

Autónoma
Universidad Autónoma del Perú

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

TESIS

AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA DEL COLEGIO PRIVADO DE LA CIUDAD DE CAJAMARCA, 2021

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

AUTOR

CARLOS ELSER PALOMINO VILLANUEVA
ORCID: 0000-0003-0691-6637

ASESOR

MAG. MAX HAMILTON CHAUCA CALVO
ORCID: 0000-0003-0909-5424

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

VIOLENCIA Y ADICCIONES

LIMA, PERÚ, NOVIEMBRE DE 2022



CC BY-NC-ND

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.

Referencia bibliográfica

Palomino Villanueva, C. E. (2022). *Agresividad y dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria del colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

HOJA DE METADATOS

Datos del autor	
Nombres y apellidos	Carlos Elser Palomino Villanueva
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	45963956
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0691-6637
Datos del asesor	
Nombres y apellidos	Max Hamilton Chauca Calvo
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	08035455
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0909-5424
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Silvana Graciela Varela Guevara
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	47283514
Secretario del jurado	
Nombres y apellidos	Max Hamilton Chauca Calvo
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	08035455
Vocal del jurado	
Nombres y apellidos	Javier Jesús Vivar Bravo
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	74697504
Datos de la investigación	
Título de la investigación	Agresividad y dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria del colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021
Línea de investigación Institucional	Persona, Sociedad, Empresa y Estado
Línea de investigación del Programa	Problemas relacionados al ámbito educativo
URL de disciplinas OCDE	https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.00

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Lima, el jurado de sustentación de tesis conformado por: la MAG. SILVANA GRACIELA VARELA GUEVARA como presidente, el MAG. MAX HAMILTON CHAUCA CALVO como secretario y el MAG. JAVIER JESÚS VIVAR BRAVO como vocal, reunidos en acto público para dictaminar la tesis titulada:

AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO PRIVADO DE LA CIUDAD DE CAJAMARCA, 2021

Presentado por el bachiller:

CARLOS ELSER PALOMINO VILLANUEVA

Para obtener el **Título Profesional de Licenciada en Psicología**; luego de escuchar la sustentación de la misma y resueltas las preguntas del jurado se procedió a la calificación individual, obteniendo el dictamen de **Aprobado-Bueno** con una calificación de **QUINCE (15)**.

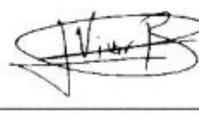
En fe de lo cual firman los miembros del jurado, el 30 de noviembre del 2022.



PRESIDENTE
MAG. SILVANA GRACIELA
VARELA GUEVARA



SECRETARIO
MAG. MAX HAMILTON
CHAUCA CALVO



VOCAL
MAG. JAVIER JESÚS VIVAR
BRAVO

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo Max Hamilton Chauca Calvo docente de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, en mi condición de asesor de la tesis titulada:

AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO PRIVADO DE LA CIUDAD DE CAJAMARCA, 2021.

Del bachiller Carlos Elser Palomino Villanueva, certifico que la tesis tiene un índice de similitud de 19% verificable en el reporte de similitud del software Turnitin que se adjunta.

El suscrito revisó y analizó dicho reporte a lo que concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Autónoma del Perú.

Lima, 5 de diciembre de 2023.



Max Hamilton Chauca Calvo

DNI: 08035455

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con todo cariño a mi madre, por su ejemplo de rectitud, por su dedicación y fuerza de espíritu. A mi padre, por su tenacidad ante la adversidad. A mi hermano Yabel, por su ejemplo de responsabilidad y a todos mis familiares por sus palabras y apoyo moral que me brindaron por estar siempre conmigo en todo momento y ser el motivo de seguir esforzándome durante mi tiempo de estudios en la universidad.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco, a Dios por la vida y la salud, a mi asesor Mg. Max Hamilton Chauca Calvo, por su constante paciencia, dedicación, motivación y aliento que me han permitido llegar a cumplir con el objetivo de esta tesis, por lo que ha sido un privilegio contar con su guía y ayuda. A la universidad Autónoma del Perú por permitirme culminar con la meta de ser licenciado.

