la violencia*. *Revista de Estudios Sociales* (15),47-58.
<https://revistas.uniandes.edu.co/doi/abs/10.7440/res15.2003.03>

- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de psicología*, 27 (2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Choliz, M. (2011) *Programa de prevención de adicciones tecnológicas*, PrevTec, Valencia: FEPAD.
- Chox, W. (2018). *Rasgos de personalidad y agresividad*. [Tesis para obtener título profesional de Psicología, Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala]. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/22/Chox-William.pdf>
- Crossman, A., Sullivan, M., Hitchcock, D. y Lewis, M. (2009). Cuando la frustración se repite: respuestas conductuales y emocionales durante la extinción a lo largo del tiempo. *Emotion*, 9 (1), 92–100. https://www.researchgate.net/publication/23971059_When_Frustration_Is_Repeated_Behavioral_and_Emotion_Responses_During_Extinction_Over_Time
- Farfán L. y E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016*. [Tesis para optar el título de profesional de Licenciado en Psicología, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfánChambergLuciana_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf
- García, A. (2018). *Autoestima y agresividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Comas, 2018* [Tesis para optar el título profesional de Psicólogo, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30668/Garcia_SAN.pdf
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462.
- Guevara, G. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel*. [Tesis de maestría en Psicología

Educativa, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf

Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3). <http://www.psicologiaconductual.com/>

Hersen, B. (2009). *Agresividad a temprana edad*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Mc. Graw Hill

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a). McGraw-Hill.

Hurlock, E. (2000). *Psicología de la adolescencia*. Buenos Aires: Paidós.

Izaguirre, S. A. (2019). *Violencia escolar en adolescentes de la Institución Educativa José Gálvez, Callao, 2019*. [Tesis para optar el título profesional de Psicólogo, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47099/Izaguirre_GSA-SD.pdf

Karim, R. y Chaudhri, P. (2012). Adicciones conductuales: una visión general. *Revista de Drogas Psicoactivas*, 44(1). <https://doi.org/10.1080/02791072.2012.662859>

Luza, R. (2005). *Biografía y teoría de John Dollard y Neal Miller*. [Mensaje en un blog]. El blog, Psicología y Empresa. <https://psicologiayempresa.com/biografia-y-teoria-de-john-dollard-y-neal-miller.html>

Martinez, S. (2019). *La violencia escolar y su relación con el rendimiento académico en estudiantes de primero de secundaria de las Unidades Educativas Fiscales del Macrodistrito 7 – Centro, de la ciudad de La Paz* [Tesis para optar el título de Psicólogo, Universidad Mayor de San Andrés]. <https://repositorio.umsa.bo/xmlui/bitstream/handle/123456789/22514/PSI-1210.pdf>

Menéndez, M. del C. (2010). *Estrés agudo, y características de cólera y hostilidad en estudiantes universitarios de ciencias e ingeniería* [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Psicología,

- Pontificia Universidad Católica del Perú.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/4758>
- Mendoza, H. (2013). *Escala HAMM-1ST de Videojuegos*. [Tesis para obtener el título de licenciado, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25504/Fuentes_BIY.pdf
- Organización Mundial de la Salud (2019). Afinando el enfoque en el trastorno del juego. *Boletín de la Organización Mundial de la Salud* 97(3). 382–383. <http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Clasificación Internacional de Enfermedades para Estadísticas de Mortalidad y Morbilidad*. Undécima revisión. [En línea].
[https://icd.who.int/es/docs/Guia%20de%20Referencia%20\(version%202014%20nov%202019\).pdf](https://icd.who.int/es/docs/Guia%20de%20Referencia%20(version%202014%20nov%202019).pdf)
- Penado, M. (2012) *Agresividad reactiva y proactiva en adolescentes: efecto de los factores individuales y socio-contextuales*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional UCM.
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/16380/1/T33913.pdf>
- Pérez, J. y Gardey, A. (2017). *Definición de desasosiego*. Consultado el 20 de noviembre de 2021. <https://definicion.de/desasosiego/>
- Palomero, J. y Fernández, M. (19 de mayo de 2012). *La explicación de la agresividad: Diferentes puntos de vista*. [Mensaje en un blog]. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado <https://aufop.blogspot.com/2012/05/la-explicacion-de-la-agresividad.html>
- Quezada, A. (2019). *Uso de los videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la institución educativa fe y alegría n°2 de san Martín de Porres* [Tesis para optar el título profesional de licenciada en psicología, Universidad Privada del Norte de Perú].
<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/22518/Quezada%20Pacherre%2C%20Alexandra%20Belissa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Quintuña, M. y Vásquez L. (2013). *Estrategias para controlar la agresividad en niños de 3 a 4 años*. [Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología, Universidad de Cuenca]. [https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3387/1/TESI S.pdf](https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3387/1/TESI%20S.pdf)
- Ramos, A. (2020). *Relaciones intrafamiliares y violencia escolar en estudiantes adolescentes del distrito de Comas, 2020*. [Tesis para optar el título profesional de Psicólogo, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47558/Ramos_EAR-SD.pdf
- Sullivan, K., Cleary, M. y Sullivan, G. (2005). *Bullying en la enseñanza secundaria, el acoso escolar como se presenta y como enfrentarlo*. Barcelona España: Editorial CEAC.
- Samayoa, C. (2018). *Arteterapia y agresividad*. [Tesis para obtener el título de Licenciada en psicología, Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango-Guatemala] <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrkd/2018/05/42/Samayoa-Carlos.pdf>
- Serrano, I. (2003). *Agresividad Infantil*. Salamanca, España: Editorial Pirámide.
- Sherry, J. (2003). Los efectos de los videojuegos violentos sobre la agresión: un metaanálisis. *Communication Research*, 27 (3), 409–431. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2001.tb00787.x>
- Spilková, J., Chomynová, P. y Csémy, L. (2017). Predictores del uso excesivo de las redes sociales y el juego en línea excesivo en adolescentes checos. *Revista de adicciones conductuales*, 6(4), 611-619. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.064>
- Supo, J. (2012). *Seminarios de Investigación Científica. Metodología de la investigación científica para las ciencias de la salud*. Bioestadístico.com Análisis de datos Clínicos y Epidemiológicos. <http://seminariosdeinvestigacion.com/sinopsis>
- UKessays. (12 de agosto de 2021). *Efectos negativos de los videojuegos en los adolescentes*. [Mensaje en un blog]. El blog, UKessays.

