



U N I V E R S I D A D
AUTÓNOMA
D E I C A

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

TESIS

**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD
EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
GUILLERMO PINTO ISMODES - DISTRITO CHICMO,
ANDAHUAYLAS 2023**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
CALIDAD DE VIDA, RESILIENCIA Y BIENESTAR
PSICOLÓGICO

PRESENTADO POR:
VICTOR ALEX CUSI VASQUEZ

TESIS DESARROLLADA PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

DOCENTE ASESOR:
DR. JULIO CÉSAR ANGELES MORALES
CÓDIGO ORCID N°0000-0002-7470-8154

CHINCHA, 2023

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE INVESTIGACIÓN

Chincha, 19 de julio del 2023

DRA. SUSANA MARLENI ATUNCAR DEZA.

DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD.

Presente. –

De mi especial consideración:

Sirva la presente para saludarla e informar que el bachiller: VICTOR ALEX CUSI VASQUEZ con DNI N° 46640055 de la Facultad de Ciencias de la Salud, del programa académico de Psicología, ha cumplido con presentar su tesis titulada: “DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUILLERMO PINTO ISMODES - DISTRITO CHICMO, ANDAHUAYLAS 2023” con mención.

APROBADO(A):



Por lo tanto, queda expedito para la revisión por parte de los Jurados para su sustentación.

Agradezco por anticipado la atención a la presente, aprovecho la ocasión para expresar los sentimientos de mi especial consideración y deferencia personal.

Cordialmente,

Dr. Julio César Angeles Morales.

DNI N° 32796107

Código ORCID N° 0000 0002 7470 8154

DECLARATORIA DE AUTENCIDAD DE LA INVESTIGACIÓN


Yo, VICTOR ALEX CUSI VASQUEZ identificado(a) con DNI N°46640055, en mi condición de estudiantes del programa de estudios de Taller tesis, de la Facultad de Psicología Humana en la Universidad Autónoma de Ica y que habiendo desarrollado la Tesis titulada: “DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUILLERMO PINTO ISMODES - DISTRITO CHICMO, ANDAHUAYLAS 2023”, declaramos bajo juramento que:

- a. La investigación realizada es de nuestra autoría
- b. La tesis no ha cometido falta alguna a las conductas responsables de investigación, por lo que, no se ha cometido plagio, ni auto plagio en su elaboración.
- c. La información presentada en la tesis se ha elaborado respetando las normas de redacción para la citación y referenciación de las fuentes de información consultadas. Así mismo, el estudio no ha sido publicado anteriormente, ni parcial, ni totalmente con fines de obtención de algún grado académico o título profesional.
- d. Los resultados presentados en el estudio, producto de la recopilación de datos son reales, por lo que, el(la) investigador(a) no ha incurrido ni en falsedad, duplicidad, copia o adulteración de estos, ni parcial, ni totalmente.
- e. La investigación cumple con el porcentaje de similitud establecido según la normatividad vigente de la Universidad (no mayor al 28%), el porcentaje de similitud alcanzado en el estudio es del:

14%

Autorizo a la Universidad Autónoma de Ica, de identificar plagio, autoplagio, falsedad de información o adulteración de estos, se proceda según lo indicado por la normatividad vigente de la universidad, asumiendo las consecuencias o sanciones que se deriven de alguna de estas malas conductas.

Chincha Alta, 18 de julio del 2023


VICTOR ALEX CUSI VASQUEZ
DNI: 46640055

DEDICATORIA

A mis padres Amanda y Víctor, quienes han fuerza impulsora detrás de mis sueños y esperanzas, los que estuvieron siempre a mi lado apoyándome moral y económicamente durante mi vida de estudiante, siempre fueron quienes me apoyaron y no me dejaron de caer, a pesar de los tropiezos que tuve en mi vida, han sido mis mejores guías de vida.

Amados padres, hoy que concluyo mis estudios les dedico a ustedes este logro, como una meta más lograda. Esperando ser orgullo de ustedes ya que este logro no hubiese sido posible sin su apoyo.

“Gracias por ser quienes son y por creer en mí”

AGRADECIMIENTO

A mi esposa e hijos, por ser mis principales inspiraciones de todo proyecto y darme la fuerza necesaria para continuar y lograr mi anhelo más deseado.

hoy culmino esta maravillosa aventura y no puedo dejar de recordar cuantas tardes y horas de trabajo tuve que ausentarme de mi hogar quizá dejando de lado mi labor de esposo y padre. Hoy me toca cerrar un capítulo maravilloso en este arduo camino de mi vida estudiantil y no puedo dejar de agradecerles por su apoyo y constancia, al estar en los momentos más difíciles, por compartir mis tropiezos y sobre todo mis logros.

“Gracias por estar siempre a mi lado mis amores.”

RESUMEN

Objetivo general. El objetivo general de la investigación fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023.

Metodología. La metodología aplicada en este estudio estuvo bajo un enfoque cuantitativo de tipo básico y nivel correlacional, con un diseño no experimental transversal. La población de estudio se conformó por 120 estudiantes adolescentes que cursaban el tercer, cuarto y quinto grado de secundaria. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011), y el Aggression Questionnaire (AQ) de Buss y Perry (1992).

Resultados descriptivos. Los resultados obtenidos demostraron que el 70% de los adolescentes presentaban una dependencia regular a los videojuegos, mientras que un 25% mostraba una dependencia baja y solamente el 5% exhibía una dependencia alta. En relación a la agresividad, se encontró que el 74,2% de los adolescentes presentaban una agresividad moderada, el 20,8% mostraba una agresividad baja y solo el 5% una agresividad alta.

Conclusiones. Tras el análisis inferencial, el coeficiente de correlación al asociar ambas variables fue de 0,534 y el valor de significancia $p = 0,000$. Por lo tanto, se concluye que existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes, distrito Chicmo, Andahuaylas 2023.

Palabras claves: Dependencia, videojuegos, agresividad, adolescentes

ABSTRACT

General objective. The overall objective of the research was to determine the relationship between dependence on video games and aggression in adolescents from the Guillermo Pinto Ismodes Educational Institution - Chicmo district, Andahuaylas 2023.

Methodology. The methodology applied in this study was under a basic type and correlational level quantitative approach, with a non-experimental cross-sectional design. The study population consisted of 120 adolescent students who were in the third, fourth, and fifth grades of high school. The instruments used for data collection were the Video Game Dependence Test (TDV) by Chóliz and Marco (2011), and the Aggression Questionnaire (AQ) by Buss and Perry (1992).

Descriptive results. The results obtained showed that 70% of adolescents had a regular dependence on video games, while 25% showed low dependence and only 5% exhibited high dependence. In relation to aggression, it was found that 74.2% of adolescents showed moderate aggression, 20.8% showed low aggression and only 5% showed high aggression.

Conclusions. After inferential analysis, the correlation coefficient when associating both variables was 0.534 and the significance value $p = 0.000$. Therefore, it is concluded that there is a significant relationship between dependence on video games and aggression in adolescents from the Guillermo Pinto Ismodes Educational Institution, Chicmo district, Andahuaylas 2023.

Keywords: Dependence, video games, aggression, adolescents

ÍNDICE GENERAL

		Pág.
Caratula		i
Constancia de aprobación de investigación		ii
Declaratoria de autenticidad de la investigación		iii
Dedicatoria		iv
Agradecimiento		v
Resumen		vi
Abstract		vii
Índice general /Índice de tablas académicas y de figuras		viii
I. INTRODUCCIÓN		11
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA		13
2.1	Descripción del Problema	13
2.2.	Pregunta de investigación general	16
2.3	Preguntas de investigación específicas	16
2.4	Objetivo general	16
2.5	Objetivos específicos	17
2.6	Justificación e importancia	17
2.7	Alcances y limitaciones	19
III. MARCO TEÓRICO		20
3.1	Antecedentes	20
3.2	Bases Teóricas	27
3.3	Marco conceptual	34
IV. METODOLOGÍA		35
4.1	Tipo y Nivel de la investigación	35
4.2	Diseño de la investigación	35
4.3	Hipótesis general y específicas	36
4.4	Identificación de las variables	37
4.5	Matriz de operacionalización de variables	38
4.6	Población-muestra	40
4.7	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
4.8	Técnicas de análisis y procesamiento de datos	41

V. RESULTADOS		43
5.1	Presentación de Resultados	43
5.2	Interpretación de los Resultados	58
VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS		61
6.1	Análisis inferencial	61
VII. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS		67
7.1	Comparación de los resultados	67
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		70
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		72
ANEXOS		79
Anexo 1: Matriz de consistencia		80
Anexo 2: Instrumento de recolección de datos		82
Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición		86
Anexo 4: Base de datos		96
Anexo 5: Evidencia fotográfica		103
Anexo 6: Informe de turnitin al 14% de similitud		110

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Dependencia a los videojuegos en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	43
Tabla 2 <i>Dimensión abstinencia en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	44
Tabla 3 <i>Dimensión abuso y tolerancia en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	45
Tabla 4 <i>Dimensión problemas asociados a los videojuegos en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	46
Tabla 5 <i>Dimensión dificultad de control en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	47
Tabla 6 <i>Agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	48
Tabla 7 <i>Dimensión agresividad física en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	49
Tabla 8 <i>Dimensión agresividad verbal en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	50
Tabla 9 <i>Dimensión ira en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	51
Tabla 10 <i>Dimensión hostilidad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	52
Tabla 11 <i>Contingencia entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	53
Tabla 12 <i>Contingencia entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	54
Tabla 13 <i>Contingencia entre el abuso y tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	55

Tabla 14 <i>Contingencia entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes</i>	56
Tabla 15 <i>Contingencia entre la dificultades de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes</i>	57
Tabla 16 <i>Prueba de normalidad</i>	61
Tabla 17 <i>Prueba Rho de Spearman para la dependencia a los videojuegos - agresividad</i>	62
Tabla 18 <i>Prueba Rho de Spearman para la abstinencia - agresividad.</i>	63
Tabla 19 <i>Prueba Rho de Spearman para el abuso y tolerancia – agresividad</i>	64
Tabla 20 <i>Prueba Rho de Spearman para los problemas asociados a los videojuegos – agresividad</i>	65
Tabla 21 <i>Prueba Rho de Spearman para la dificultades de control – agresividad</i>	66

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Dependencia a los videojuegos en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	43
Figura 2 <i>Dimensión abstinencia en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	44
Figura 3 <i>Dimensión abuso y tolerancia en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	45
Figura 4 <i>Dimensión problemas asociados a los videojuegos en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	46
Figura 5 <i>Dimensión dificultad de control en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	47
Figura 6 <i>Agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	48
Figura 7 <i>Dimensión agresividad física en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	49
Figura 8 <i>Dimensión agresividad verbal en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	50
Figura 9 <i>Dimensión ira en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	51
Figura 10 <i>Dimensión hostilidad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	52
Figura 11 <i>Contingencia entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	53
Figura 12 <i>Contingencia entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	54
Figura 13 <i>Contingencia entre el abuso y tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.....</i>	55

Figura 14 *Contingencia entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes* 56

Figura 15 *Contingencia entre la dificultades de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes* 57

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la población ha mostrado un gran interés en utilizar las nuevas tecnologías en su vida diaria, ya sea en el ámbito laboral, familiar, personal o incluso espiritual. Sin embargo, el uso excesivo y el abuso de estos servicios y aparatos electrónicos, como el Smartphone, ha llevado a problemas psicológicos según la Organización Mundial de la Salud. Un ejemplo claro de estos problemas es la dependencia a los videojuegos, que es cada vez más frecuente en la adolescencia. La dependencia a los videojuegos es un problema psicológico que se caracteriza por una necesidad compulsiva de jugar videojuegos, lo que puede afectar negativamente la vida diaria y el bienestar psicológico de los adolescentes. El uso excesivo de los videojuegos puede llevar a la desensibilización a la violencia, la impulsividad y la conducta agresiva. Además, los padres y la familia también pueden influir en el riesgo de que los adolescentes desarrollen dependencia a los videojuegos y comportamientos agresivos.

Además, es importante tener en cuenta que los videojuegos y las conductas que generan en los adolescentes están estrechamente relacionados. La exposición a contenidos violentos en los videojuegos puede llevar a comportamientos agresivos, violentos e impulsivos en los adolescentes. Sin embargo, el verdadero problema reside en el tiempo que los adolescentes dedican al uso de los videojuegos. Muchos adolescentes abandonan sus actividades cotidianas, como ir a la escuela o hacer las tareas, para pasar horas en salas de internet o en sus consolas en casa, perdiendo la noción del tiempo. El abuso del uso de los videojuegos puede llevar a los adolescentes a priorizar esta actividad y desarrollar una dependencia.

Es fundamental destacar que el uso de los videojuegos puede llevar a la generación de conductas agresivas en los usuarios, lo que puede dar lugar a comportamientos desadaptativos en los adolescentes. Muchos videojuegos exhiben niveles de agresividad, en los que se utilizan la violencia física o armas para matar a los personajes del juego. La exposición repetida a este tipo de contenido puede llevar a la desensibilización a la violencia y a la normalización de comportamientos agresivos en los adolescentes, lo que puede generar problemas en su vida diaria y en sus relaciones interpersonales.

Es crucial que los padres y cuidadores estén atentos a los patrones de comportamiento de los adolescentes y les enseñen a equilibrar el tiempo que pasan jugando videojuegos con otras actividades importantes, como el estudio, el ejercicio y la interacción social. Además, es necesario fomentar prácticas saludables de uso de los videojuegos, como establecer límites de tiempo y contenido adecuado para la edad del adolescente. De esta manera, se puede reducir el riesgo de dependencia a los videojuegos y comportamientos agresivos en los adolescentes.

En el capítulo I se presenta la introducción del estudio, estableciendo su visión general, propósito, alcance y relevancia. En el capítulo II se aborda el planteamiento del problema, incluyendo la descripción del problema, la pregunta de investigación, los objetivos de investigación, la justificación e importancia, así como los alcances y limitaciones. En el capítulo III se expone el marco teórico, que comprende los antecedentes internacionales, nacionales y locales, las bases teóricas y el marco conceptual. En el capítulo IV se detalla la metodología utilizada en el estudio, incluyendo el tipo y nivel de la investigación, el diseño de la investigación, la hipótesis general y específicas, la identificación de las variables, la matriz de operacionalización de variables, la población-muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como las técnicas de análisis y procesamiento de datos. En el capítulo V se presentan los resultados obtenidos a través del estudio, con su respectiva presentación e interpretación. En el capítulo VI se realiza el análisis de los resultados, centrándose en el análisis inferencial. En el capítulo VII se lleva a cabo la discusión de los resultados, incluyendo la comparación de los resultados obtenidos y finalmente las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Descripción del problema

En los últimos diez años, los videojuegos se han convertido en un elemento cada vez más presente en la vida cotidiana de los jóvenes. Esta tendencia va en aumento debido al uso generalizado de dispositivos móviles para jugar y a la proliferación de juegos en línea a través de Internet (Vella et al., 2019). Jugar a videojuegos se ha transformado en una actividad de ocio muy extendida entre los adolescentes, sin embargo, el uso excesivo de estos dispositivos ha suscitado preocupación en la comunidad debido a la presunción de que provocan un desgaste mental y dificultan la interacción social con el entorno, se cree que el compromiso prolongado con los videojuegos puede provocar adicción, falta de actividad física y debilitamiento de las habilidades sociales (Toaza y Lara, 2022). El uso problemático, también conocido como dependencia de los videojuegos, se considera un tipo de adicción conductual. Se caracteriza por un patrón persistente o recurrente de conducta de juego, ya sea digital o a través de videojuegos, y puede ocurrir tanto en línea como fuera de línea (López et al., 2022).

La adicción a los videojuegos es una afección en la que un individuo se dedica a jugar en exceso hasta tal punto que afecta negativamente a su bienestar físico, intelectual y psicológico, provocando una pérdida de autocontrol. Este patrón de comportamiento puede tener un gran impacto en la vida personal y social del individuo, así como en su rendimiento profesional y académico (Chahín y Briñez, 2019). Esta adicción es un tipo de comportamiento que suele caracterizarse por la incapacidad de controlar los hábitos de juego y la propensión a darles prioridad sobre otras actividades, como las responsabilidades académicas o domésticas, esto lleva a menudo a descuidar estas otras áreas importantes de la vida (Estrada Araoz et al., 2022). La creciente utilización de juegos virtuales se ha relacionado con diversos trastornos emocionales y de conducta, como la ira, la frustración, la depresión y la ansiedad, entre otros, que acaban provocando un distanciamiento del

mundo real. Las personas muy aficionadas a los juegos suelen pasar horas y horas en su entorno virtual, lo que provoca aislamiento social, baja autoestima, agresividad, conflictos familiares y tristeza (Herrero et al., 2021; Jin et al., 2021).

En el escenario global, el informe publicado por la Escuela Valenciana de Informática (ISFE) señala que los videojuegos son muy populares entre la población europea. En concreto, 54% de la población, de entre 6 y 64 años, residente en Reino Unido, Francia, España y Alemania, juega a videojuegos, de estos individuos, aproximadamente 77% de los jugadores de videojuegos se entregan a esta actividad durante un mínimo de una hora a la semana (Ariza et al., 2021). Según el informe publicado por la Asociación de Software de Entretenimiento de USA, unos 227 millones de los usuarios de dicho país juegan activamente a videojuegos. Del total de jugadores, las mujeres representan el 45% y los hombres el 55%. El informe destaca además que los videojuegos son más populares entre los hombres que entre las mujeres. (Entertainment Software Association, 2021). Según una encuesta realizada entre adolescentes mexicanos, un abrumador 85,5% de ellos admitió jugar a videojuegos, resulta impresionante que casi la mitad del total de encuestados, un 44,6%, lleve jugando cinco años o más, lo que indica el atractivo duradero de esta popular forma de entretenimiento, curiosamente, más de un tercio de los encuestados, concretamente el 35,4%, declaró jugar a los videojuegos menos de una hora al día (Sánchez et al., 2021).

Según expertos del Hospital Víctor Larco Herrera (HVLH), la pandemia de COVID-19 en Perú ha provocado una creciente adicción entre niños, adolescentes y adultos jóvenes a estos juegos. Esto se debe a las restricciones de movimiento y a la falta de interacción social con compañeros de la misma edad, lo que ha llevado a los individuos a recurrir a los videojuegos como medio de entretenimiento e interacción con los demás (Ministerio de Salud, 2021). Con base en los resultados de la Encuesta Nacional de Programas Presupuestarios (ENPRES) realizada entre 2016 y 2020, se encontró que el porcentaje de personas

en el país que compran videojuegos ha aumentado de 11% a 14%. Un número importante de individuos, estimado en 4,4 millones, manifestó su interés por los videojuegos en el año 2020. La encuesta revela además que el 20% de la población masculina prefiere descargar videojuegos a través de Internet. Además, la encuesta sugiere que existe un alto nivel de atracción por los videojuegos entre los jóvenes con edades comprendidas entre los 14 y los 29 años, con un porcentaje del 33,8% (Agencia Peruana de Noticias, 2020). Por otro lado, en el estudio de Samame y Tirado (2021) evidencio que la exposición a los videojuegos tiene un impacto significativo en la formación del comportamiento agresivo de los adolescentes hacia sus compañeros.

A través de una observación empírica llevada a cabo en la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes, ubicada en el distrito de Chicmo, se ha podido evidenciar que los estudiantes adolescentes presentan un uso excesivo de videojuegos, lo cual se ha convertido en una problemática sobresaliente en dicha institución. Se ha detectado un aumento en este comportamiento, especialmente desde el inicio de la pandemia COVID-19, lo cual ha generado una serie de problemas académicos, sociales, familiares y personales en los estudiantes.

En cuanto a los problemas académicos, se ha observado una disminución en el rendimiento escolar, falta de atención en clase, falta de interés en las actividades académicas y dificultad para concentrarse. En cuanto a los problemas sociales, se ha observado una disminución en la interacción social, así como un aumento en la tendencia a aislarse y a tener dificultades para establecer relaciones interpersonales saludables. En relación a los problemas familiares, se ha evidenciado que algunos estudiantes presentan comportamientos agresivos con los miembros de su familia, lo cual ha generado conflictos y tensiones en el hogar. Estos comportamientos agresivos parecen estar relacionados con los diversos videojuegos que ejecutan en sus dispositivos móviles, ya que se han observado cambios en su comportamiento y actitudes después de jugar durante largos períodos de tiempo. Por lo que, el uso excesivo de videojuegos se ha convertido en una problemática significativa en la

institución educativa Guillermo Pinto Ismodes, lo cual requiere de intervenciones y medidas para abordar y mitigar sus efectos negativos en los estudiantes.