Gracias a mis docentes y contribuido en mi desarrollo profesional. A mis queridos padres por darme la vida y los consejos que me han permitido superarme en cada paso que he realizado a lo largo de mi vida. Y finalmente a los compañeros de la universidad, que en el transcurso de la vida no hemos encontrado; pero cada uno de ustedes me han motivado a seguir con mis sueños, con su amabilidad y apoyo y por su constante apoyo moral.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTOS	3
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
RESUMO	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. Realidad problemática	13
1.2. Justificación e importancia de la investigación	16
1.3. Objetivos de la investigación: general y específicos.....	17
1.4. Limitaciones de la investigación	18
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes de estudios	20
2.2. Desarrollo de la temática correspondiente al tema investigado.....	24
2.3. Definición conceptual de la terminología empleada	33
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Tipo y diseño de investigación	36
3.2. Población y muestra.....	36
3.3. Hipótesis	37
3.4. Variable - Operacionalización	37
3.5. Métodos y técnicas de investigación	39
3.6. Procesamiento de los datos	41
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	
4.1. Análisis de fiabilidad de las variables	44
4.2. Resultados descriptivos	48
4.3. Contrastación de las hipótesis	53
CAPÍTULO V: DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1. Discusiones	57
5.2. Conclusiones	61
5.3. Recomendaciones	62
REFERENCIAS	
ANEXOS	

LISTA DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de la variable dependencia a los videojuegos
Tabla 2	Operacionalización de la variable agresividad
Tabla 3	KMO y prueba de Bartlett Adicción a los Videojuego
Tabla 4	Varianza total explicada de Adicción a los videojuegos
Tabla 5	Confiabilidad Dependencia a los Videojuegos y dimensiones
Tabla 6	Matriz de estructura factorial del cuestionario de Agresividad
Tabla 7	Confiabilidad del cuestionario de Agresividad Buss y Perry (AQ)
Tabla 8	Frecuencias y porcentajes de la variable sociodemográfica sexo
Tabla 9	Frecuencias y porcentajes de la variable sociodemográfica edad
Tabla 10	Frecuencias y porcentajes de la variable sociodemográfica grado de instrucción
Tabla 11	Niveles de dependencia a los videojuegos
Tabla 12	Niveles de agresividad
Tabla 13	Prueba de normalidad de la variable dependencia a los videojuegos
Tabla 14	Prueba de normalidad de la variable agresividad
Tabla 15	Correlación de Spearman entre la variable dependencia a los videojuegos y agresividad
Tabla 16	Correlación de Spearman entre agresión verbal y las dimensiones de dependencia a los videojuegos
Tabla 17	Correlación de Spearman entre agresión física y las dimensiones de dependencia a los videojuegos
Tabla 18	Correlación de Spearman entre Ira y las dimensiones de dependencia a los videojuegos
Tabla 19	Correlación de Spearman entre Hostilidad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO PRIVADO DE LA CIUDAD DE CAJAMARCA, 2021

CARLOS ELSER PALOMINO VILLANUEVA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMEN

La presente investigación consideró como objetivo principal de estudio, determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria del centro educativo privado Diego Thomson Burnett en la ciudad de Cajamarca. La metodología se suscribió al diseño no experimental y de tipo descriptivo correlacional, con corte transversal. Donde 197 alumnos de ambos sexos con edades comprendidas entre los 12 a 17 años fueron considerados como muestra. Se utilizó dos pruebas para recojo de información, el Cuestionario de Agresividad creado por Buss y Perry y el Test Dependencia a Videojuegos creado por Marcos y Choliz, ambos instrumentos fueron sometidos a pruebas para corroborar sus propiedades psicométricas siendo los resultados óptimos. El análisis de los resultados muestra la existencia de relación de ambas variables, siendo esta directa y nivel medio ($\rho = 0.448$) y altamente significativa ($p = .000$). Además, se encontraron relaciones directas, pero a nivel bajo ($p < .05$) entre agresión verbal y agresión física ocasionados por los videojuegos, se concluye que existe relación entre ambas variables y sus dimensiones por el consumo patológico de videojuegos en estudiantes que expresan su agresividad de manera verbal y física siendo menor en aquellos que sus expresiones son internas.