<https://www.ukessays.com/essays/young-people/negative-effects-of-video-games-on-teenagers-5738.php?vref=1>

UNIVISION. (15 de noviembre de 2019). *Usted puede salvar a sus hijos de la adicción silenciosa al 'Fortnite'*. [Mensaje en un blog]. El blog, Drogas y Adicciones. <https://www.univision.com/local/miami-wltv/la-adiccion-silenciosa-al-fortnite-un-mal-del-que-todo-padre-puede-salvar-a-sus-hijos>

Vara, P. (2017) *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo*. [Tesis para obtener el título de Licenciada en Psicología, Universidad Autónoma del Perú].
http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/R_AQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TITULO: Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.

AUTOR(ES): Nélide Condori Condori

Margot Karina Mamani huanca

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Problema General ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Pública José Antonio Encinas, Juliaca - 2021?</p> <p>Problemas Específicos PE1. Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021?</p>	<p>Objetivo General Determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.</p> <p>Objetivos Específicos OE1. Establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.</p>	<p>Hipótesis General Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.</p> <p>Hipótesis Específicas HE1. Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.</p>	<p>Variable Adicción a los videojuegos Dimensiones D1. Focalización D2. Modificación del estado de ánimo D3. Tolerancia D4. Síntomas de abstinencia D5. Conflicto D6. Recaída</p> <p>Variable Agresividad Dimensiones D1. Verbal D2. Agresividad física D3. Ira</p>	<p>Tipo: observacional Población: La población comprende 176 estudiantes del 5to de secundaria de la institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.</p> <p>Muestra: 121 estudiantes.</p> <p>Técnica: Encuesta</p>

<p>PE2. ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021?</p> <p>PE3. ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021?</p> <p>PE4. ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021?</p>	<p>OE2. Establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.</p> <p>OE3. Establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.</p> <p>OE4. Establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.</p>	<p>HE2. Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.</p> <p>HE3. Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.</p> <p>HE4. Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021.</p>	<p>D4. Hostilidad</p>	<p>Instrumentos:</p> <p>Cuestionario para evaluar la adicción a los videojuegos.</p> <p>Cuestionario para evaluar la agresividad.</p>
--	--	---	-----------------------	--

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos
CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA ADICCION A LOS
VIDEOJUEGOS

CODIGO: FECHA:

GRADO:

SEXO: Femenino () Masculino ()

EDAD:

CON QUIEN VIVES: Padre () Madre () Padre y Madre () Otros ()

INDICACIONES:

Estimado estudiante, este instrumento contiene una serie de preguntas para establecer el nivel de uso de los videojuegos. Lee detenidamente cada una de ellas y elije la alternativa que mejor describa la frecuencia con la que lo realizas:

1. Nunca 2. Raras veces 3. A veces 4. Con frecuencia 5. Siempre

Elije solo una respuesta marcando con un aspa (X) dentro del recuadro. Asegúrate de contestar a todas las preguntas. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad. Si deseas cambiar alguna respuesta, borra o anula la marca realizada y marca el espacio que consideres adecuado

Nº	Interrogantes	Nunca	Raras veces	A veces	Con frecuencia	Siempre
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?	1	2	3	4	5
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?	1	2	3	4	5
3	¿Últimamente pasas más tiempo jugando videojuegos?	1	2	3	4	5
4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?	1	2	3	4	5

5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?	1	2	3	4	5
6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?	1	2	3	4	5
8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?	1	2	3	4	5
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?	1	2	3	4	5
10	¿Te sientes intranquilo(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?	1	2	3	4	5
11	¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?	1	2	3	4	5
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?	1	2	3	4	5
13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?	1	2	3	4	5
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?	1	2	3	4	5
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?	1	2	3	4	5
16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?	1	2	3	4	5
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?	1	2	3	4	5
18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?	1	2	3	4	5
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?	1	2	3	4	5
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?	1	2	3	4	5
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?	1	2	3	4	5
22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?	1	2	3	4	5
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?	1	2	3	4	5

24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?	1	2	3	4	5
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?	1	2	3	4	5
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?	1	2	3	4	5
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?	1	2	3	4	5
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?	1	2	3	4	5
29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?	1	2	3	4	5
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?	1	2	3	4	5
31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?	1	2	3	4	5
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?	1	2	3	4	5
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?	1	2	3	4	5
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?	11	2	3	4	5
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?	1	2	3	4	5

Fuente: Adaptado de Mendoza (2019)

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA AGRESIVIDAD

CODIGO:

FECHA:

INDICACIONES:

Estimado estudiante, 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 1

BF = Bastante falso para mí 2

VF = Ni verdadero, ni falso para mí 3

BV = Bastante verdadero para mí 4

CV = Completamente verdadero para mí 5

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

Nº	Afirmaciones sobre situaciones que podrían ocurrir	C F	B F	V F	B V	C V
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	1	2	3	4	5
3	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.	1	2	3	4	5
4	A veces soy bastante envidioso.	1	2	3	4	5
5	Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	1	2	3	4	5
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.	1	2	3	4	5
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	1	2	3	4	5
9	Si alguien me golpeará, también lo golpearía.	1	2	3	4	5
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	1	2	3	4	5
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	1	2	3	4	5
12	Parece que siempre son otros los que consiguen oportunidades.	1	2	3	4	5
13	Suelo involucrarme en la pelea algo más de lo normal.	1	2	3	4	5
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	1	2	3	4	5