2.2. Pregunta de investigación general

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023?

2.3. Preguntas de investigación específicas

P.E.1:

¿Cuál es la relación entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023?

P.E.2:

¿Cuál es la relación entre el abuso - tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023?

P.E.3:

¿Cuál es la relación entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023?

P.E.4:

¿Cuál es la relación entre la dificultad de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023?

2.4. Objetivo General

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

2.5. Objetivos específicos.

O.E.1:

Establecer la relación entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

O.E.2:

Determinar la relación entre el abuso - tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

O.E.3:

Identificar la relación entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

O.E.4:

Determinar la relación entre la dificultad de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

2.6. Justificación e Importancia

Justificación

A nivel práctico-social, a partir de los datos recolectados, se podrán identificar indicadores problemáticos y diseñar estrategias para abordarlos, como implementar talleres, programas de intervención, charlas y otras actividades destinadas a sensibilizar a los estudiantes y sus familias sobre los riesgos asociados con el uso excesivo de videojuegos y promover un uso responsable y equilibrado de la tecnología, además para abordar el problema de la dependencia a los videojuegos en adolescentes mediante coordinaciones con la institución educativa se podrá fomentar actividades al aire libre, establecer límites

de tiempo para el juego dentro de la institución, monitorear el uso de dispositivos móviles, promover actividades sociales y creativas. Todos estos enfoques ayudaran a reducir el tiempo que los adolescentes dedican a los videojuegos y promover un uso equilibrado de la tecnología, lo que puede mejorar su calidad de vida en general.

Desde un punto de vista teórico, este estudio permitirá realizar una síntesis de la información existente sobre las variables de estudio (dependencia a los videojuegos y agresividad) y proporcionará una base sólida de antecedentes para futuras investigaciones relacionadas con esta problemática. Esta investigación será útil para aquellos que deseen realizar trabajos de investigación en esta área y permitirá una mejor comprensión de la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes.

A nivel metodológico, esta investigación ha empleará instrumentos válidos y confiables. El diseño y ejecución del estudio se realizará siguiendo rigurosamente el método científico y se ha fundamentado en bibliografía científica actualizada y pertinente. Es importante destacar que se aplicará las normativas pertinentes de redacción y citación, lo que garantiza la calidad y la validez de los resultados obtenidos. De esta manera, se ha asegurado la coherencia y la precisión en la presentación de los datos y en la interpretación de los hallazgos.

Importancia

Es crucial abordar el estudio de la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes adolescentes debido a los efectos negativos que pueden tener en su desarrollo personal y social. La dependencia a los videojuegos puede provocar una serie de problemas en los jóvenes, como el aislamiento social, la ansiedad, la depresión y la falta de motivación para participar en actividades educativas o sociales. Además, la agresividad en los adolescentes puede llevar a comportamientos violentos, tanto en el ámbito familiar como en la escuela, lo que puede tener graves consecuencias para su bienestar y el de quienes los rodean.

Este estudio es importante porque permitirá una mejor comprensión de la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes adolescentes, lo que ayudará a diseñar estrategias para abordar esta problemática. Los resultados del estudio podrían ser utilizados para desarrollar programas de prevención y tratamiento de la dependencia a los videojuegos, así como para promover un uso responsable y equilibrado de la tecnología. Además, el estudio podría ayudar a los padres y tutores a identificar signos de dependencia y agresividad en sus hijos, lo que podría prevenir problemas futuros relacionados con estas problemáticas.

2.7. Alcances y limitaciones

Alcances

Espacial. El área de estudio comprende la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes, ubicada en el distrito Chicmo, provincia de Andahuaylas y departamento de Apurímac.

Temporal. El desarrollo del estudio comprendió el año 2023, tiempo en el cual se realizó las diversas actividades del estudio.

Social. La unidad de análisis del estudio los estudiantes adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.

Limitaciones

Tras llevar a cabo una exploración de antecedentes de investigaciones tanto a escala local como regional, se observó una notable ausencia de publicaciones, ya sean informes de tesis, trabajos académicos o artículos de revista. Adicionalmente, un obstáculo significativo fue la limitada disponibilidad de los estudiantes a causa de sus obligaciones escolares. Esta circunstancia llevó a establecer un acuerdo con los profesores y el director del centro educativo, con el propósito de recolectar la información durante los periodos de descanso y al finalizar la jornada académica.

III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes

Luego de realizar una revisión bibliográfica exhaustiva acerca de la dependencia a los videojuegos y la agresividad, se procedió a llevar a cabo un análisis detallado de diversas investigaciones locales, nacionales e internacionales. En el presente estudio se encontraron diversos aspectos relevantes que validan los esfuerzos de investigación y proporcionaron una base teórica sólida para el mismo. En consecuencia, se presentan las contribuciones de estos esfuerzos de investigación con el objetivo de reafirmar la importancia y validez del presente estudio para los lectores interesados.

Internacionales

Coca (2023), en su investigación el propósito de esta investigación fue examinar la conexión entre la adicción a los videojuegos y las tendencias agresivas entre los adolescentes matriculados en la Unidad Educativa Atenas. La investigación realizada fue cuantitativa, no experimental, descriptiva y correlacional, utilizando un enfoque transversal para analizar una muestra de 116 estudiantes con edades comprendidas entre 14 y 17 años. Según el análisis de correlación Rho de Spearman, el estudio ha constatado que las variables presentaban una correlación media con un valor de ($\rho=.110$), lo que indica una relación moderada entre ellas. Los resultados del estudio han indicado que existe un bajo nivel de dependencia de los videojuegos, con una media aritmética de 17,53, lo que se considera una puntuación baja. Por otro lado, el estudio ha encontrado resultados significativos que indican altos niveles de agresividad, con una media aritmética de 78,89. El estudio descubrió que existe una relación directa entre la agresividad física de un adolescente y su adicción a los videojuegos. Esto significa que cuanto más expuesto esté un adolescente a los videojuegos, más probabilidades tendrá de mostrar agresividad física.

Ortiz y Velastegui (2023) en su investigación el objetivo del estudio fue identificar si existe una correlación entre la adicción a los videojuegos y la impulsividad entre los estudiantes. La investigación se llevó a cabo utilizando métodos cuantitativos, sin un diseño experimental, y mediante un análisis transversal de 403 estudiantes con edades comprendidas entre los 14 y los 18 años. La muestra incluía 173 estudiantes varones y 230 mujeres. Los resultados del estudio mostraron que existía una débil relación negativa entre las variables examinadas. Además, se observó que la mayoría de la población tiene un alto nivel de dependencia de los videojuegos, lo que representa el 46,7% de los encuestados. En comparación, se observó una dependencia moderada en casi el 38% de la población, mientras que sólo el 15,4% declaró tener una dependencia baja. Además, se observó que la impulsividad era prevalente en la muestra en el 28,6% de los participantes en el estudio. Tras analizar los datos, se constató que existen notables disparidades entre la dependencia de los videojuegos y el sector de la vivienda. Este estudio concluye que los niveles de dependencia de los videojuegos son más elevados en las zonas residenciales urbanas.

Toaza y Lara (2022), en su investigación el objetivo fue explorar la correlación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes. El tamaño de la muestra para la investigación fue de 120 jóvenes de ambos sexos de una unidad educativa ubicada en Ambato-Ecuador. Para llevar a cabo este estudio, se empleó un enfoque cuantitativo y utilizamos un diseño no experimental con un alcance correlacional, el método fue transversal, lo que significa que se recopiló los datos de un solo punto en el tiempo. Los resultados de la investigación muestran que la dependencia de los videojuegos de los participantes se clasificó como no muy grave, oscilando entre baja y moderada. El estudio también reveló que la mayoría de los participantes mostraban habilidades sociales típicas o saludables. Curiosamente, la investigación puso de relieve que existían diferencias significativas entre hombres y mujeres en cuanto a su dependencia de los videojuegos, con una mayor tendencia a la dependencia de los videojuegos entre los hombres que entre las

mujeres. En conclusión, se ha constatado que no existe correlación entre las variables de estudio a partir de los resultados.

Millan (2022), en su estudio el objetivo de esta investigación era explorar la conexión entre la agresividad y la adicción a los videojuegos entre los adolescentes. Para alcanzar este objetivo, se adoptó un enfoque cuantitativo, correlacional y transversal, y se tomó como muestra a 222 estudiantes de secundaria (119 varones y 103 mujeres). A partir de los resultados de las evaluaciones, se ha constatado que la mayoría de los estudiantes de secundaria muestran niveles de agresividad medios y altos, con un 33,3% y un 27,0% respectivamente. Además, se ha observado que un porcentaje significativo de la población adolescente, en torno al 95,5%, muestra niveles bajos de adicción a los videojuegos. Esto sugiere que existe la posibilidad de que los adolescentes aprendan ciertos comportamientos y los normalicen, como se observa en algunos de los videojuegos a los que juegan. Es importante sopesar tanto las ventajas como los inconvenientes del uso de videojuegos en los adolescentes para garantizar un desarrollo adecuado. Se ha descubierto que existe una relación notable entre la intensidad de la agresividad y el grado de adicción a los videojuegos. Esta correlación implica que las personas agresivas por naturaleza son más propensas a convertirse en adictas a los videojuegos.

Fiallos (2022) en su investigación el propósito del estudio era investigar si existían diferencias perceptibles en los niveles de ansiedad y agresividad entre los niños de 7 a 11 años que estaban expuestos a videojuegos violentos frente a los que no lo estaban. Para esta investigación se utilizó un enfoque cuantitativo y transaccional, y participaron 131 niños de entre 7 y 11 años. El análisis consistió en un método comparativo y descriptivo para identificar patrones o características distintivas en el comportamiento agresivo o ansioso de los niños, en función de su exposición a videojuegos violentos. Los resultados del estudio sugieren que un número significativo de niños presenta niveles bajos tanto de ansiedad estado (35,9%) como de ansiedad rasgo (56,5%). Por otro lado, el estudio mostró que el nivel más

alto de agresividad predomina entre los niños con un asombroso 89,3%. Curiosamente, de los 66 niños que estuvieron expuestos a videojuegos violentos, la mayoría mostraba niveles medios y bajos de ansiedad que son proporcionales a su nivel de agresividad. Además, de los 65 niños que no estuvieron expuestos a videojuegos violentos, también mostraron niveles medios y bajos de ansiedad. Estos resultados pueden indicar que los niveles de ansiedad no dependen totalmente de la exposición a videojuegos violentos.

Nacionales

Saenz y Silva (2022), en su estudio el objetivo del estudio fue explorar la conexión entre el grado de agresividad de los adolescentes y su dependencia de los videojuegos. Se trató de un estudio de investigación básica en el que se analizó a 150 adolescentes de entre 12 y 17 años de una institución educativa pública de Cajamarca. Se utilizaron métodos descriptivos correlacionales para examinar las relaciones entre las variables, pero no se manipuló ningún factor. Resultados. Cerca de la mitad de los adolescentes encuestados, es decir, el 48% de ellos, revelaron un alto nivel de dependencia de los videojuegos. El 32% mostró un nivel moderado, mientras que el 20% mostró un nivel bajo de dependencia. El mismo estudio también descubrió que un número significativo de adolescentes, concretamente el 43% de ellos, mostraba un nivel alto de agresividad, mientras que el 32% mostraba un nivel medio y el 25% mostraba un nivel bajo de agresividad. Curiosamente, el estudio destaca que la dimensión con mayor prevalencia era la dimensión de problemas asociados a los videojuegos, que representaba el 34%. Los resultados de esta investigación sugieren una correlación directa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de una institución educativa pública de la ciudad de Cajamarca. Específicamente, el coeficiente de correlación obtenido fue de 0,871, lo que indica una relación significativa entre ambas variables.

Villena (2021), en su investigación se llevó a cabo con el fin de determinar si hay alguna correlación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en escolares de dos instituciones educativas de Chorrillos. Se llevó a cabo un estudio exhaustivo sobre 617 estudiantes de ambos sexos con edades comprendidas entre los 11 y los 17 años y matriculados en los cursos primero a quinto de secundaria. El objetivo del estudio era determinar la relación entre dos variables específicas, a saber, la agresión y la dependencia, e identificar cualquier vínculo causal entre ellas. Al analizar los datos recogidos en la investigación, se descubrió que existía una correlación notable y estable entre las dos variables. En concreto, el estudio reveló que el 54% de la muestra presentaba un nivel moderado de agresividad, mientras que el 34% mostraba signos de tendencias de dependencia leve. Por lo tanto, los resultados ponen de relieve una conexión significativa entre ambos factores, proponiendo la probabilidad de una asociación causa-efecto. Este estudio pretende convencer a los lectores de que la correlación observada entre agresión y dependencia es muy significativa y merece mayor atención.

Samame y Tirado (2021), en su estudio el objetivo principal de este estudio, que se realizó en Chiclayo en el año 2021, fue investigar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de 12 a 17 años de primero y quinto grado. Se utilizaron métodos cuantitativos con diseños explicativos no experimentales y transversales. Para este estudio se seleccionó una muestra no probabilística de 325 estudiantes varones. Una investigación realizada en un tono formal y un enfoque creativo se centra en las especificidades de la relación entre la adicción a los videojuegos y el comportamiento agresivo entre los estudiantes de secundaria. El estudio encontró que el 24,2% de los estudiantes se comportaron de forma agresiva, con especial atención a los efectos de los videojuegos, así como a la moderación. Además, el estudio mostró que el 17,3% se vio afectado por la agresión física, mientras que el 16,3% se vio afectado por la agresión verbal. Además, el estudio encontró que la dimensión de

hostilidad tuvo un impacto del 17,1%, mientras que los sentimientos de ira tuvieron un impacto significativo del 21,2%. La conclusión fue que el estudio realizado en una institución educativa de Chiclayo concluyó que la adicción a los videojuegos tiene un impacto significativo en el comportamiento agresivo de los estudiantes de secundaria.

Guevara (2020), en su estudio el propósito de esta investigación fue examinar la asociación entre la adicción a los videojuegos y el comportamiento agresivo entre los estudiantes de primer año de secundaria que asisten a la Institución Educativa Algarrobos de Pimentel. La metodología de investigación utilizada en este estudio fue correlacional, y el tamaño de la muestra fue de 49 estudiantes con edades comprendidas entre los 11 y 12 años. Según Los resultados obtenidos del estudio realizado, se descubrió que del total de estudiantes que participaron en el estudio, el 55% mostraba un nivel normal de uso de videojuegos, lo que sugiere que eran capaces de controlar su uso de videojuegos de forma eficiente. Sin embargo, el 43% de los estudiantes mostraron una adicción leve a los videojuegos, lo que implica que podrían haber tenido dificultades para controlar su uso de los videojuegos. Un análisis más detallado reveló que el 57% de los estudiantes mostraron niveles muy bajos de agresividad, lo que indica que estos estudiantes fueron capaces de mantener bajo control su comportamiento agresivo. Además, se descubrió que el 43% de los estudiantes mostraba una ligera dependencia de los videojuegos, lo que podría ser un factor que contribuyera a su comportamiento menos agresivo. La investigación realizada ha proporcionado pruebas sólidas que apoyan la noción de que existe una correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y la manifestación de conductas agresivas en la comunidad de participantes.

Faya y González (2020) en su investigación el objetivo del estudio fue explorar y establecer el vínculo entre la agresión y la adicción a los videojuegos en jóvenes ciudadanos de Trujillo. El estudio incluyó una muestra de 347 estudiantes de Trujillo, y los resultados mostraron una correlación moderada entre las dos variables. El coeficiente de

correlación entre las variables calculadas fue de 0,428 y se determinó la significación estadística de los resultados ($p < 0,01$). Además, la tendencia de las variables también muestra una correlación moderada entre ellas. Sin embargo, se encontró que la otra cara mostraba una correlación baja según el análisis. Después de un análisis exhaustivo, el estudio concluyó que casi el 50 por ciento de los sujetos tenían niveles moderados de agresión y más del 50 por ciento de los adolescentes involucrados tenían niveles moderados de adicción a los videojuegos. Estos hallazgos brindan evidencia concreta de que la adicción a los videojuegos es un problema común entre los jóvenes y afecta directamente su comportamiento y salud mental.

Locales o regionales

Bolívar y Velásquez (2022) en su investigación el objetivo principal de este estudio realizado en una institución educativa de Ica fue investigar la posible correlación entre la agresividad de los estudiantes de secundaria y su dependencia a los videojuegos. El enfoque de investigación utilizado para este estudio fue un diseño transversal básico y no experimental con un nivel relacional. El estudio se dirigió a un total de 273 alumnos de 3º a 5º de bachillerato, lo que supuso una muestra de 160 alumnos. Según los resultados de la investigación, un alto porcentaje de individuos mostraba síntomas de adicción a los videojuegos (67,5%), así como problemas de dependencia (67,5%). Además, otros porcentajes significativos de participantes declararon enfrentarse a problemas de abstinencia (68,8%), abuso y tolerancia (60,6%) y problemas de control (51,9%) relacionados con el juego. Por otra parte, a la hora de evaluar los niveles de agresividad de los individuos, la investigación reveló que la agresión física era relativamente baja (28,7%), siendo más frecuente la agresión física moderada (36,3%). Conclusión: Los resultados de una prueba de Rho de Spearman indicaron una relación significativa entre la dependencia de los estudiantes a los videojuegos y su nivel de agresividad en una institución educativa de Ica.

Chávez y Saravia (2020) en su investigación el objetivo del estudio era explorar la correlación del estilo de crianza asociado a la adicción a los videojuegos en una muestra de 135 estudiantes de ambos sexos, mayores de 11 años. El estudio empleó un diseño descriptivo puro y un enfoque de nivel relacional para comprender la relación entre estas variables. Según los resultados de la investigación, el Uso de videojuegos entre los estudiantes es frecuente, con un significativo 55,6% de ellos que juegan a videojuegos. Además, alrededor del 32,6% de los estudiantes juegan en exceso. Por otra parte, la tasa de incidencia de la dependencia de los videojuegos es relativamente baja: sólo el 11,9%. En conjunto, la investigación sugiere que hay una incidencia del 72% en el uso de videojuegos entre los estudiantes, y que el 20% de ellos se enfrenta a problemas de abuso constante. Tras realizar la investigación, los resultados indican que no hay pruebas suficientes que sugieran una correlación entre variables. Además, la significación estadística no es suficiente para afirmar que existe un vínculo entre estos dos factores.

3.2. Bases Teóricas

3.2.1. Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Definición:

Es un patrón de comportamiento problemático relacionado con el uso excesivo e incontrolable de los videojuegos, que interfiere en la vida diaria de una persona (Villena, 2021). La dependencia a los videojuegos puede afectar a personas de todas las edades y géneros, pero es más común en adolescentes, ya que las causas de la dependencia a los videojuegos pueden ser diversas, incluyendo factores psicológicos, familiares, sociales y culturales (Reyes, 2019).

Por otro lado, Domínguez y Sosa (2019) indican que es la necesidad incontrolable de jugar videojuegos, que se convierte en una prioridad sobre otras actividades importantes en la vida de una persona, como el trabajo, la escuela, las relaciones interpersonales y la salud física y mental, se caracteriza por la pérdida de control sobre el tiempo y la frecuencia del juego, lo que puede llevar a una disminución del

rendimiento académico o laboral, una falta de sueño y una pérdida de interés en otras actividades.

Las personas que tienen dependencia a los videojuegos pueden experimentar una necesidad constante de jugar, incluso cuando esto tiene consecuencias negativas en su vida, como la falta de sueño, el aislamiento social, la pérdida de interés en otras actividades y una disminución del rendimiento académico o laboral, por lo que en casos extremos, la dependencia a los videojuegos puede afectar la salud física y mental de la persona, incluyendo problemas de obesidad, ansiedad, depresión y problemas de salud relacionados con la postura o la vista (Sánchez et al., 2021).