Palabras clave: agresividad, dependencia a videojuegos, estudiantes

**AGGRESSION AND DEPENDENCE TO VIDEO GAMES IN SECONDARY
STUDENTS OF THE DIEGO THOMSON BURNETT PRIVATE SCHOOL IN THE
CITY OF CAJAMARCA, 2021**

CARLOS ELSER PALOMINO VILLANUEVA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

ABSTRACT

The present investigation considers the main objective of the study, to determine the relationship between dependence on video games and aggressiveness in high school students of the Diego Thomson Burnett private educational center in the city of Cajamarca. The methodology subscribed to the non-experimental and descriptive correlational design, with a cross section. Where 197 students of both sexes aged between 12 and 17 years were considered as a sample. Two tests were used to collect information, the Aggression Questionnaire created by Buss and Perry and the Video Game Dependency Test created by Marcos and Choliz, both instruments were tested to corroborate their psychometric properties, the results being optimal. The analysis of the results shows the existence of a relationship between both variables, this being direct and medium level ($\rho = 0.448$) and highly significant ($p = .000$). In addition, direct relationships were found, but at a low level ($p < .05$) between verbal aggression and physical aggression caused by video games, it is concluded that there is a relationship between both variables and their dimensions due to the pathological consumption of video games in students who express their verbal and physical aggression being less in those whose expressions are internal.

Keywords: dependence on video games, aggressiveness, students

**AGRESSÃO E DEPENDÊNCIA A VIDEOGAMES EM ALUNOS DO SEGUNDO
ESCOLA PARTICULAR DIEGO THOMSON BURNETT NA CIDADE DE
CAJAMARCA, 2021**

CARLOS ELSE PALOMINO VILLANUEVA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMO

A presente investigação considerando o objetivo principal do estudo, determinar a relação entre agressividade e dependência de videogames em alunos do ensino médio do centro educacional privado Diego Thomson Burnett na cidade de Cajamarca. A metodologia subscreveu o delineamento não experimental e descritivo correlacional, com corte transversal. Onde 197 alunos de ambos os sexos com idade entre 12 e 17 anos foram considerados como amostra. Dois testes foram usados para coletar informações, o Questionário de Agressão criado por Buss e Perry e o Teste de Dependência de Videogame criado por Marcos e Choliz, ambos os instrumentos foram testados para corroborar suas propriedades psicométricas, sendo os resultados ótimos. A análise dos resultados mostra a existência de uma relação entre ambas as variáveis, sendo esta direta e de nível médio ($\rho = 0,448$) e altamente significativa ($p = .000$). Além disso, foram encontradas relações diretas, mas em um nível baixo ($p < 0,05$) entre agressão verbal e agressão física causada por videogames, conclui-se que existe uma relação entre ambas as variáveis e suas dimensões devido ao consumo patológico de jogos de vídeo em alunos que expressam sua agressão verbal e física sendo menor naqueles cujas expressões são internas.

Palavras-chave: dependência de videogames, agressividade, escolares

INTRODUCCIÓN

En los últimos tiempos, se ha incrementado la preocupación sobre cómo el consumo de la tecnología por parte de los únicos miembros que disponen la familia y de manera general la sociedad, pasando de ser una actividad de recreación a una donde se va dejando de lado actividades prioritarias desarrollando ciertos niveles de dependencia interfiriendo con la vida diaria (Marco y Chóliz, 2011).