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

Fuente: Adaptado de Buss y Perry (1992)

Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición
Ficha de validación del cuestionario para evaluar la adicción a los videojuegos

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDUSTRIAL SIMÓN BOLÍVAR, JULIACA - 2021

Nombre del Experto: Mgtr. Edwerson William Pacori Paricahua

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintaxis adecuada en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES

Ninguna


 Nombre: *Edwerson William Pacori Paricahua*
 No. DNI: 02064306
 Dr. E. William Pacori Paricahua
 CIP. N° 86936

Ficha de validación del cuestionario para evaluar la adicción a los videojuegos

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDUSTRIAL SIMON BOUVAR, JULIACA - 2021

Nombre del Experto: Mgtr. Ronal Manuel Fernandez Revilla

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintaxis adecuada en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES

Ninguna

Nombre: Mgtr. Ronal Manuel Fernandez Revilla
No. DNI: 29474598

Mgtr. Ronal Manuel Fernandez Revilla
DNI: 29474598

Confiabilidad de adicción a los videojuegos

Nota: Número de casos 30.

Alfa de Cronbach:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Como dicho valor es **0.975**, la confiabilidad del instrumento es excelente confiabilidad.

Ficha de validación del cuestionario para evaluar la agresividad

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDUSTRIAL SIMON BOLIVAR, JULIACA - 2021

Nombre del Experto: Mgtr. Ronal Manuel Fernandez Revilla

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintaxis adecuada en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES

Ninguna

Nombre: Mgtr. Ronal Manuel Fernandez Revilla
No. DNI: 20474598

Mgtr. Ronal Manuel Fernandez Revilla
DNI: 20474598

Ficha de validación del cuestionario para evaluar la agresividad

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDUSTRIAL SIMON BOLIVAR, JULIACA - 2021

Nombre del Experto: Mgtr. Edwerson William Pacori Paricahua

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintaxis adecuada en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES

Ninguna

Nombre: *Edwerson William Pacori Paricahua*

No. DNI: 02064306

Dr. E. William Pacori Paricahua
CIP. N° 86936

Nota: Número de casos 30.

Alfa de Cronbach:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Como dicho valor es **0.925**, la confiabilidad del instrumento es excelente confiabilidad.

Anexo 4: Data de resultados

Adicción a los videojuegos

Id	AVJ1	AVJ2	AVJ3	AVJ4	AVJ5	AVJ6	AVJ7	AVJ8	AVJ9	AVJ10	AVJ11	AVJ12	AVJ13
1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	5	1	4	2
2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	2	1	2	2	3	3	4	3	2	4	2	3	5
4	3	2	4	3	4	3	1	2	1	2	1	2	2
5	3	2	4	1	2	1	5	1	3	2	1	2	2
6	2	1	2	1	1	1	1	1	2	5	1	4	2
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2
9	1	4	2	3	4	3	3	3	1	2	4	2	4
10	2	3	2	3	2	3	2	1	1	3	2	2	2
11	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
13	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3
14	5	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
15	3	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1
16	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	1	1	2
17	2	3	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	3
18	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
19	4	3	4	3	4	3	1	3	5	3	4	2	5
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
22	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
23	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	3	1	3	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1
26	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
27	2	1	2	1	2	5	4	3	2	3	4	5	4
28	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31	1	2	1	1	1	1	1	2	3	2	1	2	1
32	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2
36	4	2	2	1	4	1	1	3	1	1	1	1	1
37	2	3	2	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
39	5	3	5	5	5	4	4	5	3	4	5	4	5
40	3	2	1	1	3	3	2	1	2	1	2	3	3
41	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4
42	3	3	3	4	3	3	3	4	2	2	1	3	3
43	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
44	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3
45	2	1	3	1	3	2	1	2	1	2	1	4	1
46	3	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	4	4
47	2	3	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2

48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
49	5	2	1	2	1	2	1	1	1	2	3	1	3
50	3	4	2	4	2	4	2	3	4	1	1	2	4
51	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
52	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
56	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	2	2	1
57	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1
58	2	3	3	3	2	3	3	3	1	1	1	1	2
59	3	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	3	2
60	2	1	1	1	2	3	1	1	1	2	2	1	1
61	2	1	3	1	3	1	1	1	1	1	2	1	2
62	2	3	2	1	3	2	3	1	1	3	3	1	2
63	3	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	2	1
64	2	2	3	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2
65	3	1	2	1	2	2	1	1	1	3	1	2	2
66	3	1	2	3	3	2	1	1	1	3	1	2	2
67	1	1	2	1	2	3	2	2	3	3	3	3	1
68	2	1	3	1	3	1	1	3	1	5	3	5	2
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
71	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2
72	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
73	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	4	2	3
74	2	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2
75	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1
76	3	3	3	2	2	3	4	5	3	5	3	3	5
77	2	2	2	1	2	2	3	1	1	2	1	2	2
78	5	3	5	5	2	5	4	1	4	3	1	4	5
79	3	2	3	1	3	1	3	2	1	2	2	2	3
80	3	1	2	1	2	1	5	1	1	2	1	5	2
81	2	3	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	1
82	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
83	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
84	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
85	3	2	2	1	3	2	2	1	1	2	2	2	2
86	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
87	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
88	3	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	4	2
89	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
91	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
92	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
93	2	1	2	1	2	2	5	1	2	3	1	3	3
94	3	1	2	1	3	1	2	1	1	1	2	1	2
95	2	3	2	1	3	1	1	1	1	2	1	2	2
96	4	4	4	5	3	4	4	3	3	2	3	3	4
97	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2
98	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