Dimensiones

Abstinencia

Es la decisión consciente de renunciar a una sustancia o actividad que se considera perjudicial o no deseada, como el alcohol, la nicotina, la comida chatarra, entre otros, por lo que en este sentido puede ser una estrategia efectiva para mejorar la salud física y mental, y puede ser parte de un proceso de cambio de comportamiento hacia un estilo de vida más saludable (Artezano, 2020).

La abstinencia en este contexto puede no estar asociada con los síntomas de abstinencia que se experimentan en la dependencia y puede ser una decisión voluntaria y positiva para mejorar la calidad de vida, tener en cuenta que la abstinencia de ciertas sustancias o actividades puede ser difícil y puede requerir apoyo emocional y psicológico, así como estrategias efectivas para manejar los desafíos y las tentaciones que puedan surgir durante el proceso (Vilcas y Bustamante, 2022).

Abuso y tolerancia

El abuso se refiere a la utilización excesiva, inapropiada o incorrecta de algo, ya sea una sustancia, una actividad o una relación interpersonal ya que se puede tomar muchas formas, como el abuso de

drogas, el abuso de alcohol, el abuso de poder en una relación, el abuso emocional, el abuso sexual, entre otros, por lo que puede tener consecuencias graves para la salud física y mental de la persona que lo experimenta, así como para la de las personas que lo rodean (Peña, 2019).

Además, el abuso es la utilización excesiva, inapropiada o incorrecta de algo, ya sea una sustancia, una actividad o una relación interpersonal, por lo que puede tener consecuencias graves para la salud física y mental de la persona que lo experimenta, así como para la de las personas que lo rodean, por lo que, los videojuegos se refiere al uso excesivo e inapropiado de los videojuegos, que puede tener consecuencias negativas en la salud física y mental de la persona que lo experimenta, así como en su vida diaria (Alonso, 2021).

Por otro lado, Díaz (2021) se define a la disminución de la respuesta a una sustancia o actividad después de su uso repetido, es decir, cuando una persona usa una sustancia o actividad con frecuencia, su cuerpo y su mente pueden adaptarse y requerir una cantidad mayor para lograr el mismo efecto, ocurrir en una variedad de situaciones, como el uso de drogas, el consumo de alcohol, el uso de medicamentos, el consumo de cafeína y el uso de tecnología o dispositivos electrónicos.

Asimismo, la tolerancia a los videojuegos se refiere al proceso gradual de necesitar más tiempo de juego para experimentar los mismos efectos de estado de ánimo, dicho de otro modo, cuando una persona está comprometida con los videojuegos, su cuerpo y mente se acostumbran a los efectos de los juegos y requieren una exposición más prolongada para experimentar la misma sensación de satisfacción (Remigio, 2017).

Problemas asociados a los videojuegos

Los problemas asociados con los videojuegos son diversos efectos negativos que pueden experimentar las personas que hacen uso de los mismos de manera excesiva, siendo uno de los problemas más comunes asociados con los videojuegos es el abuso, por lo que es

importante abordar los problemas asociados con los videojuegos y trabajar para reducir su impacto en la vida de la persona (Sánchez et al., 2020).

Además, esto puede incluir establecer límites claros en el tiempo dedicado a los videojuegos, fomentar la participación en otras actividades, buscar apoyo emocional y psicológico, y trabajar en el desarrollo de habilidades sociales y de resolución de problemas, por lo que es importante reconocer los problemas asociados con los videojuegos y tomar medidas para prevenir su aparición (Faya y González, 2020).

Dificultad de control

La dificultad de control se refiere a la incapacidad o dificultad de una persona para regular sus emociones, pensamientos o comportamientos, especialmente en situaciones desafiantes o estresantes, por lo que puede ser causada por factores internos, como la falta de habilidades emocionales, la falta de recursos internos como la fuerza de voluntad o la autoestima, o por factores externos, como el estrés o la falta de apoyo social (Huamán, 2020).

Es la capacidad limitada o la falta de habilidad de una persona para regular su comportamiento o actividad en una situación particular, ya que puede manifestarse en diferentes áreas de la vida, como en el trabajo, la escuela, las relaciones y la vida cotidiana, y puede tener un impacto negativo en el bienestar emocional y físico de una persona (Corrales, 2019). La dificultad de control puede manifestarse en diferentes formas, como la impulsividad, la falta de autocontrol emocional, la procrastinación, la falta de concentración o la adicción a comportamientos no saludables (Cusma Celis, 2022).

3.2.2. Variable 2: Agresividad

Definición:

Según Ramírez et al. (2020) es un comportamiento o actitud que busca causar daño o perjuicio a otra persona, animal o cosa y puede

manifestarse de diversas formas, como verbal, física, psicológica o sexual. La agresividad puede ser un comportamiento normal y adaptativo en ciertas situaciones, como en la defensa propia o ante una amenaza, pero cuando se vuelve un patrón de comportamiento habitual e inapropiado puede ser considerado un problema de salud mental que requiere tratamiento (Bouquet et al., 2019).

De acuerdo a Obregón (2017) define como la tendencia o disposición a actuar de manera violenta, hostil o amenazante hacia otros, ya sea de forma verbal o física, la cual puede ser provocada por una variedad de factores, como la frustración, el miedo, el estrés o la ira, y puede manifestarse de diferentes maneras, desde la intimidación hasta la violencia física, pero la agresividad puede ser un comportamiento normal en ciertas situaciones, pero cuando se convierte en algo crónico o desproporcionado, puede ser un signo de un problema emocional o psicológico subyacente.

La agresividad puede ser el resultado de una variedad de factores, como la genética, la biología, el entorno social, la personalidad y las experiencias traumáticas, mayormente la agresividad es una respuesta a situaciones estresantes o amenazantes, aunque también puede ser un comportamiento aprendido o una forma de obtener poder o control sobre los demás, por lo que puede ser perjudicial tanto para la persona que la experimenta como para las personas a su alrededor (Caballero et al., 2018).

Dimensiones.

Agresividad física

La agresividad física se refiere a un comportamiento agresivo que involucra la violencia física, como golpes, empujones, pellizcos o heridas con objetos, siendo una forma de violencia y puede tener consecuencias graves tanto para la persona que la experimenta como para las personas a su alrededor (Obregón, 2017).

Por otro lado, Rojas (2021) indica que puede ser el resultado de una variedad de factores, como el estrés, la ira, la frustración, la falta de habilidades para resolver conflictos, la exposición a la violencia y el abuso en la infancia, entre otros, por lo que puede ser intencional o accidental, pero en ambos casos puede causar lesiones y daños a la propiedad.

La agresividad física puede ser perjudicial tanto para la persona que la experimenta como para las personas que la rodean, causando lesiones graves, discapacidades permanentes o incluso la muerte, además, puede tener consecuencias legales, como arrestos, cargos criminales y sentencias de prisión (Castellanos y Florencio, 2020).

Agresividad verbal

La agresividad verbal es el uso de palabras o expresiones que tienen como objetivo dañar, humillar o intimidar a otra persona, incluyen insultos, amenazas, críticas destructivas, sarcasmo, burlas y cualquier otro tipo de comunicación que tenga un tono hostil o negativo, por lo que esto puede ser muy perjudicial para las relaciones interpersonales y puede provocar sentimientos de ansiedad, depresión y baja autoestima en las personas que la experimentan (García et al., 2020).

Por otro lado, es una forma de comportamiento verbal que se utiliza para atacar a otra persona y causarle daño emocional o psicológico, esta conducta puede manifestarse de diversas maneras, como gritos, insultos, críticas, difamación, sarcasmo, ironía, menosprecio, entre otros (Cordero, 2022). La agresividad verbal puede ser utilizada como una forma de intimidación, control o manipulación en relaciones interpersonales y puede ser un síntoma de problemas emocionales o de comunicación no resueltos (Silva et al., 2021).

Ira

La ira es una emoción intensa que se caracteriza por sentimientos de enojo, frustración e irritación, siendo respuesta emocional natural ante situaciones que percibimos como amenazantes, injustas o desagradables, esta puede manifestarse de diversas formas, como un

aumento en la frecuencia cardíaca y la tensión muscular, cambios en la respiración y el tono de voz, así como expresiones verbales o físicas de agresión (Maya et al., 2019). Aunque la ira es una emoción normal y saludable en ciertas situaciones, también puede ser perjudicial si no se maneja adecuadamente, ya que puede llevar a comportamientos impulsivos, hostiles y violentos (Garcés et al., 2023).

Por otro lado, esta puede ser una emoción adaptativa que ayuda a las personas a responder de manera efectiva a situaciones estresantes y peligrosas, pero también puede ser perjudicial si se experimenta con demasiada frecuencia o se expresa de manera inapropiada, lo que puede afectar negativamente la salud física y mental de la persona y sus relaciones interpersonales, es importante aprender a reconocer y gestionar la ira de manera efectiva para evitar consecuencias negativas en nuestras relaciones interpersonales y en nuestra salud mental y emocional (Polo y Medina, 2022).

Hostilidad

La hostilidad se refiere a una actitud o comportamiento agresivo, enojado y resentido hacia los demás, esta puede manifestarse de diversas formas, como insultos, críticas, burlas, desprecio, negatividad y cualquier otro comportamiento que tenga la intención de dañar emocionalmente a otros (Ancasi y Yataco, 2023). La hostilidad puede surgir como resultado de sentimientos de enojo, frustración o resentimiento hacia los demás y puede ser una respuesta a situaciones en las que se siente amenazado o desafiado (Rodríguez, 2019).

La hostilidad puede ser perjudicial para la salud mental y emocional de la persona que la experimenta y puede tener efectos negativos en sus relaciones interpersonales y en su calidad de vida en general, por lo que es importante aprender a reconocer y manejar la hostilidad de manera efectiva para evitar consecuencias negativas en nuestra vida y en la vida de los demás (Lozano et al., 2018).

3.3. Marco conceptual

Agresividad: Un comportamiento o actitud que implica hostilidad, violencia o intención de dañar a otros (Villena, 2021).

Competencia social: La habilidad de una persona para interactuar con otros de manera efectiva y saludable, lo que puede reducir el riesgo de comportamiento agresivo (Rodas, 2016).

Conducta agresiva: Un comportamiento que tiene como objetivo causar daño a otros, ya sea física o psicológicamente (Redondo et al., 2013).

Dependencia a los videojuegos: Una condición psicológica en la que una persona experimenta una necesidad compulsiva de jugar videojuegos, lo que puede afectar negativamente su vida diaria y su bienestar psicológico (Estrada et al., 2022).

Estilo parental: El enfoque que los padres tienen al criar a sus hijos, que puede influir en la conducta de los adolescentes (Domínguez et al., 2018).

Impulsividad: Una tendencia a actuar sin pensar en las consecuencias, lo que puede aumentar el riesgo de comportamiento agresivo (Redondo et al., 2013).

Salud mental: El estado psicológico y emocional general de una persona, que puede influir en su riesgo de desarrollar una dependencia a los videojuegos y comportamientos agresivos (Toaza y Lara, 2022).

Videojuegos violentos: Videojuegos que incluyen contenido gráfico de violencia, como la lucha, el asesinato, la tortura y la guerra (Villena, 2021).

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo y nivel de la investigación.

Enfoque.

El enfoque fue cuantitativo, se centra en los datos numéricos y estadísticos para describir, explicar y predecir fenómenos, esta perspectiva se enfoca en la medición objetiva de los datos para obtener conclusiones y descubrir patrones (Hernández-Sampieri et al., 2014).

Tipo.

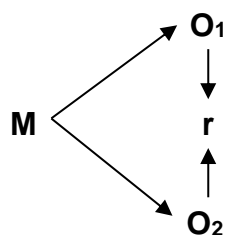
El tipo de investigación fue aplicada, es aquel que busca aplicar los resultados de la investigación para solucionar problemas específicos en una disciplina o contexto, esta investigación se enfocó en la búsqueda de soluciones prácticas a problemas reales (Hernández-Sampieri et al., 2014).

Nivel.

El nivel fue correlacional, se refiere al análisis de los datos para buscar relaciones entre variables, esta forma de investigación se enfoca en la búsqueda de patrones y relaciones entre variables, y se usa para predecir o explicar un fenómeno (Serna et al., 2023).

4.2. Diseño de Investigación

El diseño es no experimental, es una forma de investigación en la que los investigadores no manipulan intencionalmente las variables para obtener resultados (Arias et al., 2022). Además, es de corte transversal, ya que involucra la recopilación de datos de una población en un momento específico.



Donde:

M = Muestra

O₁ = Observación de la V1

O₂ = Observación de la V2

r = Relación entre dichas variables

4.3. Hipótesis general y específicas.

4.3.1. Hipótesis general

Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

4.3.2. Hipótesis específicas.

H.E.1:

Existe relación significativa entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

H.E.2:

Existe relación significativa entre el abuso - tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

H.E.3:

Existe relación significativa entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

H.E.4:

Existe relación significativa entre la dificultad de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

4.4. Identificación de las variables.

Variable 1:

Dependencia a los videojuegos

Dimensiones:

Abstinencia

Abuso y Tolerancia

Problemas asociados a los videojuegos

Dificultad de control

Variable 2:

Agresividad

Dimensiones:

Agresividad física

Agresividad verbal

Ira

Hostilidad

4.5. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORES	NIVEL Y RANGOS	TIPO DE VARIABLE ESTADÍSTICA
Dependencia a los videojuegos	Abstinencia	Inquietud Aspereza Molestia	03,04,06,07,10, 11,13,14,21,25	Los ítems del 1 al 14 se miden según la siguiente escala:	Baja 25 – 58 Moderada 59 – 92 Alta 93 – 125	Cualitativa ordinal
	Abuso y Tolerancia	Disgusto Irresponsabilidad Abandono	01,05,08,09,12	- 1=Totalmente en desacuerdo - 2=En desacuerdo - 3=Neutral - 4=De acuerdo - 5=Totalmente de acuerdo		
	Problemas asociados a los videojuegos	Aislamiento social y familiar Desvelo de sueño Abandono de los estudios	16,17,19,23	Los ítems del 15 al 25 se miden según la siguiente escala:		
	Dificultad de control	Inquietud Excesivo tiempo en los videojuegos	2,15,18,20,22,24	- 1=Nunca - 2=Rara vez - 3=A veces - 4=Con frecuencia - 5=Muchas veces		

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORES	NIVEL Y RANGOS	TIPO DE VARIABLE ESTADÍSTICA
Agresividad	Agresividad física	Conductas agresivas	01,05,15,09,13,19,21,28,29	1=Completamente falso para mí 2=Bastante falso para mí 3=Ni verdadero, ni falso para mí 4=Bastante verdadero para mí 5=Completamente verdadero para mí	Baja 29 – 68 Moderada 69 – 106 Alta 107 – 145	Cualitativa ordinal
	Agresividad verbal	Insultos Amenazas	02,06,10,11,27			
	Ira	Emociones de ira y mole	3,07,12,14,17,18,22,24			
	Hostilidad	Comportamiento hostil	04,08,16,20,23,25,26			

4.6. Población – Muestra

Población.

La población en el estudio se conformó por 120 estudiantes adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes que se conforman en el tercero, cuarto y quinto grado.

Muestra.

La muestra fue obtenida mediante un muestreo censal, donde se incluyó a todas las unidades de investigación de la población (n=120 estudiantes).

Muestreo.

El muestreo censal se caracteriza porque todas las unidades de investigación son consideradas como muestra, lo que permite trabajar simultáneamente con la población y muestra. En consecuencia, se seleccionó a los 120 estudiantes adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes.

4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información.

Técnica

La técnica es la encuesta.

Instrumento.

El instrumento para evaluar ambas variables es el cuestionario.

INSTRUMENTO 1: DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS

Nombre: Test de dependencia a videojuegos (TDV)

Autor y año: Chóliz y Marco (2011)

Adaptado al Perú: Salas et al. (2017)

Descripción: En 2010, Chóliz y Marco desarrollaron un test para medir la dependencia de los videojuegos. Esta prueba consta de 25 preguntas en una escala de Likert, que tiene cuatro dimensiones - abstinencia (10 preguntas), abuso y tolerancia (5 preguntas), problemas causados por

los videojuegos (4 preguntas) y dificultad de control (6 preguntas). La escala se define con cuatro niveles: nivel bajo, medio, alto y muy alto, es una herramienta útil para medir la adicción a los videojuegos en adolescentes de entre 10 y 18 años, la prueba puede administrarse y puntuarse fácilmente para ayudar a comprender el nivel de adicción a los videojuegos entre los adolescentes.

INSTRUMENTO 2: AGRESIVIDAD

Nombre: Agresion cuestionnare (AQ)

Autor y año: Buss y Perry (1992)

Adaptación española: Andreu-Rodríguez et al. (2002)

Adaptado al Perú: Matalinares-Calvet et al. (2014)

Descripción: En 1992, Buss y Perry desarrollaron El cuestionario de agresividad. Este cuestionario consta de 29 preguntas que se responden en una escala de Likert. La escala se divide a su vez en cuatro dimensiones que incluyen la agresividad física, la agresividad verbal, la ira y la hostilidad, cada una de ellas con un número diferente de ítems, que son 9, 5, 8 y 7 respectivamente. Cada ítem del cuestionario se puntúa en una escala global que oscila entre 0 y 145 puntos. Las puntuaciones altas de la escala, que oscilan entre 68 y 98, indican un comportamiento extremadamente agresivo, mientras que las puntuaciones medias, que van de 52 a 67, indican un nivel moderado de agresividad, y las puntuaciones bajas, de 0 a 51, indican un comportamiento no agresivo. Tanto los individuos como los grupos de adolescentes pueden realizar este cuestionario, que ayuda a calibrar el nivel de agresividad en ellos.

4.8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos.

Para empezar, se llevará a cabo un análisis exhaustivo de las herramientas de investigación empleadas en la investigación mediante una amplia revisión de la bibliografía pertinente. El objetivo es garantizar que el proceso de recogida de datos sea lo más exhaustivo posible. Una vez recogidos los datos, se asignarán códigos numéricos a los resultados en función de parámetros predeterminados que se relacionan tanto con

la dependencia de los videojuegos como con la agresividad. Los resultados del estudio se someterán a tratamiento mediante la creación de una tabla matriz de base de datos utilizando Microsoft Excel 2016. Posteriormente, los resultados se transferirán al paquete estadístico IBM SPSS Versión 23.0, donde se emplearán mecanismos de tratamiento estadístico para evaluar y analizar los datos. Las conclusiones obtenidas se organizarán y presentarán en tablas de frecuencias y porcentajes para describir los datos del estudio de investigación. Por otra parte, se construirán tablas de contingencia para representar las relaciones entre las distintas variables como parte del análisis inferencial. Para validar la hipótesis del estudio y confirmar su exactitud, nos basaremos en la prueba de normalidad como medio de prueba. Esta prueba se realizará para comprobar si los datos siguen un patrón de distribución normal.