Esta actividad que se ha ido normalizando a partir del 2000, ha pasado de solo entretener en tiempos de ocio a situaciones donde su uso es excesivo abarcando mucho tiempo que antes era dedicado a otras actividades, generando en algunos casos, dependencia entre sus consumidores, problemas de conducta, problemas familiares y personales; además, se añade que el contenido y calidad de estos videojuegos han ido cambiando, volviéndose más realistas, de acuerdo al avance de la tecnología para su desarrollo, que ha generado mayor demanda los últimos años, de tal forma que a medida que ha crecido demanda y la calidad, también crece el contenido diverso entre los cuales destaca los de contenido agresivo con imágenes de interacción tendientes a la eliminación y destrucción de otros participantes, escenarios comunes en los que se desenvuelven estos videojuegos, que podrían promover la conducta criminal, consumo de sustancias, falta de respeto, entre otros (Moncada y Chacón, 2012).

Muchas de las expresiones de agresividad se ponen de manifiesto durante estas sesiones de juego especialmente en los niños y jóvenes, refiriéndose a palabras de contenido violento estereotipado, racista, sexual, de género y obsceno. Siendo los infantes y jóvenes los que dedican más tiempo a jugar, pretendiendo pasar niveles, niveles que en su mayoría involucra asesinar enemigos, quitar productos o posesiones, así como golpear y/o lastimar, e incluso muchas veces al jugar online

hacen uso de palabras obscenas y vociferan estereotipos raciales, de género y sexuales, así como conductas agresivas, por ejemplo; tirar el mando, golpear la mesa y/o pared, patear cosas, romper objetos cercanos de la persona, razones claras para entender la posible conexión en los videojuegos frente a la agresividad (Jacinto, 2019).

Asimismo, diversas investigaciones se han dirigido a encontrar asociación de agresividad y la dependencia a los videojuegos, por ser vista con preocupación, sin embargo, el presente estudio pretende, encontrar cuales son aquellas dimensiones de agresividad que se relacionan o tiene un grado concordancia con dependencia a los video juegos aquellas que se muestran más evidentes como la agresión verbal y física o aquellas que son más latente como la de ira y hostilidad. Por ende, este estudio se formó estructuralmente por cinco apartados.

Se describió la actualidad de la problemática contextual, en el primer capítulo, así como lo imprescindible del tema en base del cual se formula la interrogante del estudio; en correspondencia se plantea los objetivos trabajados y se señalan las condiciones (limitaciones) que encontramos en el transcurso de este estudio.

Ahora en el capítulo dos, se exhibieron estudios previos con las mismas variables y características similares en nuestra investigación, de no mayor de 5 años de antigüedad que sean nacionales, así como internacionales, de igual forma se presentarán teorías que sientan las bases del marco referencial de las variables de estudio donde finaliza con las definiciones de los constructos más manejados.

Luego, para la metodología de investigación correspondiente al capítulo tres comprendió la descripción de cada una de los pasos realizados en base a diseño no experimental, con tipo correlacional, así mismo se da cuenta del método para el muestreo el número de participantes, siguiendo con las características necesarias,

por otro lado, presenta definición de conceptos básicos y operacionalización de variables, la enumeración de las hipótesis a corroborar y una descripción final de las técnicas de recaudación de datos, agregado del análisis e interpretación de los mismos. Se utilizó la recaudación de información, y el procesamiento de los datos encontrados.

El siguiente capítulo comprendió el análisis estadístico a nivel descriptivo e inferencial de los datos arrojados por la muestra, complementados por las descripciones de la muestra según las variables sociodemográficas seleccionadas y análisis descriptivo de las propiedades psicométricas de la instrumentalidad de variables.

Por último, el capítulo cinco, se elaboró la discusión, analizando los alcances obtenidos del estudio, arrojados de los antecedentes previos, así como un marco teórico que respalde lo antes mencionado. Se brindará conclusiones para los objetivos planteados y recomendaciones para reflexionar sobre hitos a trabajar en el centro de educación y para las futuras investigaciones.

CAPÍTULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Realidad problemática

Ahondar en el estudio de la dependencia a videojuegos se debe a cómo este problema muestra un alto riesgo en detrimento de su bienestar físico y mental en los individuos, tanto para su contexto familiar y social, así como esta rutina de comportamiento en la persona origina déficits existenciales, que afectan a la familia, sociedad, en los más jóvenes interfiere con su rendimiento académico, así como en los adultos interfiere con su trabajo. Debido al desarrollo de esta dependencia dejan de lado actividades prioritarias que además interfieren con tu vida diaria (Marco y Chóliz, 2011).