99	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
100	3	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	4	2
101	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
102	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	3	2	2
103	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
104	3	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
105	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
106	2	1	2	1	1	1	1	1	2	5	1	4	2
107	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
108	2	1	2	2	3	3	4	3	2	4	2	3	5
109	3	2	4	3	4	3	1	2	1	2	1	2	2
110	3	2	4	1	2	1	5	1	3	2	1	2	2
111	2	1	2	1	1	1	1	1	2	5	1	4	2
112	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
113	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2
114	1	4	2	3	4	3	3	3	1	2	4	2	4
115	2	3	2	3	2	3	2	1	1	3	2	2	2
116	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
117	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
118	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3
119	5	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
120	3	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1
121	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	1	1	2

Id	AVJ14	AVJ15	AVJ16	AVJ17	AVJ18	AVJ19	AVJ20	AVJ21	AVJ22	AVJ23	AVJ24	AVJ25
1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	3	2	4	2	2	3	1	2	4	3	2
4	3	2	2	1	2	1	3	2	3	2	2	1
5	3	4	2	3	3	4	2	4	3	2	3	1
6	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	4	3	4	1	2	1	1	1	1	1	1	1
9	1	3	5	2	4	1	5	2	4	3	5	1
10	2	3	4	1	2	1	2	1	1	1	2	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
16	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
17	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1
18	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	3	4	3	2	5	4	3	2	3	4	3	4
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	3	2	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1
23	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	2	2	1	5	2	1	1	1	1	5
26	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	3	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	1
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
32	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3
36	1	1	3	1	1	1	1	1	3	3	3	1
37	1	1	1	2	3	2	1	3	2	1	3	1
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
39	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4
40	4	2	2	1	4	5	3	3	1	1	2	2
41	4	4	3	4	3	3	4	5	5	5	5	4
42	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
44	2	3	2	3	2	4	2	3	2	3	3	3
45	5	3	4	2	3	1	2	5	3	4	1	1
46	2	3	3	2	2	1	2	2	3	2	1	1
47	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
49	5	4	3	2	1	3	3	3	2	1	2	1
50	2	1	4	1	1	2	1	2	1	4	2	1

51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
52	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
54	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
56	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
58	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
59	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
60	1	1	1	1	2	1	3	2	1	1	1	1	1
61	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
62	3	3	1	3	2	1	4	1	3	1	1	1	3
63	2	2	3	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2
64	3	1	2	1	2	2	3	2	1	2	1	2	2
65	1	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
66	1	3	1	2	1	1	3	2	1	1	2	2	1
67	3	2	2	1	2	2	5	3	1	1	2	2	1
68	3	1	1	1	3	2	5	2	1	3	1	1	1
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
71	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2
72	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
73	4	3	4	1	3	4	4	3	3	3	4	4	4
74	2	1	1	1	1	2	3	4	1	1	2	2	1
75	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1
76	3	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3
77	3	2	2	2	2	1	4	2	2	1	2	2	1
78	5	5	3	2	5	5	5	4	2	4	3	5	5
79	3	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2
80	1	2	5	1	1	1	5	2	1	1	1	1	1
81	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2
82	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
83	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
84	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
85	1	1	5	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2
86	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
87	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
88	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2
89	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
91	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
92	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
93	1	1	2	1	2	3	3	2	1	2	1	3	3
94	2	1	2	1	1	2	3	2	1	1	2	2	2
95	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
96	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3
97	2	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1
98	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
99	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
100	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
101	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

102	3	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	4
103	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
104	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
105	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
106	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
107	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
108	1	3	2	4	2	2	3	1	2	4	3	2
109	3	2	2	1	2	1	3	2	3	2	2	1
110	3	4	2	3	3	4	2	4	3	2	3	1
111	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
112	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
113	4	3	4	1	2	1	1	1	1	1	1	1
114	1	3	5	2	4	1	5	2	4	3	5	1
115	2	3	4	1	2	1	2	1	1	1	2	1
116	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
117	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
118	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2
119	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
120	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
121	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1

Id	AVJ28	AVJ29	AVJ30	AVJ31	AVJ32	AVJ33	AVJ34	AVJ35
1	1	1	1	1	2	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1
3	3	5	2	3	4	2	3	4
4	2	1	3	2	3	2	1	1
5	2	1	3	4	3	5	3	2
6	1	1	1	1	2	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	2	1	1	1	2	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	2	2	1	2	3	2
11	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1
13	2	2	2	1	2	2	2	2
14	2	2	2	2	2	2	2	2
15	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1
17	2	1	2	2	1	2	1	1
18	1	1	1	1	2	1	1	1
19	4	3	4	5	3	4	4	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1
25	5	5	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1
27	4	2	2	4	3	3	3	4
28	1	1	1	1	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1	1
31	1	1	1	1	2	1	2	1

32	1	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	1	1	1	1	1
34	1	1	1	1	1	1	1	1
35	2	1	1	2	1	1	1	2
36	3	3	3	3	3	3	1	1
37	1	1	1	1	1	1	1	1
38	1	1	1	1	1	1	1	1
39	2	5	5	4	4	3	2	1
40	1	2	4	1	4	2	1	1
41	5	3	5	5	5	5	5	1
42	3	2	2	2	3	2	1	1
43	1	1	1	1	1	1	1	1
44	3	3	2	3	3	3	3	3
45	5	4	1	3	2	5	2	4
46	1	2	2	1	4	2	1	1
47	1	2	2	2	2	2	2	2
48	1	1	1	1	1	1	1	1
49	3	5	4	2	1	2	3	1
50	1	2	4	1	2	4	2	1
51	2	1	2	1	2	1	3	1
52	1	1	1	1	1	1	1	1
53	1	1	1	1	1	1	1	1
54	1	1	1	1	1	1	1	1
55	1	2	1	1	2	1	1	1
56	1	1	1	1	2	1	1	1
57	1	1	1	1	2	1	1	1
58	1	1	1	2	1	1	1	1
59	1	1	3	1	4	2	1	1
60	1	1	2	2	3	1	1	1
61	1	1	1	2	1	1	1	1
62	1	1	3	1	5	1	1	1
63	2	2	1	2	2	1	1	1