V. RESULTADOS

5.1. Presentación de Resultados

Tabla 1

Dependencia a los videojuegos en adolescentes de la institución educativa

Guillermo Pinto Ismodes

Categorías	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Baja	[25 - 58]	30	25.0%
Regular	[59 - 92]	84	70.0%
Alta	[93 - 125]	6	5.0%
Total		120	100.0%

Figura 1

Dependencia a los videojuegos en adolescentes de la institución educativa

Guillermo Pinto Ismodes

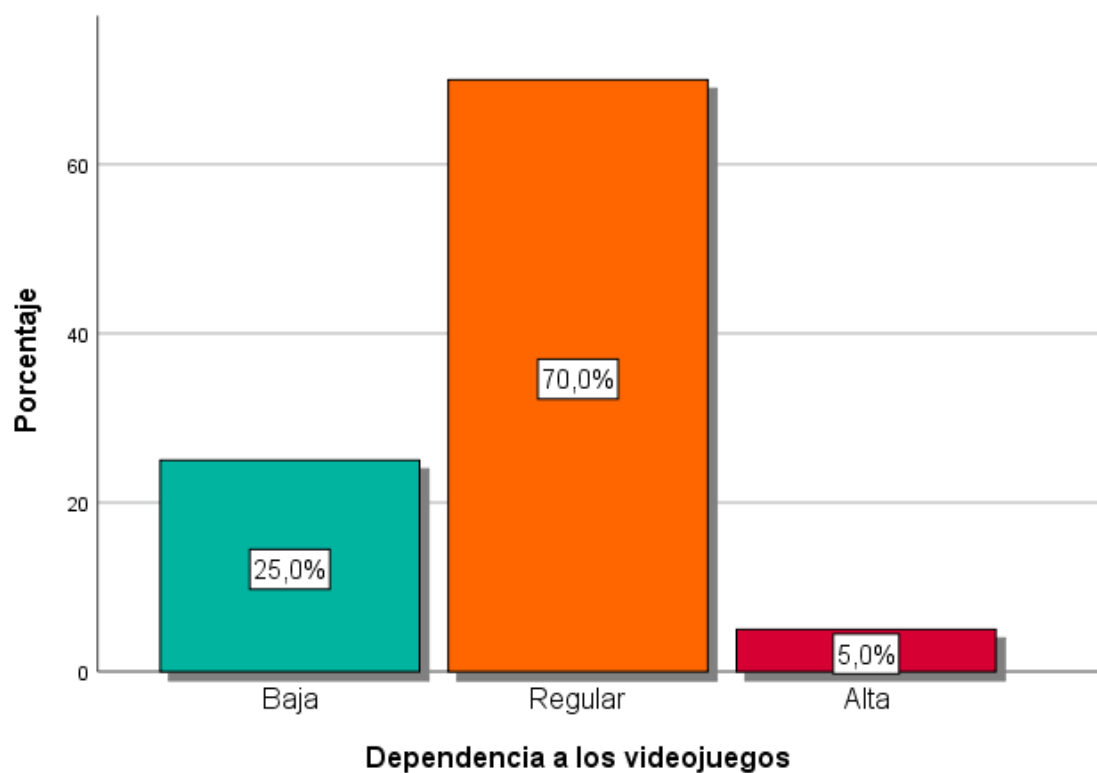


Tabla 2

Dimensión abstinencia en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

Categorías	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Baja	[10 - 23]	32	26.7
Regular	[24 - 37]	80	66.7
Alta	[38 - 50]	8	6.7
Total		120	100.0

Figura 2

Dimensión abstinencia en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

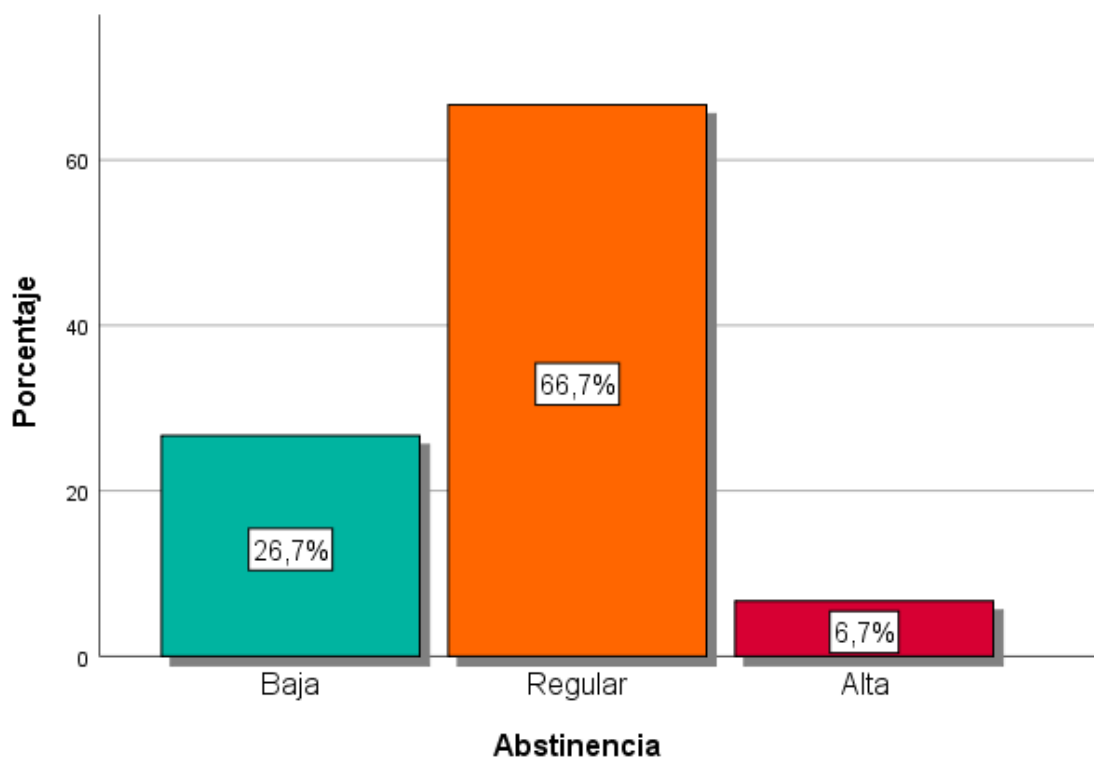


Tabla 3

Dimensión abuso y tolerancia en adolescentes de la institución educativa

Guillermo Pinto Ismodes

Categorías	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Baja	[5 - 12]	29	24.2
Regular	[13 - 18]	82	68.3
Alta	[19 - 25]	9	7.5
Total		120	100.0

Figura 3

Dimensión abuso y tolerancia en adolescentes de la institución educativa

Guillermo Pinto Ismodes

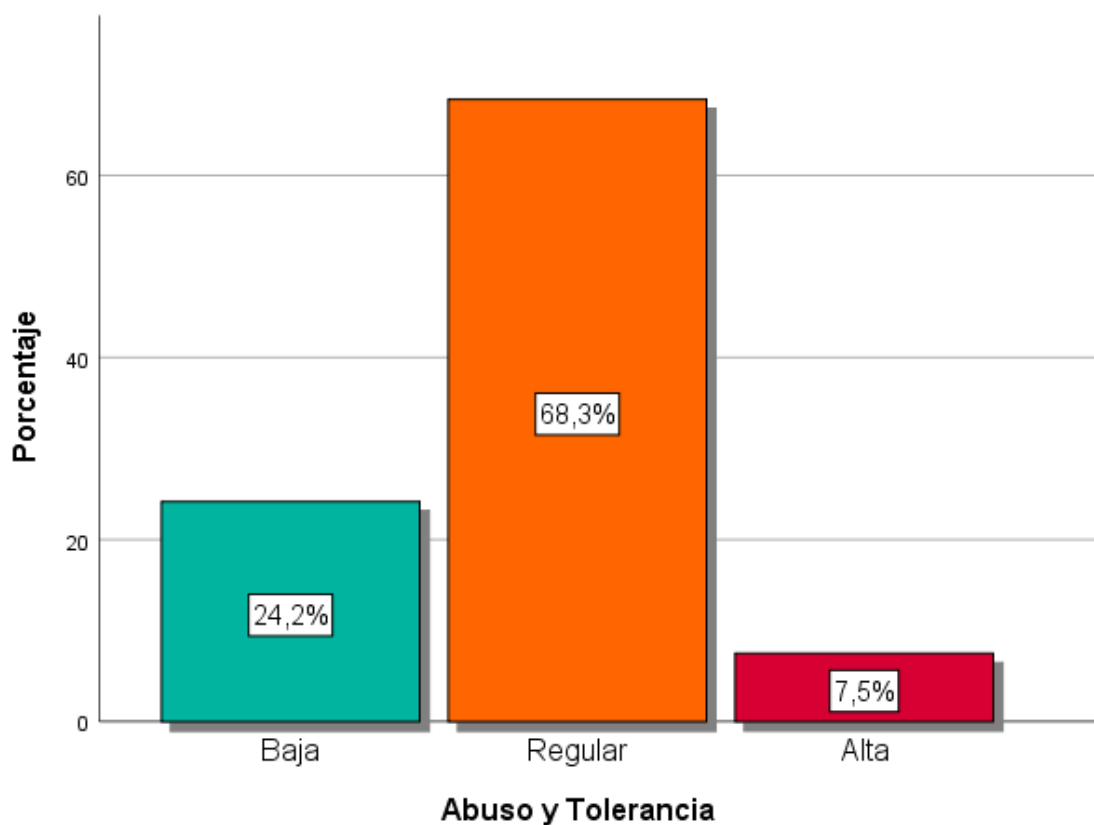


Tabla 4

Dimensión problemas asociados a los videojuegos en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

Categorías	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Baja	[4 - 9]	27	22.5
Regular	[10 - 15]	78	65.0
Alta	[16 - 20]	15	12.5
Total		120	100.0

Figura 4

Dimensión problemas asociados a los videojuegos en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

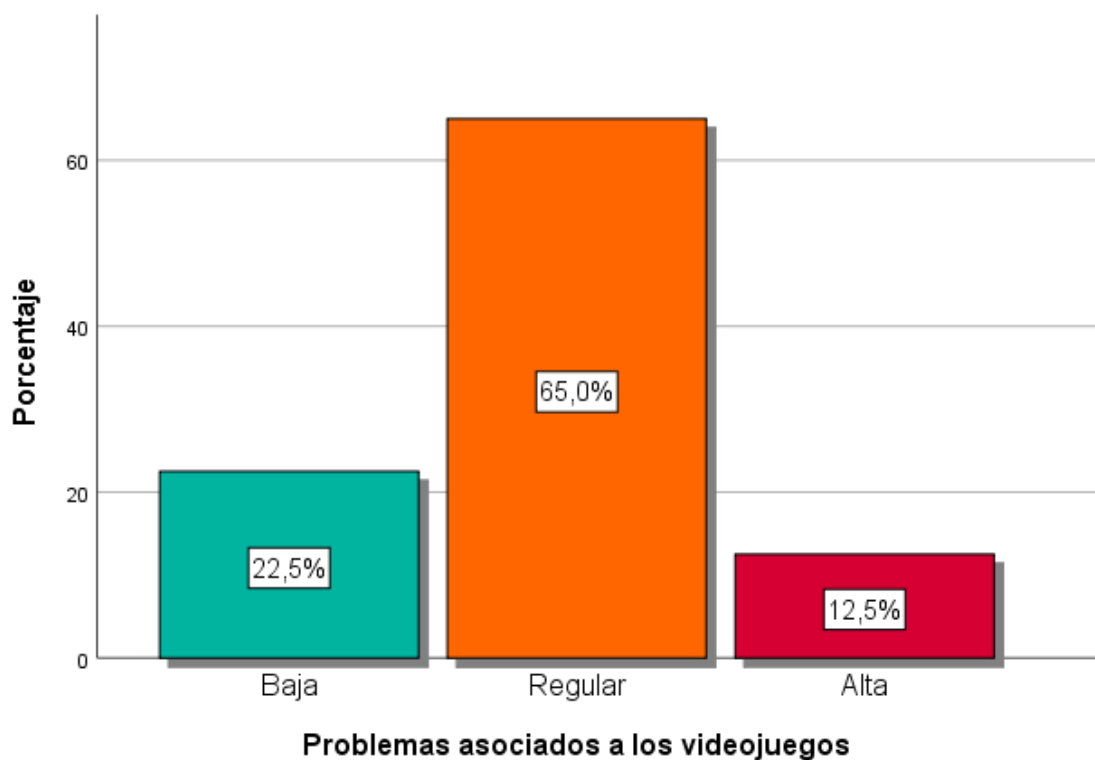


Tabla 5

Dimensión dificultad de control en adolescentes de la institución educativa

Guillermo Pinto Ismodes

Categorías	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Baja	[6 - 14]	42	35.0
Regular	[15 - 22]	69	57.5
Alta	[23 - 30]	9	7.5
Total		120	100.0

Figura 5

Dimensión dificultad de control en adolescentes de la institución educativa

Guillermo Pinto Ismodes

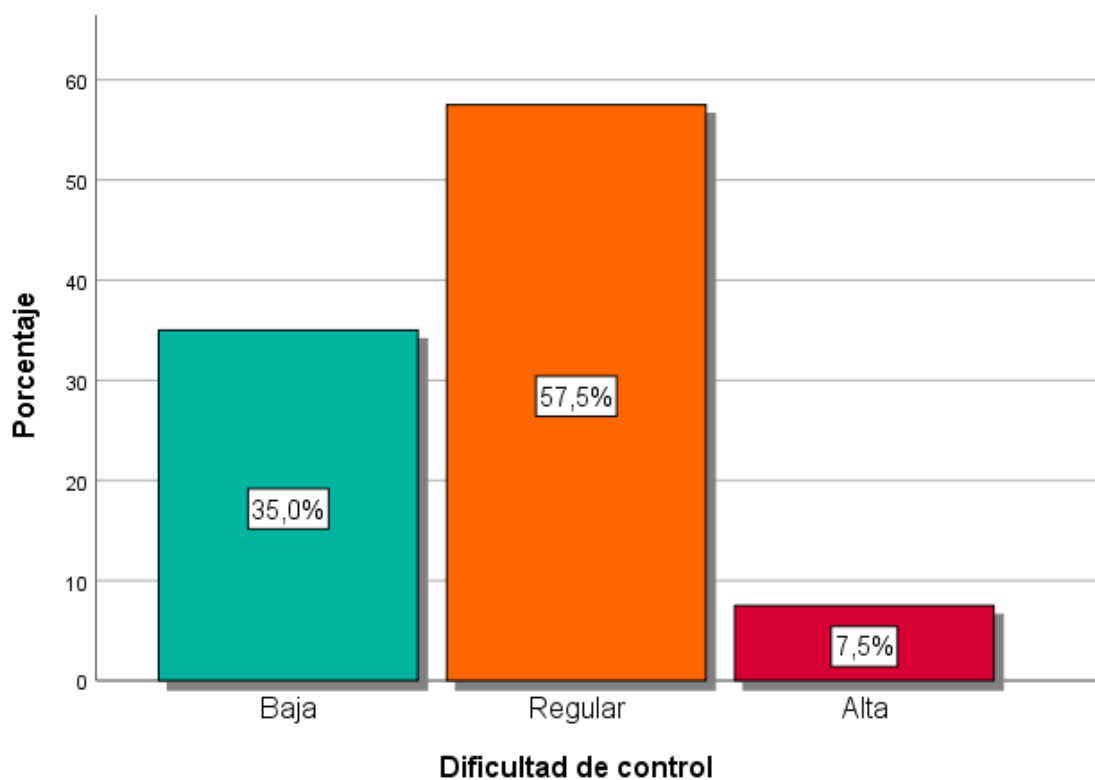


Tabla 6

Agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

Categorías	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Baja	[29 - 68]	25	20.8
Moderada	[69 - 106]	89	74.2
Alta	[107 - 145]	6	5.0
Total		120	100.0

Figura 6

Agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

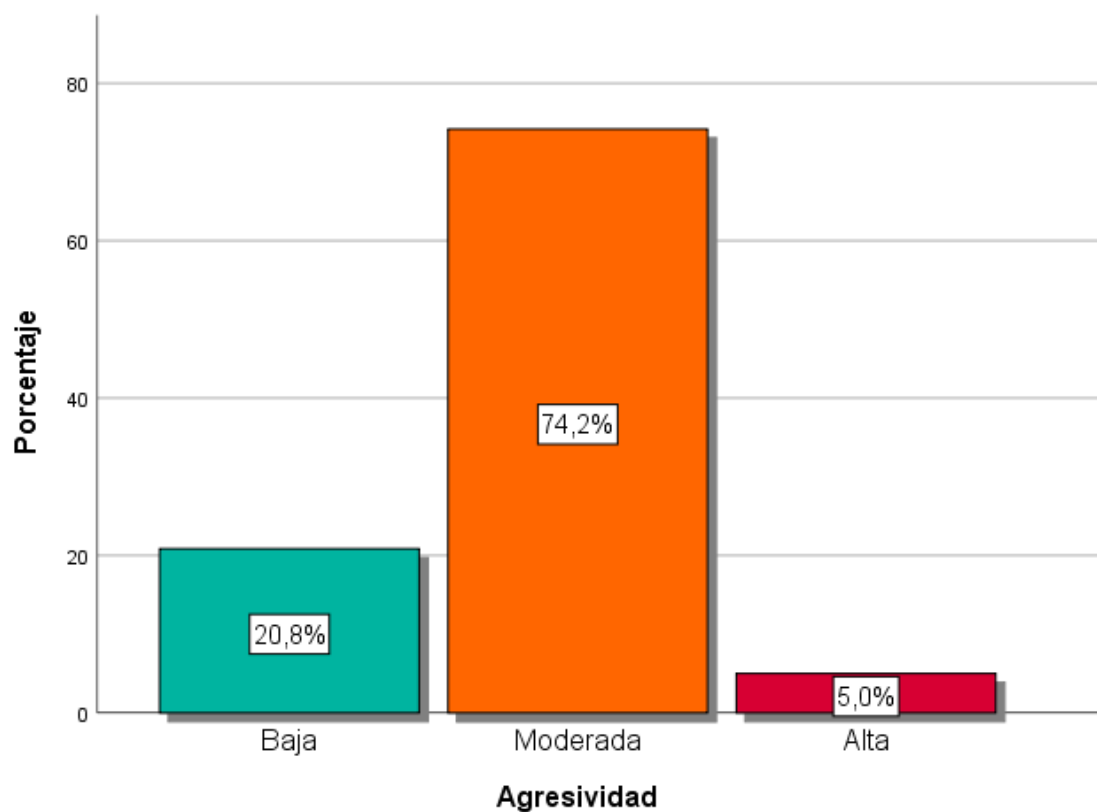


Tabla 7

Dimensión agresividad física en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

Categorías	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Baja	[9 - 21]	19	15.8
Moderada	[22 - 33]	93	77.5
Alta	[34 - 45]	8	6.7
Total		120	100.0

Figura 7

Dimensión agresividad física en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

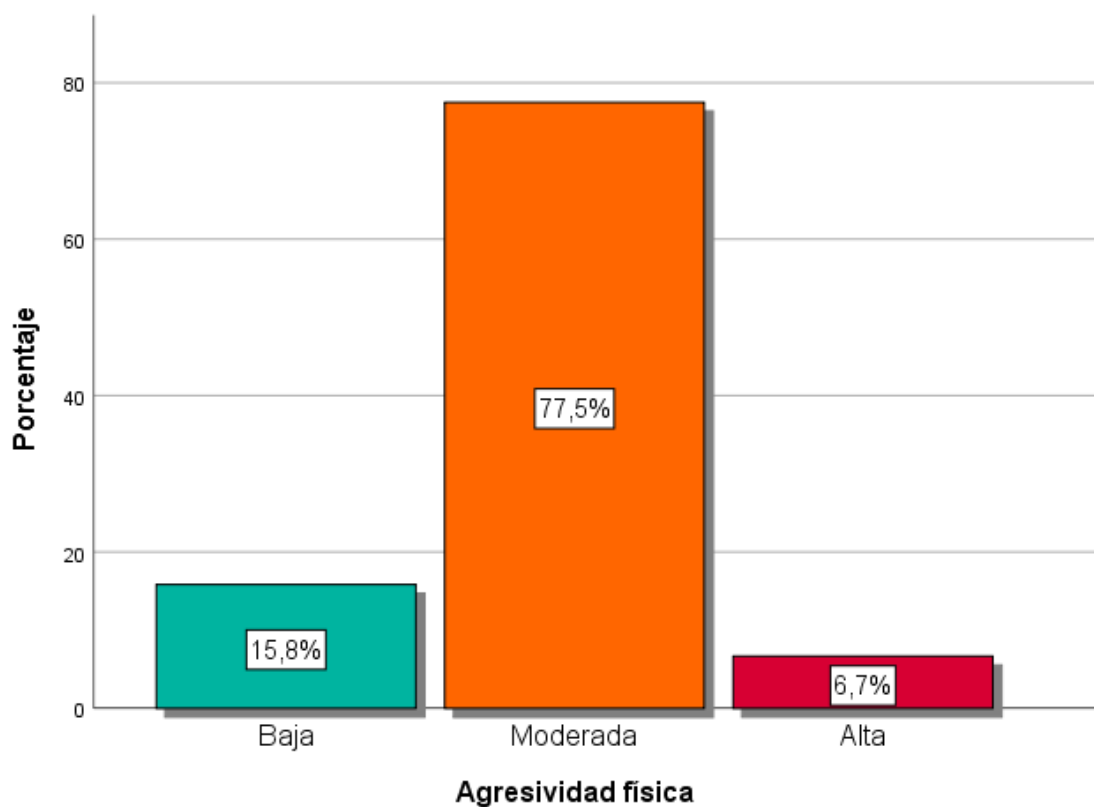


Tabla 8

Dimensión agresividad verbal en adolescentes de la institución educativa

Guillermo Pinto Ismodes

Categorías	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Baja	[5 - 12]	85	70.8
Moderada	[13 - 18]	30	25.0
Alta	[19 - 25]	5	4.2
Total		120	100.0