De la misma forma afecta otros aspectos necesarios para el bienestar incluyendo la disciplina y la responsabilidad. Aquellos aspectos negativos más relevantes son el bajo rendimiento físico, la mala alimentación, las deficiencias visuales y auditivas, insomnio, irritabilidad, los problemas musculares y óseos, y las tendencias depresivas (Bajaña et al., 2017).

El consumo de la tecnología ahora solapado por la necesidad de tener las competencias tecnológicas ha llevado a su uso no solo por fines académicos sino más lúdicos llegando a uso desproporcionado deteriorando las relaciones familiares, las relaciones sociales hasta problemas de ergonomía (problemas de postura) priorización de estas actividades sobre otras fundamentales como el sueño los hábitos alimenticios llegando a generar problemas de conducta (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2019).

La guía de Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) declara que los recursos humanos perdidos expresados en comportamiento o déficit en el neuro desarrollo vinculado a la dependencia a los videojuegos, es un gigantesco difícil que se debe contrarrestar, mediante políticas públicas empleadas en salud. Cabe recalcar

y hacer mención del estado crítico llevado por el contexto de pandemia y la gran cantidad de actividades que se desarrollaron en línea, que ha llevado en la actualidad expresiones notorias del efecto post pandemia de normas estrictas sobre el aislamiento social y consumo de recursos tecnológicos para estudiar, trabajar y comunicarse, recomendando medidas inmediatas sobre su prevención (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2019).

Cifras sobre el uso de videojuegos en Latinoamérica, muestran que, incluso antes de la pandemia, la participación de la industria de los videojuegos había aumentado al 10,3 por ciento, siendo los mexicanos y brasileños los que más gastaban en estos dispositivos para juegos. De tal modo que en México un 44.5 por ciento presenta una media y alta dependencia y a nivel general un 85% de adolescentes hacen uso de los videojuegos, siendo los varones los que llevan a cabo más esta actividad (Sánchez et al., 2021). Una investigación chilena sobre este tema encontró que el 52% de la población jugaba videojuegos ocasionalmente y dedicaba de 5 a 10 horas a la semana, siendo adolescentes de 12 y 15 años quienes evitaban perder tiempo en servicios esenciales, por lo que a algunos les ponían pañales (Dirección General de Servicios Sociales, 2020).

A nivel nacional, el Ministerio de Salud (Minsa, 2021) señaló que, entre escolares de ambos sexos, la dependencia a los videojuegos habría aumentado desde dos semanas de marzo de 2020 en medio de las restricciones por el Covid-19, y muchos han perdido el contacto con su entorno social, señalaron expertos del Hospital Víctor Larco Herrera (HVLH). En la capital estudios como los de Condor (2019) han encontrado entre las variables de nivel significativo.

Por otro lado, Villena (2019) argumenta que el uso de los videojuegos es uno de los motivos principales de la irritabilidad y agresividad en los estudiantes, esto es

reflejado en la conducta desadaptativa que desarrollan y esto se hace notar en los niveles de agresividad que encontramos en distintos videojuegos, tanto en el lenguaje verbal y el poco aprecio por la vida de los personajes.

Por ello, la agresividad y la violencia están estrechamente relacionadas, siendo una consecuencia de la otra y desencadenando problemas en la conducta, al respecto Bandura (1982), afirma que el inicio de la conducta violenta es una consecuencia del aprendizaje vicario, mediante cual los infantes y adolescentes al hallarse propenso a dicho problema aprenden actitudes agresivas, mediante la reproducción de ejemplos agresivos, del refuerzo operante directo de estos sucesos y de la observación.