64	2	2	3	2	1	2	1	1
65	1	2	1	1	1	1	1	1
66	1	2	1	1	2	1	1	1
67	2	3	3	1	3	3	3	1
68	3	1	1	3	3	5	1	1
69	1	1	1	1	1	1	1	1
70	1	1	1	1	1	1	1	1
71	2	3	2	2	3	3	2	1
72	1	1	1	1	1	1	1	1
73	1	4	4	3	4	3	2	2
74	1	1	1	1	3	1	1	1
75	1	1	1	2	2	1	1	1
76	3	5	3	5	3	2	3	3
77	2	2	2	1	1	1	2	1
78	1	3	5	3	4	2	3	1
79	2	2	1	2	1	2	3	3
80	1	1	1	1	1	1	1	1
81	3	1	2	1	3	3	2	1
82	1	1	1	1	1	1	1	1
83	2	1	2	2	2	1	1	1
84	1	1	1	1	1	1	1	1
85	1	1	1	1	2	2	1	1
86	1	1	1	1	1	1	1	1
87	1	1	1	1	1	1	1	1
88	1	1	1	1	2	1	1	1
89	1	1	1	1	1	1	1	1
90	1	1	1	1	1	1	1	1
91	1	1	1	1	1	1	1	1
92	1	1	1	1	1	1	1	1
93	1	2	1	1	5	1	2	1
94	1	1	1	1	2	1	1	1
95	1	1	1	1	3	1	1	1

96	2	3	3	2	4	3	2	1
97	1	1	1	1	1	1	1	1
98	1	1	1	1	1	1	1	1
99	1	1	1	1	3	1	1	1
100	1	2	1	2	2	1	1	1
101	1	1	1	1	1	1	1	1
102	3	2	2	2	2	2	2	1
103	1	1	1	1	1	1	1	1
104	1	1	1	1	1	1	1	1
105	1	1	1	1	1	1	1	1
106	1	1	1	1	2	1	1	1
107	1	1	1	1	1	1	1	1
108	3	5	2	3	4	2	3	4
109	2	1	3	2	3	2	1	1
110	2	1	3	4	3	5	3	2
111	1	1	1	1	2	1	1	1
112	1	1	1	1	1	1	1	1
113	1	2	1	1	1	2	1	1
114	1	1	1	1	1	1	1	1
115	1	1	2	2	1	2	3	2
116	1	1	1	1	1	1	1	1
117	1	1	1	1	1	1	1	1
118	2	2	2	1	2	2	2	2
119	2	2	2	2	2	2	2	2
120	1	1	1	1	1	1	1	1
121	1	1	1	1	1	1	1	1

Id	A 1	A 2	A 3	A 4	A 5	A 6	A 7	A 8	A 9	A 10	A 11	A 12	A 13	A 14	A 15	A 16	A 17	A 18
1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1
2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	4	1
3	1	2	2	3	2	4	5	1	2	3	4	5	4	3	5	2	3	4
4	2	2	3	1	2	1	1	3	4	3	3	4	3	2	1	3	4	1
5	2	1	2	3	2	4	2	4	3	5	3	3	3	2	1	1	2	2
6	3	3	5	2	2	3	5	5	1	3	3	5	1	1	5	1	1	1
7	1	2	3	1	1	1	2	3	1	1	3	2	1	1	4	3	1	1
8	1	2	1	1	1	3	2	1	1	1	2	1	1	1	3	3	1	1
9	3	4	3	2	4	3	5	2	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3
10	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2	4	3	2	3	3	2	3	4
11	1	3	5	1	1	2	1	3	2	2	2	4	1	1	4	2	4	4
12	1	5	5	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1
13	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	4	2
14	2	1	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
15	2	2	1	1	1	3	2	3	1	2	1	1	1	2	4	2	2	1
16	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	4	1	4	3	1	3	4	4	1	5	5	5	3	1	1	5	1	1
18	1	1	4	1	2	2	2	3	1	1	2	2	1	1	5	3	2	1
19	2	3	3	4	5	2	1	3	2	4	3	2	2	3	4	3	4	2
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1
21	1	3	4	3	1	3	2	3	1	3	3	3	3	2	5	3	3	2
22	1	3	5	1	1	2	1	3	3	1	1	5	1	1	3	4	3	2
23	1	3	5	1	1	2	1	2	3	1	1	5	1	1	3	4	3	2
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	3	1	2	1	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3
26	3	2	1	1	3	1	3	5	3	2	5	3	1	1	3	5	3	1
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	3
28	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	4	4	5	1	5	3	5	5	4	5	5	4	1	4	5	5	4	5
30	4	1	5	1	5	3	5	5	5	3	5	4	5	2	5	5	5	1