Figura 8

Dimensión agresividad verbal en adolescentes de la institución educativa

Guillermo Pinto Ismodes

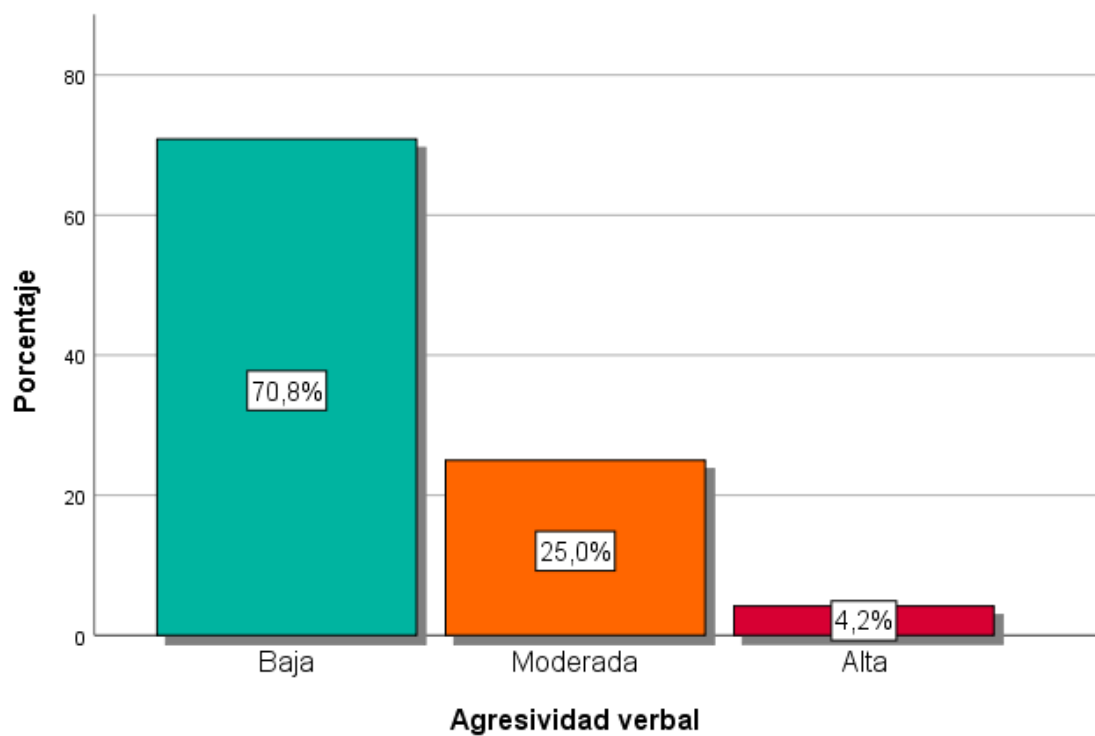


Tabla 9

Dimensión ira en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

Categorías	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Baja	[8 - 19]	45	37.5
Moderada	[20 - 29]	71	59.2
Alta	[30 - 40]	4	3.3
Total		120	100.0

Figura 9

Dimensión ira en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

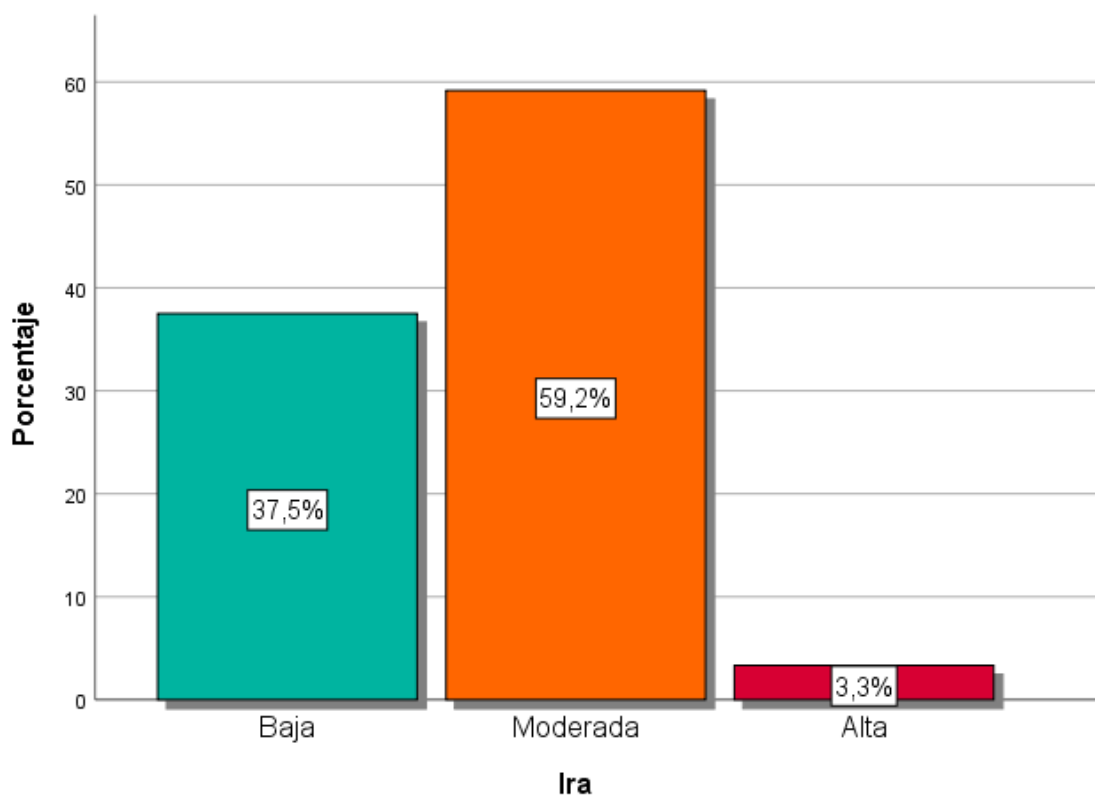


Tabla 10

Dimensión hostilidad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

Categorías	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Baja	[7 - 16]	46	38.3
Moderada	[17 - 26]	68	56.7
Alta	[27 - 35]	6	5.0
Total		120	100.0

Figura 10

Dimensión hostilidad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

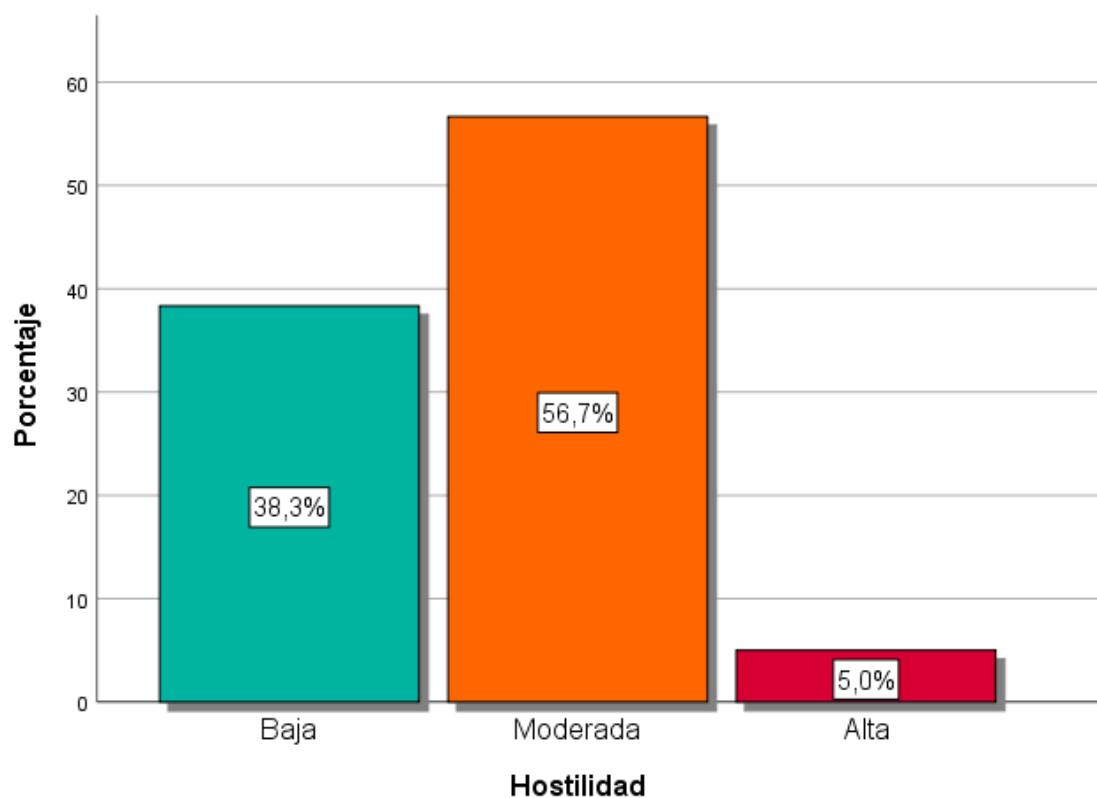


Tabla 11

Contingencia entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

		Agresividad			Total
		Baja	Moderada	Alta	
Dependencia a los videojuegos	Baja	15.8%	8.3%	0.8%	25.0%
	Regular	4.2%	63.3%	2.5%	70.0%
	Alta	0.8%	2.5%	1.7%	5.0%
Total		20.8%	74.2%	5.0%	100.0%

Figura 11

Contingencia entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

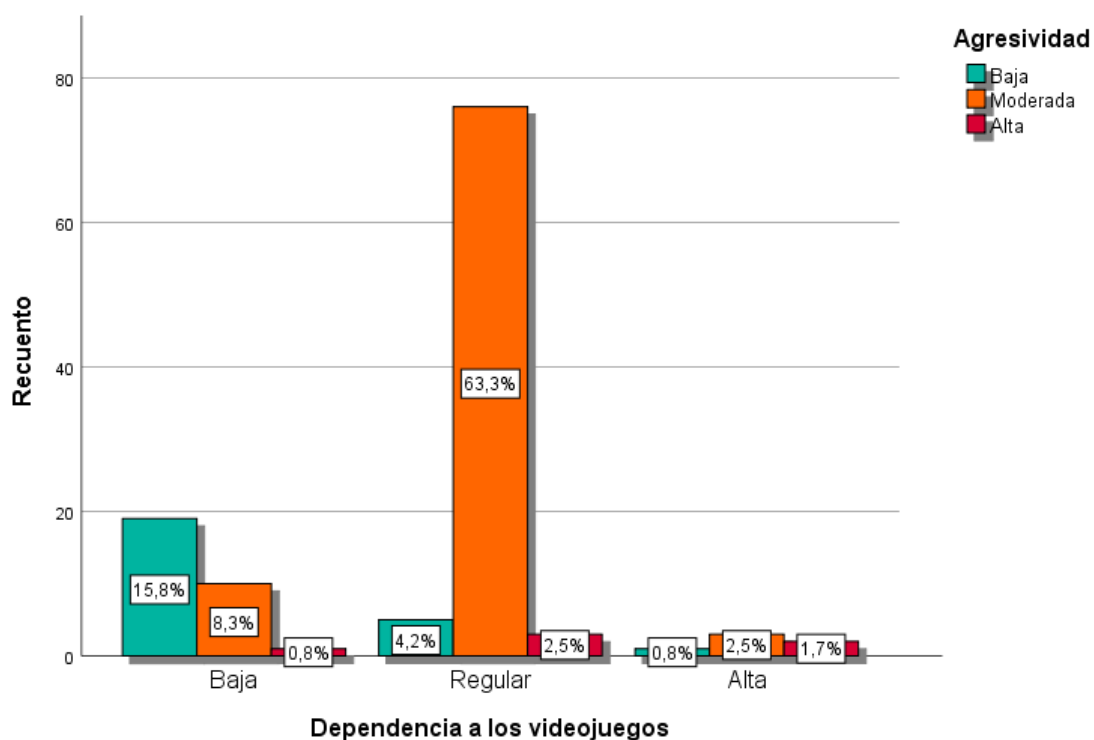


Tabla 12

Contingencia entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

		Agresividad			Total
		Baja	Moderada	Alta	
Abstinencia	Baja	15.8%	9.2%	1.7%	26.7%
	Regular	4.2%	60.8%	1.7%	66.7%
	Alta	0.8%	4.2%	1.7%	6.7%
Total		20.8%	74.2%	5.0%	100.0%

Figura 12

Contingencia entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

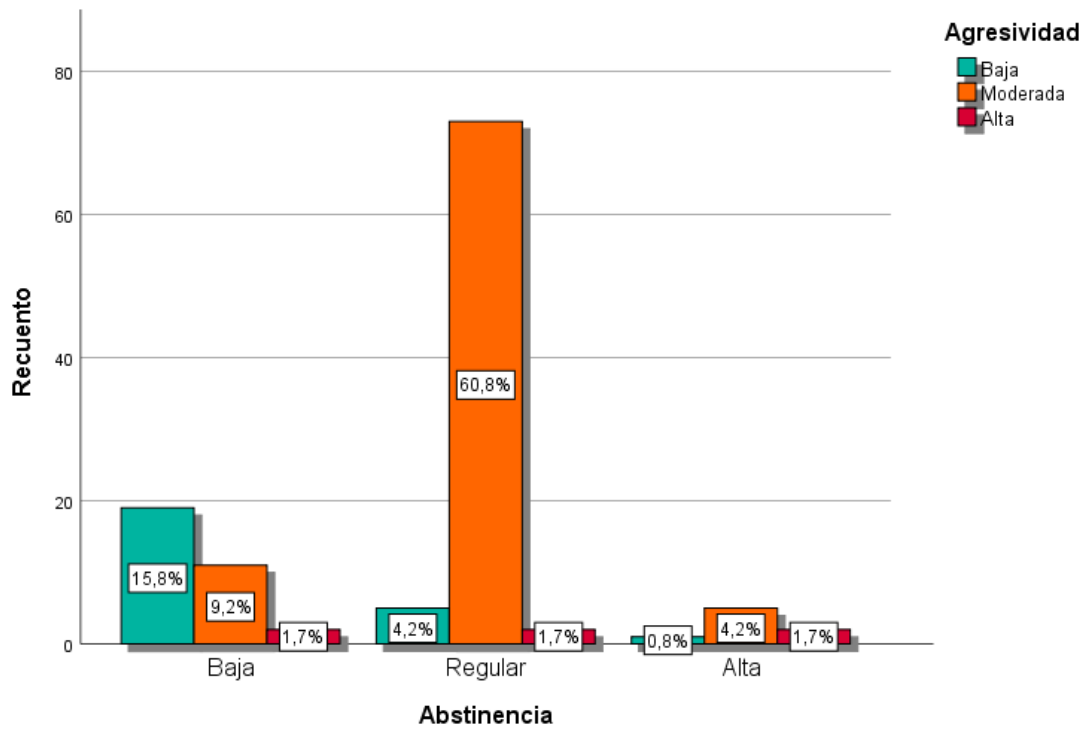


Tabla 13

Contingencia entre el abuso y tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

		Agresividad			Total
		Baja	Moderada	Alta	
Abuso y Tolerancia	Baja	15.0%	8.3%	0.8%	24.2%
	Regular	5.0%	61.7%	1.7%	68.3%
	Alta	0.8%	4.2%	2.5%	7.5%
Total		20.8%	74.2%	5.0%	100.0%

Figura 13

Contingencia entre el abuso y tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

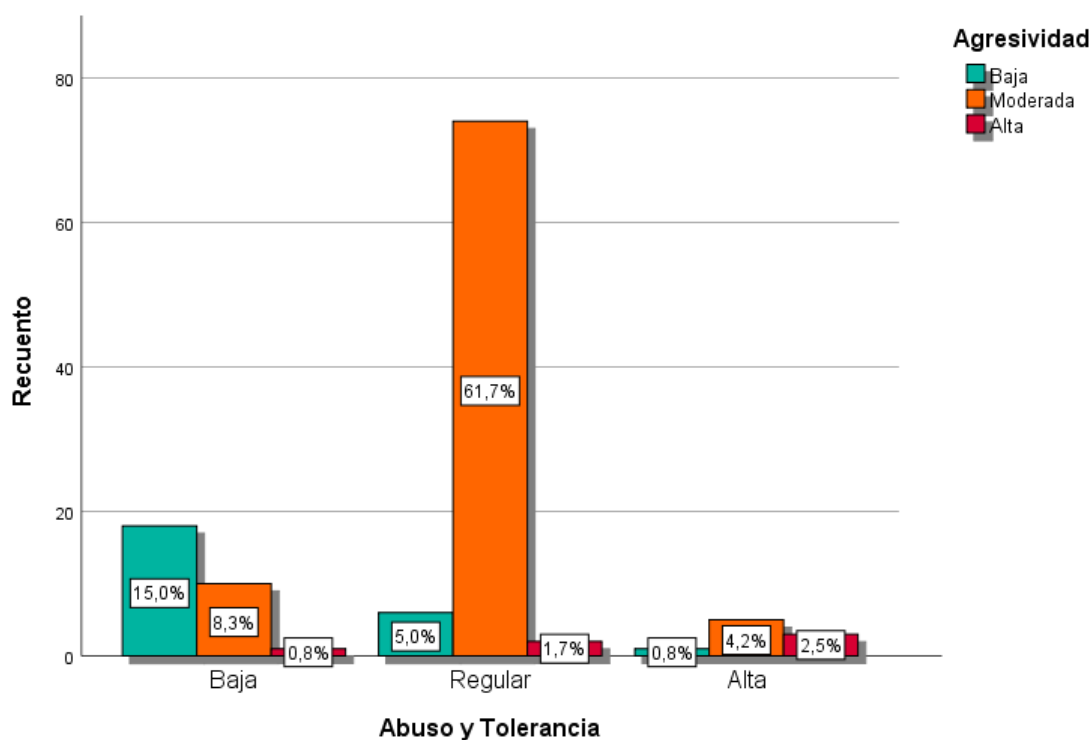


Tabla 14

Contingencia entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

		Agresividad			Total
		Baja	Moderada	Alta	
Problemas asociados a los videojuegos	Baja	13.3%	9.2%	0.0%	22.5%
	Regular	5.8%	56.7%	2.5%	65.0%
	Alta	1.7%	8.3%	2.5%	12.5%
Total		20.8%	74.2%	5.0%	100.0%