31	2	5	5	2	3	3	1	3	2	4	2	3	4	2	3	3	2	1
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
33	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1
34	2	3	3	2	1	3	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2
35	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
37	1	1	1	1	2	1	2	3	1	2	1	2	3	1	2	1	1	1
38	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
39	2	3	3	4	4	2	4	5	2	1	1	3	2	2	5	2	3	3
40	1	2	3	1	1	1	3	4	1	1	2	2	1	2	4	5	2	1
41	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	5	2	3	1
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
45	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
46	1	2	3	2	5	3	5	4	5	4	5	3	2	4	3	5	2	3
47	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
48	3	4	5	1	3	3	1	4	3	2	4	3	5	1	5	5	1	5
49	1	2	1	1	1	2	3	2	3	5	1	4	2	3	5	1	1	3
50	1	3	5	1	3	1	3	1	1	1	2	3	4	1	2	1	3	2
51	1	1	3	1	1	2	3	1	1	3	2	1	3	2	1	1	3	2
52	1	4	1	1	5	1	1	1	4	4	4	4	4	1	1	4	1	4
53	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3
54	1	3	4	1	5	1	1	3	1	1	5	3	1	2	4	5	2	1
55	2	3	3	2	1	5	2	4	3	4	4	4	2	4	5	3	3	1
56	2	3	1	1	1	4	1	3	2	4	2	3	2	2	5	3	4	2
57	1	1	4	1	1	1	1	3	3	3	1	3	1	3	3	4	2	4
58	1	3	5	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	3	4	1	1	1
59	2	1	3	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	4	3	2	1
60	1	2	4	1	5	4	2	3	4	2	3	3	4	1	3	3	4	3
61	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	5	1	1	3
62	1	1	5	1	5	1	1	1	2	1	2	1	1	1	5	1	1	1

63	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2
64	3	2	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	5	4	4	3
65	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	5	3	5	2
66	2	1	4	2	3	3	2	1	4	2	4	3	1	3	5	3	2	1
67	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	4	2	1	2
68	1	1	5	1	4	1	3	1	5	1	3	5	1	1	5	1	5	1
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	1	1
70	1	4	4	3	4	3	4	4	3	3	5	3	3	2	3	4	1	3
71	2	3	2	3	2	3	2	3	4	2	3	4	2	2	4	2	2	2
72	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1
73	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
74	3	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	2	1	1
75	1	2	1	1	3	1	2	1	3	1	2	1	1	1	3	2	2	1
76	4	3	4	1	4	4	5	5	4	5	4	4	5	1	3	3	5	4
77	1	2	5	1	1	2	1	5	2	1	2	3	1	3	5	3	1	1
78	2	3	4	2	1	2	2	3	3	2	3	4	3	3	3	1	1	1
79	1	1	4	2	2	3	2	2	1	1	2	2	1	1	5	3	2	1
80	1	1	5	1	1	5	1	5	5	1	5	5	1	1	5	5	1	1
81	1	3	3	3	2	3	2	2	2	2	1	1	3	2	1	3	3	3
82	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
83	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1
84	1	3	4	3	1	1	1	3	3	3	4	2	1	1	5	2	1	2
85	4	2	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3
86	2	2	3	1	1	3	2	3	2	3	1	1	1	1	4	3	1	1
87	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
88	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	5	4	3	1
89	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1
90	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
91	1	1	3	1	1	2	1	1	1	4	1	1	1	2	5	3	3	1
92	2	4	4	3	4	2	3	2	2	3	3	2	2	3	4	1	1	3
93	4	4	5	2	5	5	2	5	5	2	2	4	1	2	4	1	1	1
94	2	3	4	1	2	1	2	2	3	3	2	2	1	2	1	1	2	2

95	1	4	3	1	1	3	3	1	1	1	3	3	1	3	5	1	5	1
96	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	4	4	3
97	1	4	4	1	1	1	4	4	1	1	4	5	1	1	5	1	1	1
98	1	1	4	2	1	1	2	3	1	1	3	4	1	1	5	3	2	1
99	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1
100	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	4	2	1	1
101	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1
102	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
103	1	1	2	1	1	3	3	4	1	2	4	2	1	1	4	5	3	1
104	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	1
105	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	1	5
106	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1
107	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	4	1
108	1	2	2	3	2	4	5	1	2	3	4	5	4	3	5	2	3	4
109	2	2	3	1	2	1	1	3	4	3	3	4	3	2	1	3	4	1
110	2	1	2	3	2	4	2	4	3	5	3	3	3	2	1	1	2	2
111	3	3	5	2	2	3	5	5	1	3	3	5	1	1	5	1	1	1
112	1	2	3	1	1	1	2	3	1	1	3	2	1	1	4	3	1	1
113	1	2	1	1	1	3	2	1	1	1	2	1	1	1	3	3	1	1
114	3	4	3	2	4	3	5	2	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3
115	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2	4	3	2	3	3	2	3	4
116	1	3	5	1	1	2	1	3	2	2	2	4	1	1	4	2	4	4

11 7	1	5	5	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1
11 8	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	4	2
11 9	2	1	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
12 0	2	2	1	1	1	3	2	3	1	2	1	1	1	2	4	2	2	1
12 1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Id	A19	A20	A21	A22	A23	A24	A25	A26	A27	A28	A29
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
2	1	4	1	1	4	1	4	4	1	4	1
3	5	2	1	1	3	2	2	4	5	2	4
4	1	3	3	2	2	1	1	3	1	3	1
5	1	1	3	2	1	3	2	2	5	4	2
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	3	1	1	4	1	1	3	1	3	1
8	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2
9	2	1	1	1	3	1	3	1	3	1	3
10	3	2	3	2	2	4	2	2	3	4	2
11	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1
12	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1
13	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2
14	2	1	2	1	1	2	4	2	1	2	3
15	2	1	2	1	1	2	4	2	1	4	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	2	1	2	4	4	1	4	4	1	4	5
18	1	5	1	1	4	1	1	5	1	1	1
19	3	4	3	2	4	3	3	2	3	3	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	2	2	1	1	3	3	4	3	1	3	2
22	1	1	1	1	5	2	2	5	1	5	1
23	1	1	1	1	5	2	2	5	1	5	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	2	1	3	1	2	3	1	3	3	2	3
26	1	3	1	3	3	2	3	4	1	3	5
27	3	2	2	2	3	1	5	4	4	3	2
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	4	4	5	4	4	1	5	5	1	4	5
30	1	3	5	5	5	1	5	2	1	5	5
31	4	1	4	2	5	1	2	5	4	3	2

32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
34	2	1	1	1	2	2	1	1	1	3	2
35	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
38	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
39	3	1	2	2	3	1	4	2	1	2	4
40	1	1	2	1	5	3	3	1	1	5	4
41	3	2	2	2	3	3	2	2	1	1	2
42	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
44	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3
45	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3
46	5	1	3	5	2	3	4	5	2	4	5
47	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2
48	1	5	1	3	4	5	2	3	1	4	2
49	2	4	2	1	4	2	4	2	4	2	4
50	3	1	1	2	1	3	2	1	4	2	1
51	3	1	2	3	2	3	1	2	1	2	1
52	1	1	1	4	4	1	1	4	1	4	4
53	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2
54	1	5	1	1	1	1	3	5	1	1	4
55	2	2	1	1	3	2	1	3	2	5	5
56	3	4	2	1	5	1	1	2	1	4	2
57	1	3	1	1	3	5	3	3	1	3	2
58	1	5	1	1	5	5	1	5	1	5	1
59	2	3	2	1	4	3	2	1	1	3	1
60	4	5	4	1	2	3	2	5	4	5	3
61	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
62	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1
63	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2

64	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4
65	2	5	2	2	5	5	2	5	2	5	2
66	3	5	3	3	4	2	3	2	1	5	3
67	2	4	1	1	1	1	4	4	1	1	1
68	1	5	5	1	5	5	1	3	1	5	1
69	1	1	1	1	3	1	3	3	1	3	1
70	4	4	3	3	2	3	4	2	4	1	1
71	1	3	1	1	2	2	3	2	1	3	1
72	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1
73	2	3	3	2	2	4	2	4	2	4	2
74	1	1	1	1	3	1	3	1	1	3	1
75	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1
76	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5
77	1	2	1	1	3	1	1	3	1	3	2
78	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
79	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2
80	1	5	1	1	1	5	1	5	1	5	5
81	3	3	2	2	1	1	1	2	2	3	2
82	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
83	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1
84	1	5	1	1	2	2	5	1	1	1	1
85	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4
86	1	2	1	1	3	5	1	3	1	3	1
87	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
88	1	3	1	2	1	1	1	2	1	2	3
89	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
91	1	5	1	1	4	1	1	1	1	1	1
92	3	3	1	1	3	1	3	3	2	5	2
93	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
94	1	2	2	1	3	2	1	2	1	2	1
95	1	5	1	1	5	5	5	5	1	5	1

96	2	5	3	2	4	3	3	3	3	3	3
97	1	1	1	1	5	5	1	5	1	4	4
98	1	3	1	2	4	1	3	4	1	5	3
99	1	1	1	1	1	3	1	1	1	5	1
100	1	2	1	1	1	4	1	4	1	1	1
101	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1
102	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
103	1	3	1	2	2	1	1	3	1	3	3
104	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	3
105	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3
106	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
107	1	4	1	1	4	1	4	4	1	4	1
108	5	2	1	1	3	2	2	4	5	2	4
109	1	3	3	2	2	1	1	3	1	3	1
110	1	1	3	2	1	3	2	2	5	4	2
111	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
112	1	3	1	1	4	1	1	3	1	3	1
113	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2
114	2	1	1	1	3	1	3	1	3	1	3
115	3	2	3	2	2	4	2	2	3	4	2
116	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1
117	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1
118	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2
119	2	1	2	1	1	2	4	2	1	2	3
120	2	1	2	1	1	2	4	2	1	4	1
121	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Anexo 5: Consentimiento informado

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDUSTRIAL SIMON BOLIVAR, JULIACA - 2021.

Institución : Universidad Autónoma de Ica.

Responsables : Nélide Condori Condori
Margot Karina Mamani Huanca

Objetivo de la investigación: Por la presente le estamos invitando a su menor hijo(a) a participar de la investigación que tiene como finalidad: Determinarla relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021. Al participar del estudio, su menor hijo(a) deberá resolver un cuestionario de 64 ítems, los cuales serán respondidos de forma anónima.

Procedimiento: Si acepta que su menor hijo(a) participe de este estudio, su hijo(a) deberá responder a dos cuestionarios denominados: Cuestionario para evaluar La Adicción a los Videojuegos y Cuestionario para evaluar La Agresividad, el cual deberá ser resueltos en un tiempo de 30 minutos, dichos cuestionarios serán realizados a través de una sesión educativa presencial.

Confidencialidad de la información: El manejo de la información es a través de códigos asignados a cada participante, por ello, las responsables de la investigación garantizan que se respetará el derecho de confidencialidad e identidad de cada uno de los participantes, no mostrándose datos que permitan la identificación de las personas que formaron parte de la muestra de estudio.

Consentimiento: Yo, en pleno uso de mis facultades mentales y comprensivas, he leído la información suministrada por las Investigadoras, y acepto, voluntariamente, que mi menor hijo(a) participe del estudio, habiéndome informado sobre el propósito de la investigación, así mismo, autorizo la toma de fotos (evidencia fotográfica), durante la resolución del instrumento de recolección de datos.

Juliaca, de....., de 2021

Firma:

Apellidos y nombres:

DNI:

ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a estudiante:

En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre el tema: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDUSTRIAL SIMON BOLIVAR, JULIACA - 2021"; por eso quisiéramos contar con tu valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de un cuestionario que deberán ser completados con una duración de aproximadamente 30 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar participar en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación.

En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, solo debes levantar la mano para solicitar la aclaración y se te explicará cada una de ellas personalmente.

Gracias por tu gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación: Si () No ()

Lugar:Fecha: /.....
/.....