Figura 14

Contingencia entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

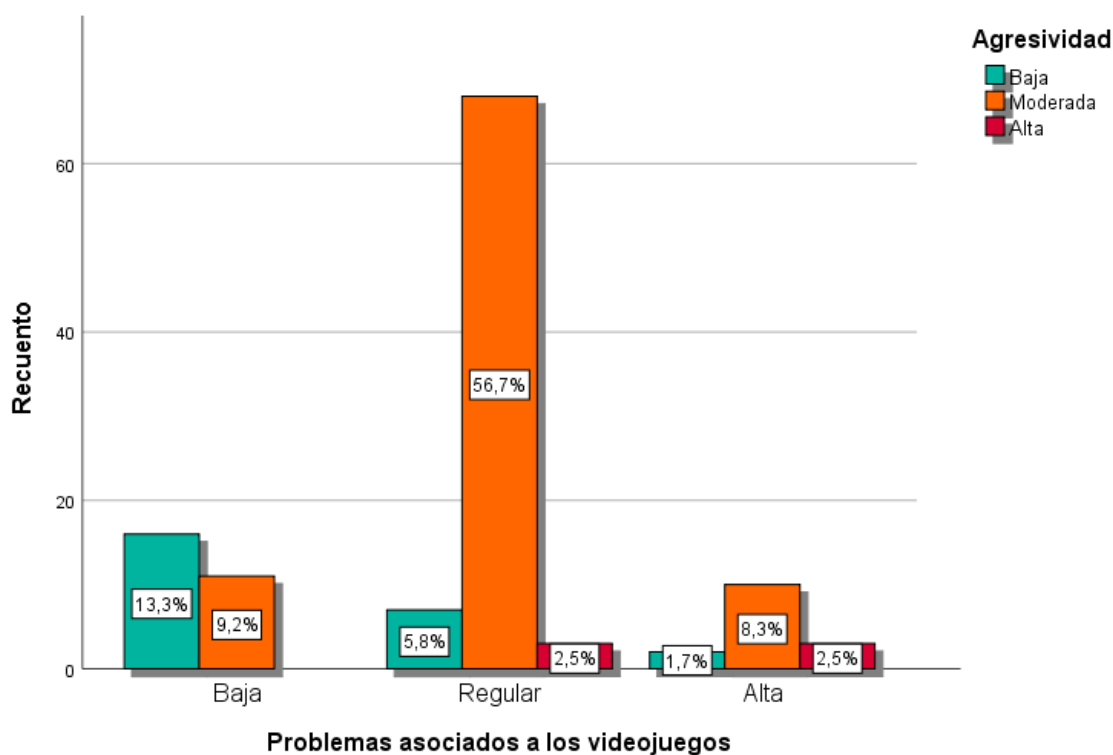


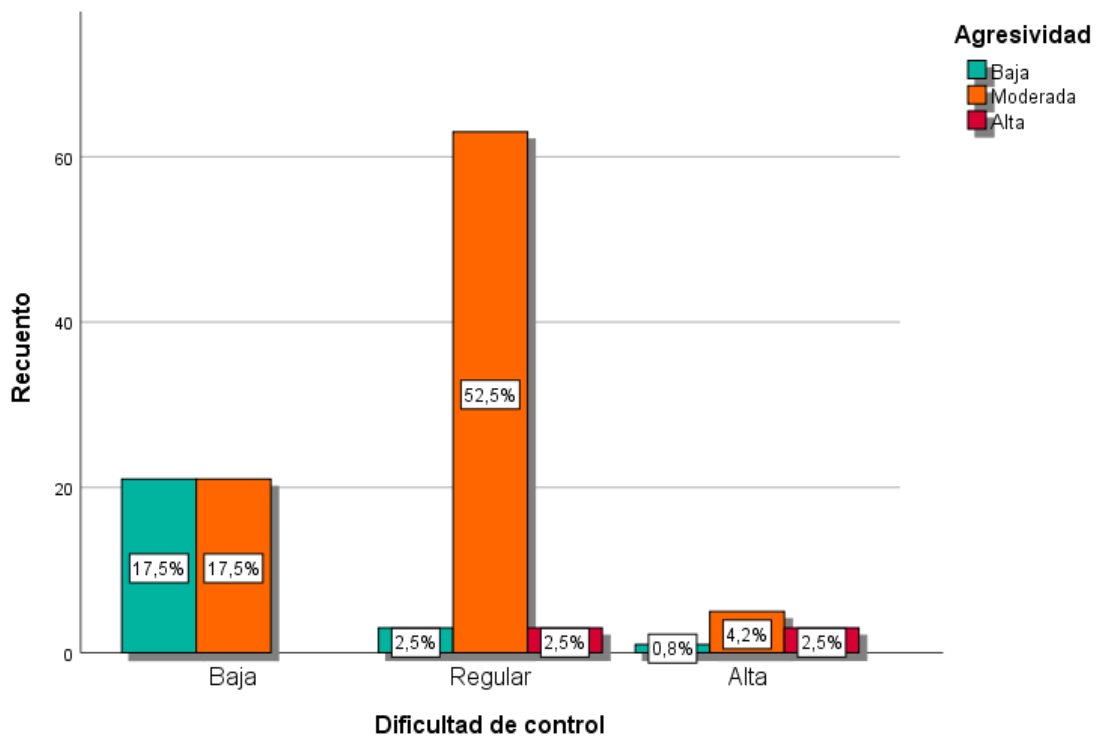
Tabla 15

Contingencia entre la dificultades de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes

		Agresividad			Total
		Baja	Moderada	Alta	
Dificultad de control	Baja	17.5%	17.5%	0.0%	35.0%
	Regular	2.5%	52.5%	2.5%	57.5%
	Alta	0.8%	4.2%	2.5%	7.5%
Total		20.8%	74.2%	5.0%	100.0%

Figura 15

Contingencia entre la dificultades de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes



5.2. Interpretación de resultados

A continuación, se describen los resultados obtenidos luego de la aplicación del instrumento de recolección de datos y expresados en la estadística descriptiva:

1. La tabla 1 muestra los niveles de dependencia a los videojuegos, los resultados indican que el 25.0% de los adolescentes presentan una dependencia baja a los videojuegos, el 70.0% tienen una dependencia regular, y solo el 5.0% muestra una dependencia alta.
2. La tabla 2 muestra los niveles de abstinencia, los resultados muestran que el 26.7% de los adolescentes tienen una baja abstinencia, el 66.7% presenta una abstinencia regular y solo el 6.7% muestra una abstinencia alta.
3. La tabla 3 presenta los niveles de abuso y tolerancia, según los resultados, el 24.2% de los adolescentes muestra un bajo nivel de abuso y tolerancia, el 68.3% tiene un nivel regular y solo el 7.5% presenta un alto nivel en esta dimensión.
4. La tabla 4 muestra los niveles de los problemas asociados a los videojuegos, según los datos, el 22.5% de los adolescentes presenta un nivel bajo de problemas asociados a los videojuegos, el 65.0% tiene un nivel regular y el 12.5% muestra un nivel alto en esta dimensión.
5. La tabla 5 muestra los niveles de la dificultad de control, los resultados indican que el 35.0% de los adolescentes presenta una baja dificultad de control, el 57.5% tiene un nivel regular y solo el 7.5% muestra una dificultad alta en el manejo de su relación con los videojuegos.

6. La tabla 6 presenta los niveles de agresividad, los resultados muestran que el 20.8% de los adolescentes tienen una agresividad baja, el 74.2% presenta una agresividad moderada y solo el 5.0% muestra una agresividad alta.

7. La tabla 7 muestra los niveles de agresividad física, según los datos, el 15.8% de los adolescentes presenta una baja agresividad física, el 77.5% tiene un nivel moderado y el 6.7% muestra una agresividad física alta.

8. La tabla 8 muestra los niveles de agresividad verbal, según los resultados, el 70.8% de los adolescentes presenta una baja agresividad verbal, el 25.0% tiene un nivel moderado y solo el 4.2% muestra una agresividad verbal alta.

9. La tabla 9 muestra los niveles de ira, según los datos, el 37.5% de los adolescentes presenta una baja ira, el 59.2% tiene un nivel moderado y solo el 3.3% muestra una ira alta.

10. La tabla 10 muestra los niveles de hostilidad, según los resultados, el 38.3% de los adolescentes presenta una baja hostilidad, el 56.7% tiene un nivel moderado y solo el 5.0% muestra una hostilidad alta.

11. En la tabla 11 se presenta la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, se observa que el 63.3% de los adolescentes tiene una dependencia regular a los videojuegos y presenta una agresividad moderada. Además, el 15.8% de los adolescentes tiene una baja dependencia a los videojuegos y muestra una baja agresividad. Por otro lado, el 8.3% de los adolescentes tiene una baja dependencia a los videojuegos, pero su agresividad es moderada.

- 12.** La tabla 12 presenta la relación entre la abstinencia y la agresividad, los resultados muestran que el 60.8% de los adolescentes con una abstinencia regular tienen una agresividad moderada. Además, el 15.8% de los adolescentes con baja abstinencia presenta una baja agresividad, mientras que el 9.2% muestra una agresividad moderada.
- 13.** La tabla 13 muestra la relación entre el abuso y tolerancia y la agresividad, se observa que el 61.7% de los adolescentes con un nivel regular de abuso y tolerancia presenta una agresividad moderada. Además, el 15.0% de los adolescentes con un bajo nivel de abuso y tolerancia muestra una baja agresividad, mientras que el 8.3% tiene una agresividad moderada.
- 14.** La tabla 14 muestra la relación entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad, se observa que el 56.7% de los adolescentes con problemas asociados a los videojuegos en un nivel regular presenta una agresividad moderada. Además, el 13.3% de los adolescentes con bajos problemas asociados a los videojuegos muestra una baja agresividad, mientras que el 9.2% tiene una agresividad moderada.
- 15.** La tabla 15 muestra la relación entre la dificultad de control y la agresividad, se observa que el 52.5% de los adolescentes con una dificultad de control regular presenta una agresividad moderada. Además, el 17.5% de los adolescentes con una baja dificultad de control muestra tanto una baja agresividad como una agresividad moderada. Por otro lado, el 2.5% de los adolescentes con una dificultad de control alta presenta tanto una agresividad moderada como alta.

VI. ANALISIS DE LOS RESULTADOS

6.1. Análisis inferencial.

Prueba de normalidad

Establecimiento de las suposiciones estadísticas.

Ho: Los datos tienen una distribución normal.

H1: Los datos no tienen una distribución normal.

Selección del procedimiento estadístico a utilizar.

Dado que el tamaño de la muestra estudiada supera los 50 sujetos, se ha decidido implementar la prueba de Kolmogorov-Smirnov. Este método nos permitirá determinar si debemos optar por un test paramétrico o no paramétrico.

Tabla 16

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
V1: Dependencia a los videojuegos	0.402	120	0.000
Abstinencia	0.377	120	0.000
Abuso y Tolerancia	0.380	120	0.000
Problemas asociados a los videojuegos	0.343	120	0.000
Dificultad de control	0.328	120	0.000
V2: Agresividad	0.420	120	0.000
Agresividad física	0.419	120	0.000
Agresividad verbal	0.434	120	0.000
Ira	0.361	120	0.000
Hostilidad	0.337	120	0.000

Decisión y conclusión

Dado que el p-valor obtenido en cada resultado es inferior a 0,05, la hipótesis nula (H0) es desestimada y se respalda la hipótesis alternativa (Ha), lo que significa que la distribución de los datos recopilados no se ajusta a una normal. En consecuencia, se aplicará una prueba no paramétrica, específicamente la prueba Rho de Spearman.

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

- **Ho:** No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023
- **Ha:** Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

Tabla 17

Prueba Rho de Spearman para la dependencia a los videojuegos - agresividad

		Agresividad	
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	,534**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	120

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

Decisión estadística

La tabla 17 revela, mediante los resultados de la prueba Rho de Spearman, un coeficiente de correlación de 0,534**, y un valor de significancia de 0,000, que es menor que 0,05. Del cual se decide aceptar la Ha y rechazar la Ho, lo que sugiere que existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

Hipótesis específica 1

- **Ho:** No existe relación significativa entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023
- **Ha:** Existe relación significativa entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

Tabla 18

Prueba Rho de Spearman para la abstinencia - agresividad

		Agresividad	
Rho de Spearman	Abstinencia	Coefficiente de correlación	,476**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	120

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

Decisión estadística

La tabla 18 revela, mediante los resultados de la prueba Rho de Spearman, un coeficiente de correlación de 0,476**, y un valor de significancia de 0,000, que es menor que 0,05. Del cual se decide aceptar la Ha y rechazar la Ho, lo que sugiere que existe relación significativa entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

Hipótesis específica 2

- **Ho:** No existe relación significativa entre el abuso - tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023
- **Ha:** Existe relación significativa entre el abuso - tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

Tabla 19

Prueba Rho de Spearman para el abuso y tolerancia – agresividad

		Agresividad	
Rho de Spearman	Abuso y Tolerancia	Coefficiente de correlación	,521**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	120

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

Decisión estadística

La tabla 19 revela, mediante los resultados de la prueba Rho de Spearman, un coeficiente de correlación de 0,521**, y un valor de significancia de 0,000, que es menor que 0,05. Del cual se decide aceptar la Ha y rechazar la Ho, lo que sugiere que existe relación significativa entre el abuso - tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

Hipótesis específica 3

- **Ho:** No existe relación significativa entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023
- **Ha:** Existe relación significativa entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

Tabla 20

Prueba Rho de Spearman para los problemas asociados a los videojuegos – agresividad

		Agresividad	
Rho de Spearman	Problemas asociados a los videojuegos	Coefficiente de correlación	,457**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	120

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

Decisión estadística

La tabla 20 revela, mediante los resultados de la prueba Rho de Spearman, un coeficiente de correlación de 0,457**, y un valor de significancia de 0,000, que es menor que 0,05. Del cual se decide aceptar la Ha y rechazar la Ho, lo que sugiere que existe relación significativa entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

Hipótesis específica 4

- **Ho:** No existe relación significativa entre la dificultad de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023
- **Ha:** Existe relación significativa entre la dificultad de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

Tabla 21

Prueba Rho de Spearman para la dificultades de control – agresividad

			Agresividad
Rho de Spearman	Dificultad de control	Coeficiente de correlación	,529**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	120

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

Decisión estadística

La tabla 21 revela, mediante los resultados de la prueba Rho de Spearman, un coeficiente de correlación de 0,529**, y un valor de significancia de 0,000, que es menor que 0,05. Del cual se decide aceptar la Ha y rechazar la Ho, lo que sugiere que existe relación significativa entre la dificultad de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

7.1. Comparación de resultados.

En el presente estudio se encontró que el 70% de los adolescentes presentaban una dependencia regular a los videojuegos, mientras que el 25% mostraban una dependencia baja y solo el 5% una dependencia alta. Estos resultados son similares a los de Ortiz y Velastegui (2023), quienes observaron que la mayoría de los estudiantes tenían un alto nivel de dependencia de los videojuegos (46,7%), seguido de un nivel moderado (38%) y un nivel bajo (15,4%). También coinciden con los de Saenz y Silva (2022), que hallaron que el 48% de los adolescentes revelaban un alto nivel de dependencia, el 32% un nivel moderado y el 20% un nivel bajo. Sin embargo, estos resultados difieren de los de Toaza y Lara (2022), que mostraron que la dependencia de los videojuegos de los participantes se clasificó como no muy grave, oscilando entre baja y moderada. También contrastan con los de Millan (2022), que encontraron que un porcentaje significativo de la población adolescente, en torno al 95,5%, mostraba niveles bajos de adicción a los videojuegos.

La dependencia a los videojuegos entre los adolescentes, aparentemente, se manifiesta de manera predominante a nivel regular. Este patrón comportamental puede ser considerado una manifestación de su creciente participación en el mundo digital, donde los videojuegos desempeñan un papel importante en su entretenimiento y socialización. La proporción significativa de adolescentes que muestran una dependencia regular a los videojuegos implica una relación constante y sostenida con este tipo de medios interactivos, si bien los videojuegos pueden ofrecer oportunidades valiosas para la recreación y la socialización, también pueden representar un riesgo si se convierten en el foco principal de la vida de un adolescente. Por lo tanto, se necesita más atención para comprender plenamente las implicaciones a largo plazo de esta dependencia, y para diseñar intervenciones adecuadas que ayuden a los adolescentes a manejar de manera saludable su interacción con los videojuegos.

Asimismo, se encontró que el 66,7% de los adolescentes presentaban una abstinencia regular, el 68,3% un nivel regular de abuso y tolerancia, el 65% un nivel regular de problemas asociados a los videojuegos y el 57,5% una dificultad regular de control. Estos resultados son similares a los de Saenz y Silva (2022), quienes observaron que la dimensión con mayor prevalencia era la dimensión de problemas asociados a los videojuegos, que representaba el 34%. También coinciden con los de Bolívar y Velásquez (2022), que mostraron que un alto porcentaje de individuos mostraba síntomas de adicción a los videojuegos (67,5%), así como problemas de dependencia (67,5%), abstinencia (68,8%), abuso y tolerancia (60,6%) y problemas de control (51,9%) relacionados con el juego. Sin embargo, estos resultados difieren de los de Ortiz y Velastegui (2023), que hallaron que la impulsividad era prevalente en la muestra en el 28,6% de los participantes en el estudio. También contrastan con los de Fiallos (2022), que encontró que la mayoría de los niños mostraba niveles medios y bajos de ansiedad que eran proporcionales a su nivel de agresividad. Estas diferencias podrían deberse a factores como el tipo y la intensidad de los síntomas de adicción a los videojuegos, así como a las variables moderadoras o mediadoras que podrían afectar a la relación entre la dependencia a los videojuegos y el bienestar psicológico.

Por otro lado, se encontró que el 74,2% de los adolescentes presentaban una agresividad moderada, mientras que el 20,8% mostraban una agresividad baja y solo el 5% una agresividad alta. Estos resultados son similares a los de Millan (2022), quien halló que la mayoría de los estudiantes de secundaria mostraban niveles de agresividad medios y altos, con un 33,3% y un 27% respectivamente. También coinciden con los de Saenz y Silva (2022), que observaron que un número significativo de adolescentes, concretamente el 43% de ellos, mostraba un nivel alto de agresividad, mientras que el 32% mostraba un nivel medio y el 25% mostraba un nivel bajo. Sin embargo, estos resultados difieren de los de Samame y Tirado (2021), quienes encontraron que el 24,2% de los estudiantes se comportaban de forma

agresiva, con especial atención a los efectos de los videojuegos. También contrastan con los de Fiallos (2022), que mostró que el nivel más alto de agresividad predomina entre los niños con un asombroso 89,3%.

La agresividad en la adolescencia es un fenómeno de interés primordial para la sociedad y la psicología del desarrollo. En base a la descripción proporcionada, se puede inferir que una cantidad significativa de adolescentes muestra un nivel de agresividad moderado, este hallazgo resalta la importancia de investigar las causas de la agresividad en esta etapa de la vida, para entender sus orígenes y manifestaciones, y para desarrollar estrategias efectivas de intervención.

En cuanto al objetivo general, se encontró que existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes, con un coeficiente de correlación de 0,534** y un valor de significancia de 0,000. Estos resultados son similares a los de Coca (2023), quien constató que las variables presentaban una correlación media con un valor de ($r=0.110$), lo que indica una relación moderada entre la adicción a los videojuegos y las tendencias agresivas entre los adolescentes. También coinciden con los de Bolívar y Velásquez (2022), que indicaron una relación significativa entre la dependencia de los estudiantes a los videojuegos y su nivel de agresividad, con un coeficiente de correlación de 0,512** y un valor de significancia de 0,000.

El vínculo constatado entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes es un hallazgo notable que invita a una mayor profundización. Al presentar un coeficiente de correlación moderado, se sugiere que a medida que se incrementa la dependencia a los videojuegos, también podría aumentar la agresividad en este grupo etario. Aunque los videojuegos pueden proporcionar oportunidades para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, también pueden fomentar comportamientos agresivos en ciertos contextos. El consumo excesivo de videojuegos, especialmente aquellos de género violento, podría normalizar conductas agresivas.

CONCLUSIONES

Primera: De acuerdo al objetivo general, se logró determinar que existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023, donde el coeficiente de correlación fue 0.534 que refiere una relación positiva moderada y el valor $p=0.000$.

Segunda. En relación al primer objetivo específico, se pudo demostrar que existe relación significativa entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023, donde el coeficiente de correlación fue 0.476 que refiere una relación positiva moderada y el valor $p=0.000$.

Tercera. Según el segundo objetivo específico, se alcanzó evidenciar que existe relación significativa entre el abuso - tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023, donde el coeficiente de correlación fue 0.521 que refiere una relación positiva moderada y el valor $p=0.000$.

Cuarta. En cuanto al tercer objetivo específico, se llegó a probar que existe relación significativa entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023, donde el coeficiente de correlación fue 0.457 que refiere una relación positiva moderada y el valor $p=0.000$.

Quinta. En relación al cuarto objetivo específico, se logró determinar que existe relación significativa entre la dificultad de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023, donde el coeficiente de correlación fue 0.529 que refiere una relación positiva moderada y el valor $p=0.000$.

RECOMENDACIONES

Primera. Se recomienda a los adolescentes establecer un equilibrio saludable entre el tiempo dedicado a los videojuegos y otras actividades esenciales, como estudiar, hacer ejercicio y socializar. También es aconsejable que sean conscientes de cómo su comportamiento puede cambiar después de jugar videojuegos, para así gestionar cualquier posible agresividad.

Segunda. Se recomienda a los padres de familia establecer reglas claras en el hogar respecto al uso de videojuegos. Es importante definir tiempos y espacios para el juego, garantizando que se respeten las horas de descanso, estudio y sueño.

Tercera. Se recomienda a los adolescentes y los padres de familia a mantener un diálogo abierto sobre el tema de los videojuegos. Los adolescentes deben sentirse a gusto para hablar de sus experiencias con los juegos, y los padres deben estar dispuestos a escuchar y aprender sobre el mundo de los videojuegos y sus implicancias.

Cuarta. Se recomienda a los padres de familia ser modelos de comportamiento saludable en cuanto al uso de la tecnología. Esto puede implicar establecer límites de tiempo para el uso de dispositivos electrónicos, y fomentar actividades familiares que no estén centradas en la tecnología.

Quinta. Se recomienda a los adolescentes buscar y desarrollar pasatiempos alternativos fuera de los videojuegos. Tener una variedad de actividades interesantes puede ayudar a reducir la dependencia a los videojuegos y disminuir la agresividad asociada a su uso excesivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agencia Peruana de Noticias. (2020). *Día del Gamer: consumo de videojuegos por internet o descargas crece en Perú*. Hoy 29 de agosto se conmemora el Día del Gamer a nivel mundial. <https://andina.pe/agencia/noticia-dia-del-gamer-consumo-videojuegos-internet-o-descargas-crece-peru-811788.aspx>
- Alonso Pérez, J. D. (2021). *Videojuegos: la puerta de entrada a la patologización del entretenimiento* [Universidad de la Laguna]. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/13404>
- Ancasi Saavedra, M., & Yataco Torres, M. L. (2023). *Inteligencia emocional y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa en Lima Norte* [Universidad Católica Sedes Sapientiae]. <https://hdl.handle.net/20.500.14095/1756>
- Andreu Rodríguez, J. M., Peña Fernández, M. E., & Graña Gómez, J. L. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14(2), 476–482. <https://www.redalyc.org/pdf/727/72714245.pdf>
- Arias Gonzáles, J. L., Holgado Tisoc, J., Tafur Pittman, T. L., & Vasquez Pauca, M. J. (2022). *Metodología de la investigación: El método ARIAS para realizar un proyectode tesis*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.016>
- Artezano Rojas, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo - 2018* [Universidad Peruana Los Andes]. <https://hdl.handle.net/20.500.12848/1917>
- Bolivar Castañeda, M. D., & Velásquez García, Y. A. (2022). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa, Ica 2021* [Universidad Autónoma De Ica]. <http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/handle/autonomadeica/1691>
- Bouquet Escobedo, G. S., García Méndez, M., Díaz Loving, R., & Rivera Aragón, S. (2019). Conceptuación y Medición de la Agresividad: Validación de una Escala. *Revista Colombiana de Psicología*, 28(1), 115–130. <https://doi.org/10.15446/rcp.v28n1.70184>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452–459.

<https://psycnet.apa.org/buy/1993-00039-001>

- Caballero, S. V., Contini de González, N., Lacunza, A. B., Mejail, S., & Coronel, P. (2018). Habilidades sociales, comportamiento agresivo y contexto socioeconómico. Un estudio comparativo con adolescentes de Tucumán (Argentina). *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*, 53, 183–203. <http://revista.fhycs.unju.edu.ar/revistacuadernos/index.php/cuadernos/article/view/261>
- Castellanos Sanchez, L. R., & Florencio Arellano, S. (2020). *Nivel de agresividad en adolescentes en tiempo de COVID – 19 de una Institución Educativa Particular Huancayo - 2020* [Universidad Peruana Los Andes]. <https://hdl.handle.net/20.500.12848/1965>
- Chahín Pinzón, N., & Briñez, B. L. (2019). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes. *Universitas Psychologica*, 17(4), 1–13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-4.pzca>
- Chávez, M., & Saravia, E. (2020). *El estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos en estudiantes del 5º y 6º grado de primaria de la institución educativa “sebastián barranca” n° 23001–av. américa n° 115– chincha alta, durante el año 2019* [Universidad Autónoma de Ica]. <http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/handle/autonomadeica/631>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418–426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Cívico Ariza, A., Cuevas Monzonís, N., Colomo Magaña, E., & Gabarda Méndez, V. (2021). Jóvenes y uso problemático de las tecnologías durante la pandemia: una preocupación familiar. *Hachetetepé. Revista científica de Educación y Comunicación*, 22, 1–12. <https://doi.org/10.25267/Hachetepe.2021.i22.1204>
- Coca Sunta, K. S. (2023). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/4063>
- Cordero Ríos, P. (2022). La agresividad en los escolares adolescentes: una revisión de la literatura científica del 2015 al 2020. *Conrado*, 18(84), 202–206.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100202

- Corrales Llerena, Y. P. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis – periodo 2019* [Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. <http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/4473>
- Cusma Celis, M. S. Y. (2022). *Dependencia a los videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/90971>
- Díaz Gil, S. M. (2021). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de una institución educativa del distrito de El Porvenir* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/72600>
- Domínguez, E., Pérez, D., & Rosero, A. (2018). Competencias Parentales y Resiliencia Infantil en contexto de desplazamiento en Colombia. *Prisma Social*, 70(2), 227–253.
- Domínguez, J. P. S., & Sosa, E. A. S. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes Prevalence and dependence to video games in a sample of adolescents. *Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6(11). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Entertainment Software Association. (2021). *2021 Essential Facts About the Video Game Industry*. <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Estrada Araoz, E. G., Paricahua Peralta, J. N., Velasquez Giersch, L., Paredes Valverde, Y., Quispe Herrera, R., Farfán Latorre, M., Lavilla Condori, W. G., Puma Sacsi, M. Á., & Gallegos Ramos, N. A. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(4), 242–250. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>
- Faya De la Cruz, J. A. Z., & González Gallardo, F. M. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/45815>
- Fiallos López, M. I. (2022). *Ansiedad y agresividad en niños expuestos a video*

- juegos violentos en la ciudad de Ambato. Análisis comparativo* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador].
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3585>
- Garcés de Los Fayos López, E., Garcés de Los Fayos Ruiz, E. J., & Ortín Montero, F. J. (2023). Ira y Personalidad como dos factores relacionados en el deporte: una revisión sistemática. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 23(1), 21–37.
<https://doi.org/10.6018/cpd.533361>
- García García, E. E., Cruzata-Martínez, A., Bellido García, R. S., & Rejas Borjas, L. G. (2020). Disminución de la agresividad en estudiantes de primaria: El programa Fortaleciéndome. *Propósitos y Representaciones*, 8(2).
<https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.559>
- Guevara Coronel, G. I. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel* [Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/48856>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). McGraw-Hill.
- Herrero, J., Torres, A., Vivas, P., Hidalgo, A., Rodríguez, F. J., & Urueña, A. (2021). Smartphone Addiction and Cybercrime Victimization in the Context of Lifestyles Routine Activities and Self-Control Theories: The User's Dual Vulnerability Model of Cybercrime Victimization. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7), 3763.
<https://doi.org/10.3390/ijerph18073763>
- Huamán Porras, D. V. (2020). *Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/42629>
- Jin, Y., Qin, L., Zhang, H., & Zhang, R. (2021). *Social Factors Associated with Video Game Addiction Among Teenagers: School, Family and Peers*.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.211220.131>
- López-Mora, C., Álvarez, O., González-Hernández, J., & Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 22(1),

- 124–137. <https://doi.org/10.6018/cpd.466831>
- Lozano Ramírez, D. I., Pacheco Favela, M. A., Carmona García, L. S., & Burciaga Robles, J. H. (2018). Hostilidad, enojo y agresión: diferencias fisiológicas en una muestra de mujeres universitarias del norte de México. *Revista de psicología y ciencias del comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales*, 9(1), 54–74. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-18332018000100054
- Matalinares Calvet, M., Yaringaño L., J., Uceda E., J., Fernández A., E., Huari T., Y., & Campos G., A. (2014). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de Investigación en Psicología*, 15(1), 147. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674>
- Maya Pérez, E., Galindo Soto, J. A., & Jiménez González, M. D. J. (2019). La ira y los nervios como representaciones de malestares emocionales en la conyugalidad a distancia. *Trabajo Social*, 21(2), 26–51. <https://doi.org/10.15446/ts.v21n2.75263>
- Millan Velasquez, M. E. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes* [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36876>
- Ministerio de Salud. (2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Obregón López, G. M. (2017). Resentimiento y agresividad en estudiantes de 5to de secundaria. *Avances en Psicología*, 25(2), 199–208. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2017.v25n2.355>
- Ortiz, D. J., & Velastegui, D. C. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.330>
- Peña Freire, A. M. (2019). Tolerancia: Uso y abuso. En *Anales de la Cátedra Francisco Suárez* (pp. 387–394). Universidad de Granada.

- Polo Cantillo, L. M., & Medina Pérez, Y. X. (2022). *Tiempo de juego Free Fire y Expresión de la Ira en Adolescentes De 12 a 16 Años en un Colegio Privado de la Ciudad de Bogotá* [Universidad Antonio Nariño]. <http://repositorio.uan.edu.co/handle/123456789/7376>
- Ramírez-Corone, A. A., Suárez, P. C. M., Mejía, J. B. C., Andrade, P. A. B., Torracchi-Carrasco, E., & Carpio, M. G. C. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos venezolanos de farmacología y terapéutica*, 39(2), 209–218. https://www.revistaavft.com/images/revistas/2020/avft_2_2020/12_habilidades.pdf
- Redondo Pacheco, J., Rueda Rueda, S., & Amado Vega, C. (2013). Conducta prosocial: Una alternativa a las conductas agresivas. *Revista Investigium IRE Ciencias Sociales Y Humanas*, 4(1), 234–247.
- Remigio Vasquez, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/11347>
- Reyes Yauri, L. V. (2019). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/36736>
- Rodas, B. (2016). *La empatía cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5-6 años de la Unidad Educativa Alfonso Troya*. Universidad Técnica de Ambato.
- Rodríguez Contreras, L. L. (2019). *Clima social familiar y agresividad en estudiantes de secundaria. Institución Educativa Santiago Antúnez de Mayolo, La Pampa - 2019* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38767>
- Rojas Gamboa, K. R. (2021). *Programa “El respeto nos une” sobre las conductas agresivas de los estudiantes en una Institución Educativa del Tambo, Huancayo – 2018*. [Universidad Peruana Los Andes]. <https://hdl.handle.net/20.500.12848/2385>
- Saenz Granados, A. C., & Silva Llatas, J. M. (2022). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de la*

- Ciudad de Cajamarca - 2021* [Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo].
<http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/2347>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Samame Ramirez, E. V., & Tirado Carranza, Y. (2021). *Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2021* [Universidad Señor de Sipán]. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/10009>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre-Terrero, J. Y., Castillo Arcos, L. del C., & Silveira-Sosa, E. A. (2020). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte Sanitario*, 20(1). <https://doi.org/10.19136/hs.a20n1.3918>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre Terrero, J. Y., & Castillo Arcos, L. del C. (2021a). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 21(1). <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre Terrero, J. Y., & Castillo Arcos, L. del C. (2021b). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 21(1). <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Serna, G., Gutiérrez, G., Zenozain, C., Damián, R., Yanowsky, G., & Vargas-Portugal, K. (2023). *Artículos científicos: Preparación, diseño y publicación* (Primera ed). Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.084>
- Silva Fernández, C. S., Barchelot Aceros, L. J., & Galván Patrignani, G. D. (2021). La Caracterización de la conducta agresiva y de variables psicosociales en una muestra de adolescentes de la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana. *Psicogente*, 24(46), 1–22. <https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4498>
- Toaza Caisaguano, T. D., & Lara-Salazar, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10593–10610.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151

Vella, K., Johnson, D., Cheng, V. W. S., Davenport, T., Mitchell, J., Klarkowski, M., & Phillips, C. (2019). A Sense of Belonging: Pokémon GO and Social Connectedness. *Games and Culture*, 14(6), 583–603.

<https://doi.org/10.1177/1555412017719973>

Vilcas Lazo, A. A., & Bustamante Werlen, M. H. (2022). *Dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021* [Universidad Autónoma de Ica]. <http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/handle/autonomadeica/1955>

Villena Dominguez, C. G. (2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019* [Universidad Autónoma del Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1265>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Guillermo Pinto Ismodes - Distrito Chicmo, Andahuaylas 2023

Responsables: Victor Alex Cusi Vasquez

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023?</p> <p>Problemas específicos P.E.1: ¿Cuál es la relación entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023?</p> <p>P.E.2: ¿Cuál es la relación entre el abuso - tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes -</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023</p> <p>Objetivos específicos: O.E.1: Establecer la relación entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023</p> <p>O.E.2: Determinar la relación entre el abuso - tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes -</p>	<p>Hipótesis general Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023</p> <p>Hipótesis específicas: H.E.1: Existe relación significativa entre la abstinencia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023</p> <p>H.E.2: Existe relación significativa entre el abuso - tolerancia y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes -</p>	<p>Variable 1: Dependencia a los videojuegos</p> <p>Dimensiones: - D.1: Abstinencia - D.2: Abuso y Tolerancia - D.3: Problemas asociados a los videojuegos - D.4: Dificultad de control</p> <p>Variable 2: Agresividad</p> <p>Dimensiones: - D.1: Agresividad física - D.2: Agresividad verbal - D.3: Ira - D.4: Hostilidad</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo de investigación: Aplicado Nivel de Investigación: Correlacional Diseño: No experimental - transversal</p> <p>Población: La población en el estudio se conformó por 120 estudiantes adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes que se conforman en el tercero, cuarto y quinto grado.</p> <p>Muestra: La muestra fue obtenida mediante un muestreo censal, donde se incluyó a todas las unidades de investigación de la población (n=120 estudiantes).</p> <p>Técnica e instrumentos: Técnica La técnica es la encuesta.</p> <p>Instrumento.</p>

<p>distrito Chicmo, Andahuaylas 2023?</p> <p>P.E.3: ¿Cuál es la relación entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023?</p> <p>P.E.4: ¿Cuál es la relación entre la dificultad de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023?</p>	<p>distrito Chicmo, Andahuaylas 2023</p> <p>O.E.3: Identificar la relación entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023</p> <p>O.E.4: Determinar la relación entre la dificultad de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023</p>	<p>distrito Chicmo, Andahuaylas 2023</p> <p>H.E.3: Existe relación significativa entre los problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023</p> <p>H.E.4: Existe relación significativa entre la dificultad de control y la agresividad en adolescentes de la institución educativa Guillermo Pinto Ismodes - distrito Chicmo, Andahuaylas 2023</p>		<p>El instrumento para evaluar ambas variables es el cuestionario.</p> <p>INSTRUMENTO 1: Dependencia a videojuegos Nombre: Test de dependencia a videojuegos (TDV)</p> <p>INSTRUMENTO 2: Agresividad Nombre: Agresion cuestionare (AQ) Autor y año: Buss y Perry (1992)</p> <p>Métodos de análisis de datos Estadística descriptiva e inferencial</p>
--	--	---	--	--

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN - TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)

Edad: _____

Sexo: _____

Instrucciones: Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerdo	Neutral	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo
TD	ED	N	DA	TA

N°	ENUNCIADOS	TD	ED	N	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	TD	ED	N	DA	TA
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	TD	ED	N	DA	TA
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	TD	ED	N	DA	TA
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	TD	ED	N	DA	TA
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas	TD	ED	N	DA	TA
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué	TD	ED	N	DA	TA
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	TD	ED	N	DA	TA
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	TD	ED	N	DA	TA
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	TD	ED	N	DA	TA
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos	TD	ED	N	DA	TA
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	TD	ED	N	DA	TA
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	TD	ED	N	DA	TA
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	TD	ED	N	DA	TA
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	TD	ED	N	DA	TA

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces
N	RV	AV	CF	MV

N°	ENUNCIADOS	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	N	RV	AV	CF	MV
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	N	RV	AV	CF	MV
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	N	RV	AV	CF	MV
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego	N	RV	AV	CF	MV
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	N	RV	AV	CF	MV
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento	N	RV	AV	CF	MV
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	N	RV	AV	CF	MV
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	N	RV	AV	CF	MV
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar	N	RV	AV	CF	MV
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas pienso en mis videojuegos	N	RV	AV	CF	MV
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	N	RV	AV	CF	MV

**CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN- CUESTIONARIO DE AGRESIÓN
(AQ)**

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

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

Nº	ENUNCIADOS	CF	BF	VF	BV	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	CF	BF	VF	BV	CV
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos	CF	BF	VF	BV	CV
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida	CF	BF	VF	BV	CV
4	A veces soy bastante envidioso	CF	BF	VF	BV	CV
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona	CF	BF	VF	BV	CV
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	CF	BF	VF	BV	CV
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo	CF	BF	VF	BV	CV
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	CF	BF	VF	BV	CV
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	CF	BF	VF	BV	CV
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	CF	BF	VF	BV	CV
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar	CF	BF	VF	BV	CV
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades	CF	BF	VF	BV	CV
13	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal	CF	BF	VF	BV	CV
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos	CF	BF	VF	BV	CV
15	Soy una persona apacible	CF	BF	VF	BV	CV
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	CF	BF	VF	BV	CV
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	CF	BF	VF	BV	CV
18	Mis amigos dicen que discuto mucho	CF	BF	VF	BV	CV
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva	CF	BF	VF	BV	CV

20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas	CF	BF	VF	BV	CV
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos	CF	BF	VF	BV	CV
22	Algunas veces pierdo el control sin razón	CF	BF	VF	BV	CV
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables	CF	BF	VF	BV	CV
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona	CF	BF	VF	BV	CV
25	Tengo dificultades para controlar mi genio	CF	BF	VF	BV	CV
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	CF	BF	VF	BV	CV
27	He amenazado a gente que conozco	CF	BF	VF	BV	CV
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán	CF	BF	VF	BV	CV
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas	CF	BF	VF	BV	CV

Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUILLERMO PINTO ISMODES - DISTRITO CHICMO, ANDAHUAYLAS 2023

Nombre del Experto: Javier Hernando Ccoyori Quispe

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por 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 sintáctica 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


 COLEGIO DE PSICÓLOGOS DEL PERÚ
 CONSEJO DIRECTIVO NACIONAL DE ASOCIADOS

 PS. JAVIER H. CCOYORI QUISPE
 PSICÓLOGO
 C. Ps. P. 14359

Apellidos y Nombres del validador: *Javier Heronando Ccoyori Quispe*
 Grado académico: *Magíster V.R.*
 N°. DNI: *41340929*

Adjuntar al formato:

- *Matriz de consistencia de la investigación (Cuantitativo) ó matriz de categorización apriorística (cualitativo)
- *Matriz de Operacionalización de variables (Cuantitativo) ó matriz de categorías y subcategorías (Cualitativo)
- *Instrumento(s) de recolección de datos



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUILLERMO PINTO ISMODES - DISTRITO CHICMO, ANDAHUAYLAS 2023

Nombre del Experto: Javier Hernández Coyani Quispe

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por 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 sintáctica 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


 COLEGIO DE PSICÓLOGOS DEL PERÚ
 CONSEJO DIRECTIVO REGIONAL III - AREQUIPA

 PS. JAVIER H. OCOYORI QUISPE
 PSICÓLOGO
 C.Ps.P. 14359

Apellidos y Nombres del validador: *Javier Homero Ocoyori Quispe*
 Grado académico: *Magister v.R.*
 N°. DNI: *41340929*

Adjuntar al formato:

- *Matriz de consistencia de la investigación (Cuantitativo) ó matriz de categorización apriorística (cualitativo)
- *Matriz de Operacionalización de variables (Cuantitativo) ó matriz de categorías y subcategorías (Cualitativo)
- *Instrumento(s) de recolección de datos



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUILLERMO PINTO ISMODES - DISTRITO CHICMO, ANDAHUAYLAS 2023

Nombre del Experto: *Claudia Milagros Borda Bustamante*

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

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

10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple.	
-----------------	--	---------	--

III. OBSERVACIONES GENERALES



GOBIERNO REGIONAL DE PURIMAC
DIRECCIÓN DE SALUD PURIMAC II
.....
Claudia M. Boyda Bustamante
CP&P 18633

Apellidos y Nombres del validador:

Grado académico: *Magister*

N°. DNI: *43872724*

Adjuntar al formato:

*Matriz de consistencia de la investigación (Cuantitativo) ó matriz de categorización apriorística (cualitativo)