FIRMA DE LA PARTICIPACIÓN

Anexo 6: Documentos administrativos

Carta de presentación



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, CONDORI CONDORI NELIDA, identificada con DNI 02439987 y MAMANI HUANCA MARGOT KARINA, identificada con DNI 70610683 del Programa Académico de Psicología, quien viene desarrollando la Tesis Profesional: **"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INDUSTRIAL SIMON BOLIVAR, JULIACA - 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, 20 de noviembre del 2021




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

Av. Abelardo Alva Maurtua 489 - 499 | Chincha Alta - Chincha - Ica

☎ 056 269176

🌐 www.autonomadeica.edu.pe



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA



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

Chincha Alta, 20 de noviembre del 2021

OFICIO N°480-2021-UAI-FCS

I.E.S INDUSTRIAL "SIMON BOLIVAR"
LIC. OLGHER MARTIN FUENTES GARCIA
DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
URB. CINCUENTENARIO MIRAFLORES, JR. ACOMARCA N° 187 DISTRITO DE SAN MIGUEL, PROVINCIA DE
SAN ROMAN - JULIACA

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. Ajuje Cárdenas
DECANO (e)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

Av. Abelardo Alva Maúrtua 489 - 499 | Chincha Alta - Chincha - Ica

☎ 056 269176

🌐 www.autonomadeica.edu.pe

Constancia de aplicación de instrumentos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN - PUNO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL
SAN ROMÁN

**"EN LA MENTE DE UN BOLIVARIANO ILUMINA LA
CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA"**



Institución Educativa Secundaria Pública
"SIMÓN BOLÍVAR" - SAN MIGUEL
Fundador: 24-07-1980 - R.D. N° 0064-90-USEJ

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE ENCUESTA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA INDUSTRIAL "SIMÓN BOLÍVAR" DE LA CIUDAD DE JULIACA, COMPRENSIÓN DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE SAN ROMÁN Y DE LA DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO, QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR :

Que, las Estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica del Programa Académico de Psicología; **NELIDA CONDORI CONDORI Y MARGOT KARINA MAMANI HUANCA**, han realizado sus Trabajos de aplicación de cuestionarios de Proyecto de Tesis que Titula ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA INDUSTRIAL "SIMÓN BOLÍVAR" DE JULIACA - 2021; en la Modalidad de Educación Básica Regular, con los educandos de esta institución educativa, conforme obran los actuados en los archivos de esta II. EE. a los que me remito en caso necesario.

Se expide el presente documento a solicitud verbal de las Administradas, para los fines que estimen por conveniente.

San Miguel, 24 de Enero del 2 022.



[Handwritten Signature]
Ober M. Fuentes García
ESP. LENGUA Y LITERATURA
DIRECTOR

OMFG/DCEI/SB.
EQV/S.G.
c.c.arch.

Anexo 7: Evidencias fotográficas/otras evidencias

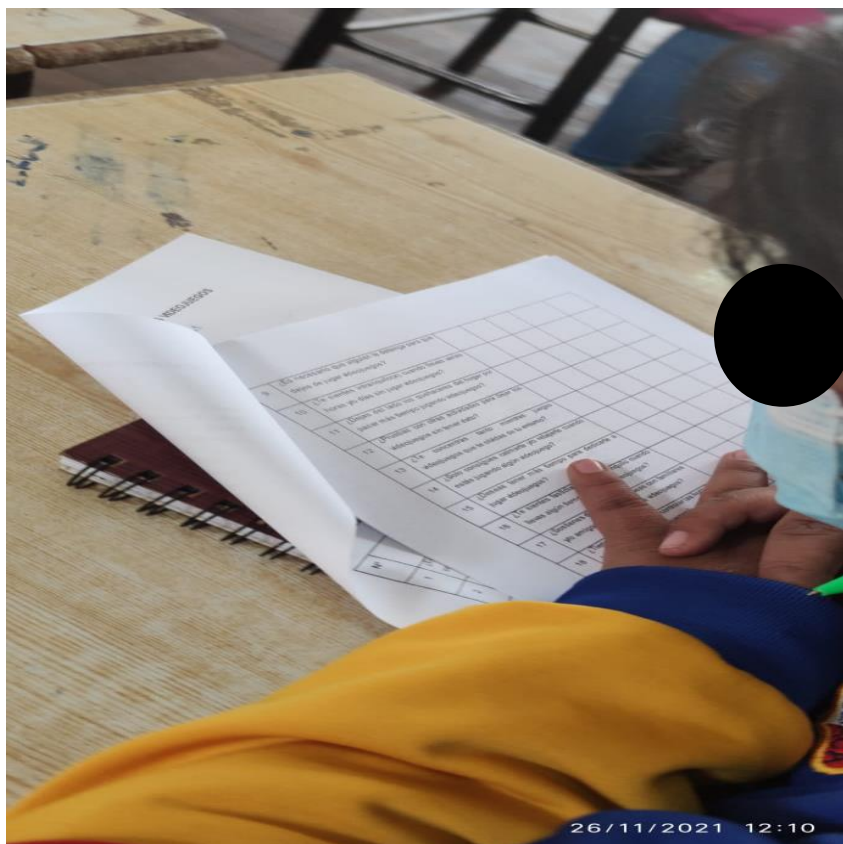
Realizando las indicaciones



Los estudiantes realizan los cuestionarios



Estudiantes de la Institución Educativa responden a los cuestionarios



Realizando los cuestionarios



Anexo 8: Informe de Turnitin al 28% de similitud

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDUSTRIAL SIMON BOLIVAR, JULIACA - 2021.

INFORME DE ORIGINALIDAD

21 %	21 %	4 %	9 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	6 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5 %
3	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	3 %
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	3 %
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
6	www.repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1 %
7	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	1 %
8	repositorio.unajma.edu.pe Fuente de Internet	1 %
9	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	1 %
10	revistahorizontes.org Fuente de Internet	1 %