*Matriz de Operacionalización de variables (Cuantitativo) ó matriz de categorías y subcategorías (Cualitativo)

*Instrumento(s) de recolección de datos



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUILLERMO PINTO ISMODES - DISTRITO CHICMO, ANDAHUAYLAS 2023

Nombre del Experto: *Claudia Milagros Borda Bustamante*

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

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

10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple.	
-----------------	--	---------	--

III. OBSERVACIONES GENERALES


GOBIERNO REGIONAL DE APURÍMAC
DIRECCIÓN DE SALUD APURÍMAC II
.....
Claudia M. Borda Bustamante
CPSP: 15663

Apellidos y Nombres del validador:
Grado académico: *Magister.*
N°. DNI: *43872724.*

Adjuntar al formato:

- *Matriz de consistencia de la investigación (Cuantitativo) ó matriz de categorización apriorística (cualitativo)
- *Matriz de Operacionalización de variables (Cuantitativo) ó matriz de categorías y subcategorías (Cualitativo)
- *Instrumento(s) de recolección de datos



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUILLERMO PINTO ISMODES - DISTRITO CHICMO, ANDAHUAYLAS 2023

Nombre del Experto: Mauricio Vargas Navarro

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

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

10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Compe	No
-----------------	--	-------	----

III. OBSERVACIONES GENERALES



Apellidos y Nombres del validador: *Vargas Navarro Mauricio*
 Grado académico: *Magister*
 N°. DNI: *4054873*

Adjuntar al formato:

- *Matriz de consistencia de la investigación (Cuantitativo) ó matriz de categorización apriorística (cualitativo)
- *Matriz de Operacionalizacion de variables (Cuantitativo) ó matriz de categorías y subcategorías (Cualitativo)
- *Instrumento(s) de recolección de datos



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUILLERMO PINTO ISMODES - DISTRITO CHICMO, ANDAHUAYLAS 2023

Nombre del Experto: Marcos Vargas Navarro

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

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

10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	No
-----------------	--	--------	----

III. OBSERVACIONES GENERALES


 Mauricio Vargas Navar
 PSICOLOGO
 C.Ps. P. 1427

Apellidos y Nombres del validador: *Vargas Navar*
 Grado académico: *Magister*
 N°. DNI: *40549933*

Adjuntar al formato:

- *Matriz de consistencia de la investigación (Cuantitativo) ó matriz de categorización apriorística (cualitativo)
- *Matriz de Operacionalización de variables (Cuantitativo) ó matriz de categorías y subcategorías (Cualitativo)
- *Instrumento(s) de recolección de datos

Anexo 4: Base de datos

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

N	Abstinencia					Abuso y tolerancia					Problemas asociados a los videojuegos				Dificultad de control										
	P3	P4	P6	P7	P10	P11	P13	P14	P21	P25	P1	P5	P8	P9	P12	P16	P17	P19	P23	P2	P15	P18	P20	P22	P24
1	2	3	2	3	3	4	3	2	2	4	3	1	4	4	2	3	2	3	3	2	4	1	2	4	4
2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	4	4	2	4	2	3	3	2	3	3	4	3	1
3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	2	2	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3
4	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	1	4	4	2	2	5	3	2	1	3	3	1	1	4
5	2	3	2	3	3	4	3	2	2	2	3	1	4	4	2	2	5	3	2	2	3	3	2	3	3
6	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	4	4	2	3	2	3	3	2	3	1	2	4	4
7	2	3	2	3	4	3	3	2	2	2	3	1	4	4	2	1	2	3	3	2	3	2	2	4	4
8	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	4	4	2	1	2	3	1	4	3	1	2	1	4
9	5	4	4	4	3	2	1	4	4	3	2	3	4	5	1	2	5	2	2	5	5	3	5	5	4
10	4	2	3	2	3	2	3	1	2	2	2	3	4	3	5	4	2	1	3	1	1	3	2	1	1
11	2	2	3	4	4	1	4	1	1	4	3	1	3	4	1	3	3	2	2	3	3	2	2	3	4
12	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	3	1	4	1	3	3	1	4	3	3
13	2	3	2	2	3	3	1	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	1	2	2	4	4	2
14	2	3	2	3	4	3	3	2	2	2	3	1	4	4	2	5	1	2	2	3	3	4	2	3	1
15	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	4	4	2	2	4	2	1	3	2	3	4	3	1
16	2	3	2	3	4	3	3	2	2	2	3	1	4	4	2	3	3	5	1	1	1	4	1	1	1
17	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	4	4	2	2	2	3	4	5	3	2	4	1	1
18	5	4	4	4	3	2	1	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	4	5	5	2	5	5	4	3
19	5	3	2	3	3	5	3	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	2	5	5	4	3	4	5	3
20	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	4	1	1	1	3	2	1	5	2	2	3	1	2	4	4
21	2	3	2	3	4	3	3	2	2	2	4	1	4	1	3	1	5	1	4	2	3	2	2	1	4
22	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	1	3	3	5	1	1	4	4	3	1	2	1	4
23	5	4	4	4	4	2	1	4	4	3	4	1	3	3	3	3	4	2	1	1	3	3	2	2	1
24	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	3	1	3	1	1	2	2	5
25	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	5	3	2	3	2	2	2	2
26	2	5	3	1	3	2	3	1	1	1	2	3	2	2	3	5	1	1	1	2	2	1	2	4	3
27	2	1	2	2	1	2	3	3	1	1	3	3	4	3	2	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2
28	2	5	3	1	3	2	3	3	1	1	3	3	3	3	2	4	1	4	1	3	3	3	2	2	2
29	2	5	3	1	3	2	3	3	1	1	3	4	3	3	2	3	1	5	4	3	3	3	2	2	2
30	3	5	5	3	1	3	1	1	1	1	3	3	2	3	2	3	1	4	4	3	3	3	2	2	2
31	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
32	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	1	1	2
33	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	2	1	2	1
34	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2
35	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2
36	3	3	1	2	1	1	2	3	2	2	2	3	2	3	1	3	1	4	4	3	3	3	2	2	2
37	5	3	5	3	3	5	3	5	2	5	4	4	1	4	1	5	5	5	2	3	3	3	2	2	2
38	2	3	3	3	2	2	1	2	4	5	4	2	2	4	2	4	1	4	3	3	3	3	2	2	2
39	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	1	4	5	3	1	5	3	3	3	2	2	2
40	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	2	2	3	3	2	1	3	1	1	2	1
41	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	5	2	3	3	3	3	2	2
42	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	2	3	1	4	5	3	4	3	3	2	2
43	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	4	5	3	4	3	3	2	3	2	2
44	2	3	2	3	3	3	3	2	1	2	4	3	2	1	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	2
45	2	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	5	3	5	3	3	4	3	3	3	3	2	1	1
46	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
47	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	1	2
48	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	2	1	2	1
49	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2
50	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2
51	3	3	1	2	1	1	2	5	5	5	5	3	2	5	1	3	1	4	4	3	3	3	2	2	2
52	5	3	5	3	3	5	3	5	2	5	4	4	1	4	1	1	5	5	2	3	3	3	2	2	2
53	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	4	4	2	5	1	5	3	3	3	3	2	2	2
54	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	4	3	2	5	5	4	4	3	3	3	2	2	2
55	2	3	2	3	3	3	3	2	1	2	3	1	4	4	2	3	1	5	4	3	4	3	3	2	1
56	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	4	4	2	3	1	4	4	3	3	3	3	2	1
57	2	3	2	3	3	4	3	2	2	4	2	3	2	2	4	5	5	5	5	4	3	2	1	4	1

58	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	4	3	4	2	1	1	3	2	3	3	3	5	3	5	1
59	2	3	2	3	4	3	3	2	2	2	1	3	3	2	2	5	1	1	5	3	3	1	1	2	1
60	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	1	4	3	2	2	1	1	2	3	1	3	1	2	1
61	2	3	2	3	3	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	5	2	3	3	3	3	2	2
62	3	1	4	4	1	3	1	2	2	1	1	3	3	4	4	3	1	4	5	3	3	3	3	2	1
63	2	3	2	3	4	3	3	2	2	2	1	2	2	4	4	4	5	3	4	3	4	3	3	2	1
64	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	2	3	3	1	4	4	3	3	3	3	2	1
65	5	4	4	4	3	2	1	4	4	3	3	2	3	4	3	2	2	3	3	4	3	2	1	4	1
66	4	2	3	2	3	2	3	1	2	2	1	1	4	1	1	2	3	5	3	2	3	2	3	1	1
67	2	2	3	4	4	1	4	1	1	4	5	3	2	4	1	5	3	3	3	4	4	1	4	1	2
68	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	1	5	2	2	3	4	3	1	2	1	2	2	2
69	2	3	2	2	3	3	1	4	3	3	2	3	3	2	3	2	5	3	3	2	3	3	1	4	2
70	2	3	2	3	4	3	3	2	2	2	2	3	4	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	1
71	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	4	2	3	3	5	3	3	3	3	2	1
72	2	3	2	3	4	3	3	2	2	2	4	3	4	2	1	2	3	3	3	3	4	3	3	2	1
73	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	5	2	2	3	4	5	3	3	3	3	2	2
74	5	4	4	4	3	2	1	4	4	3	3	1	1	3	5	2	3	3	3	4	3	2	1	4	1
75	3	1	4	4	1	3	1	2	2	1	4	3	5	4	5	4	4	4	5	3	3	5	3	5	5
76	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2
77	2	3	2	3	4	3	3	2	2	2	3	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	3	1	2	1
78	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	4	2	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	2	1
79	5	4	4	4	4	2	1	4	4	3	3	3	3	4	2	4	1	1	1	2	4	2	4	2	1
80	2	1	2	2	2	2	1	1	4	4	3	3	3	3	4	4	3	1	4	1	4	4	1	4	1
81	3	1	5	4	2	3	5	5	4	3	3	4	3	2	2	3	1	5	4	3	1	5	4	2	1
82	3	1	4	4	1	3	1	4	4	1	3	3	3	2	5	3	1	4	4	3	1	4	4	1	1
83	3	1	4	4	1	3	5	4	4	1	4	3	3	2	2	3	1	4	4	3	1	4	4	1	1
84	3	5	4	4	4	3	5	4	4	5	5	2	3	5	5	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4
85	3	1	4	4	1	3	1	4	4	1	3	4	3	2	2	3	1	4	4	3	1	4	4	1	1
86	5	5	4	4	1	5	5	4	4	2	3	3	3	5	2	5	5	4	4	5	5	4	4	5	1
87	3	1	5	4	1	3	5	5	4	5	3	3	3	1	3	3	1	5	4	3	1	5	4	1	2
88	3	1	4	4	1	3	1	2	2	1	1	1	1	2	1	3	1	2	2	3	1	4	4	1	1
89	1	5	5	2	1	1	5	5	2	1	3	4	3	2	2	1	5	5	2	1	5	5	2	1	1
90	1	1	2	3	3	3	2	3	5	3	3	3	3	2	5	3	3	2	3	1	1	2	3	3	3
91	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	2	2	5	1	1	5	5	1	1	5	2	1
92	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	3	2	3	5	2	2	4	4	2	2	4	4	2	4	1
93	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	3	4	3	2	2	2	2	5	2	2	2	5	2	4	1
94	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	5	2	3	1	4	5	3	1	1	1	3	3
95	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	3	1	3	3	3	4	5	3	4	1	1	3	4	1	1
96	3	3	1	2	1	1	2	5	5	5	2	4	4	4	5	4	1	2	4	4	5	5	3	5	5
97	5	3	5	3	3	5	3	5	2	5	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	2	2	4	3
98	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	5	5	1	5	1	2	2	3	3	3	3	2	5	2	4
99	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3
100	4	2	2	5	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1
101	3	5	2	3	3	4	3	2	2	2	3	1	5	4	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	3
102	3	3	2	3	3	3	3	5	2	2	3	1	4	4	2	5	1	5	5	2	2	2	2	2	4
103	2	4	2	3	4	3	5	5	2	2	3	1	4	4	2	2	3	4	3	3	2	5	2	2	4
104	4	2	2	5	2	2	2	2	1	1	2	4	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	1
105	3	4	4	3	3	2	5	4	4	3	3	1	4	4	2	4	3	3	2	2	5	4	4	3	3
106	5	2	5	4	5	5	3	5	2	4	5	5	4	4	2	5	5	2	5	5	3	5	5	5	3
107	2	2	3	4	4	1	4	1	1	4	3	1	5	4	2	3	1	2	1	1	2	1	1	2	4
108	4	2	2	5	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	4
109	2	3	2	2	3	3	1	4	3	3	1	5	5	2	5	2	2	3	3	3	1	4	3	3	3
110	2	4	2	3	5	3	3	2	2	2	5	5	2	3	5	2	1	1	3	3	3	2	2	2	1
111	3	1	4	4	1	3	1	2	2	1	5	1	1	5	5	5	2	2	3	3	3	2	2	2	4
112	2	3	2	3	4	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	4	3	3	3	2	2	2	3
113	4	4	2	5	3	3	3	2	5	2	2	2	5	2	2	2	5	2	3	3	3	2	5	2	3
114	5	4	4	4	3	3	1	4	4	3	3	1	4	5	2	2	4	3	3	3	5	2	4	3	1
115	5	3	2	3	3	5	3	5	5	5	4	5	3	4	5	2	5	4	5	5	3	5	5	5	3
116	3	1	4	4	1	3	1	2	2	1	3	1	4	4	2	2	3	2	3	1	3	2	1	2	4
117	4	3	2	3	4	5	5	2	2	2	3	1	4	4	2	5	5	2	5	5	1	2	2	1	3
118	4	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	4	4	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1
119	5	4	4	4	4	2	1	4	4	3	3	1	4	4	2	4	2	4	1	2	1	4	4	3	1
120	4	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	4	2	2	2	1	4	3	4	2	1	1	2	1	1

AGRESIVIDAD

N	Agresividad física									Agresividad verbal					Ira						Hostilidad								
	P 1	P 5	P1 5	P 9	P1 3	P1 9	P2 1	P2 8	P2 9	P 2	P 6	P1 0	P1 1	P2 7	P 3	P 7	P1 2	P1 4	P1 7	P1 8	P2 2	P2 4	P 4	P 8	P1 6	P2 0	P2 3	P2 5	P2 6
1	3	2	2	2	3	4	2	3	2	3	1	3	2	2	4	3	2	2	4	3	2	2	1	1	4	3	2	2	4
2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	1	2	3	1	3	3	2	5	2	2	1	3	1	2	3	3	2	5	2
3	3	1	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	4	1	3	5	2	3	3	2	2	2
4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	5	2	2	2	4	3	1	2	2	3	5	2	2
5	2	1	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	1	2	5	1	2	5	2	5	3	2	2	2
6	2	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	4	3	2	2	4	2	2
7	2	1	3	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	3	2	5	3	3	2	5	2	3	3	2	5	2	2	2
8	2	4	3	3	2	2	2	2	2	4	3	2	2	4	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2
9	4	5	3	5	1	1	1	5	5	3	3	2	5	2	2	5	4	2	3	5	2	2	2	3	5	2	2	4	3
10	3	2	4	3	2	2	2	4	2	3	3	2	2	2	5	3	5	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	5	5
11	3	1	4	3	3	2	2	3	5	2	3	5	2	5	1	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
12	1	3	1	1	3	1	3	1	5	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	3	2	5	2	2	1	1
13	1	3	3	3	4	1	1	4	1	2	2	2	2	2	3	1	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3
14	3	1	4	2	4	2	3	3	1	3	2	5	2	2	3	3	2	2	5	4	4	3	2	5	4	4	3	2	2
15	1	1	2	2	2	2	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	2	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2
16	4	1	3	4	1	1	4	4	1	2	5	4	4	3	3	3	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2
17	4	4	3	3	3	1	1	1	1	5	3	5	5	5	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	5	2
18	3	3	4	4	3	1	2	3	1	1	2	1	1	2	3	5	2	3	1	4	3	3	3	1	4	3	3	4	3
19	3	5	5	3	5	4	1	4	5	2	5	5	5	5	5	3	5	5	3	2	5	5	3	3	5	5	2	5	5
20	3	4	5	5	4	4	4	3	5	3	1	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	5	2
21	1	1	5	5	3	1	3	4	3	3	3	2	2	2	5	5	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2
22	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	5	2	3	3	2	5	2	2	2
23	1	1	5	1	1	1	1	4	1	3	3	2	2	2	2	1	4	3	5	2	4	3	3	5	2	4	3	4	3
24	1	1	3	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	1	1	2	3	2	5	2	2	3	5	2	2	5	1
25	2	3	2	3	3	3	3	2	1	3	2	2	2	3	2	1	1	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	5	1
26	2	4	4	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	4	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	2
27	5	3	2	3	3	5	3	5	2	3	3	2	5	2	4	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	5	5
28	2	3	2	3	3	3	3	2	2	5	5	2	2	2	4	3	1	2	1	4	4	3	2	1	4	4	3	5	5
29	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	4	2	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	2
30	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	1	4	4	3	1	3	3	2	3	1	1	1	1	4	3	4	3	3	3
31	5	4	4	4	4	2	1	4	1	1	3	1	1	1	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	5	1	3
32	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	5	1	3
33	3	1	5	4	2	3	1	5	2	1	3	1	1	1	3	2	3	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	1	2
34	3	1	4	4	1	3	1	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	1	4	1	1	1	1
35	3	1	4	4	1	3	1	4	2	2	1	1	1	1	3	2	3	1	1	3	1	4	2	3	1	4	2	1	3
36	3	1	4	4	4	3	1	4	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	4	2	3
37	3	1	4	4	1	3	1	4	2	3	3	1	1	1	3	3	1	3	2	1	1	3	5	3	2	3	3	5	3
38	5	5	4	4	1	5	5	4	2	4	4	4	2	3	3	3	1	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3
39	3	1	5	4	1	3	1	5	4	3	1	3	2	2	3	1	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	4	3	3
40	3	1	4	4	1	3	1	4	2	3	1	2	3	1	3	1	1	2	3	2	1	3	2	4	2	3	4	3	3
41	1	5	5	2	1	1	5	5	1	3	1	2	3	1	3	1	1	2	3	2	1	3	5	3	2	3	3	5	3
42	5	1	2	3	3	5	1	2	5	3	5	2	3	5	3	4	1	4	3	2	1	3	2	3	2	3	4	3	3
43	5	1	1	5	2	5	1	1	3	3	1	2	3	1	3	1	1	2	3	2	1	3	2	4	4	3	4	3	3
44	4	4	4	2	2	2	4	1	2	3	4	2	3	1	3	4	1	2	3	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3
45	2	2	5	2	1	2	2	5	2	3	1	2	3	1	3	1	1	2	3	2	1	3	5	4	4	4	4	2	1
46	3	1	4	5	2	3	1	4	2	3	1	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1
47	1	5	3	4	2	2	2	3	2	3	1	2	3	1	2	4	4	2	3	2	1	4	1	2	3	1	2	3	2
48	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	1	3	3	2	1	2	1	1	2	1	2	3	1	2	3	2
49	3	4	2	3	3	4	3	2	2	2	1	2	2	1	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	3	2
50	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	3	4	3	3	2	1	2	3	1	2	3	2
51	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	1	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	2	1	3	3	1	2	3	3
52	5	4	4	4	3	2	1	4	4	3	1	2	3	2	5	4	4	4	4	2	1	4	1	3	2	3	3	1	2
53	2	3	5	3	4	3	3	2	2	3	5	2	3	2	2	5	2	2	2	2	1	1	5	2	3	5	5	3	3
54	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	1	2	3	1	3	1	5	4	2	3	1	5	1	2	3	1	2	3	2
55	2	3	2	3	3	4	3	2	2	3	1	3	3	1	3	1	4	4	1	3	1	4	1	3	3	1	2	3	1
56	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	1	2	3	2	3	1	4	4	1	3	1	4	1	2	3	2	3	3	3
57	2	3	2	3	4	3	3	2	2	1	1	2	3	2	3	1	4	4	4	3	1	4	1	3	3	1	1	1	3
58	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	1	2	3	1	3	3	2	1	2	1	1	2	1	2	3	1	3	2	2

Anexo 5: Evidencia fotográfica















Anexo 6: Informe de Turnitin al 14% de similitud

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Autónoma de Ica Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Católica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
7	www.repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1%