En el mundo, el 50% de la población estudiantil que oscila entre los 13 y 15 años, menciona haber padecido de intimidación de sus compañeros de colegio y de su entorno familiar. La directora ejecutiva del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef, 2018) refiere que un pilar fundamental para construir una sociedad pacífica es la educación, sin embargo, la escuela no resulta ser un lugar seguro para millones de niños, dado que los estudiantes encuentran diversos peligros como el acoso, agresiones físicas, violencia en sus múltiples variantes y sentir la presión para pertenecer a una pandilla; los resultados inmediatos se reflejan en su aprendizaje, mientras que a futuro los problemas se agravan en trastornos mentales como la depresión, ansiedad e ideas y acciones suicidas.

En América los tanto niños como adolescentes constituyen poblaciones vulnerables a diversas formas de violencia además de la pobreza y desnutrición, siendo estos indicadores más sensibles si consideramos que ante el aumento de factores de vulnerabilidad son cada vez menos los que garantizan los servicios de protección y atención oportuna de los menores de edad, los mismos que han disminuido considerablemente en los programas nacionales de los países, así la

facilidad del acceso inmediato de la educación y métodos para el aprendizaje alternativo, aun cuando se desarrollan medidas para atenuarlas, existen grandes vacíos en programas preventivos y soluciones que no abarcan a toda la población afectada (Unicef, 2021). El problema se ha incrementado estrepitosamente ante las medidas sanitarias por el COVID-19. Las estadísticas revelaron, que las consecuencias del confinamiento aumentaron no solo la vulnerabilidad sino el peligro de violencia intrafamiliar en infantes y adolescentes. Dando como resultados, conductas ansiosas, estrés, consumo de drogas legales e ilegales, presión social y problemas económicos que generan conflictos dentro del hogar (Organización Panamericana de la Salud, 2020).

A nivel nacional, el sitio web SÍSEVE del Ministerio de Educación (Minedu, 2018) reportó más de 5.500 denuncias de violencia escolar en 2017, incluyendo maltrato físico, verbal y psicológico a estudiantes y adultos. Niños de escuela. Las estadísticas van en aumento, ya que hubo 907 denuncias en línea en todo 2013 y 16.864 en 2019, de las cuales 3.624 fueron denunciadas por acoso escolar, o el 24 por ciento de los escolares. Por todo lo argumentado precedentemente, se origina la interrogativa del estudio ¿Cuál es la relación entre agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021?

1.2. Justificación e importancia de la investigación

El fundamento teórico es relevante para comprender la evolución en nuestra sociedad de uno de los mayores problemas que ha aquejado a nuestra población infantil y adolescentes que ha ido en aumento año tras año conjuntamente como otras problemas a raíz del desarrollo de la tecnología y su exposición sin control como en los últimos años es la dependencia a los videojuegos, motivo por el cual el estudio

pretende promover una mayor comprensión de las variables estudiadas, incluyendo el análisis de cada una de sus dimensiones y su asociación con agresividad escolar además de comprender el estado actual y el comportamiento de esta población para futuras investigaciones.

La pertinencia social se refleja en el desarrollo principalmente de estrategias en materia de intervención, que impacten con un efecto positivo en la comunidad que vivencia su escolaridad de tal manera que disminuya su tendencia hacia la dependencia y agresividad por consumo de videojuegos de tal forma que mejore su salud mental tanto para el sector educativo y familiar, al mismo tiempo buscar el beneficio del personal tanto docente como administrativo colaborador de la I.E. que maneja niños de 12 a 17 años.

Finalmente, a nivel práctico, la alta dirección de las instituciones educativas privadas podrá generar intervenciones preventivas y de facilitación al entregar resultados, tomar medidas para prevenir la dependencia, agresión a los videojuegos y organizar orientaciones dirigidas por los educadores, mentores y expertos del centro. Talleres para mejorar los aspectos cognitivos, emocionales y volitivos del estudiante.

1.3. Objetivos de la investigación: general y específicos

1.3.1. Objetivo General

Determinar la relación la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021

1.3.2. Objetivos Específicos

1. Conocer el nivel de la variable dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021.

2. Conocer el nivel de la variable agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca. 2021.
3. Establecer relación para la dimensión agresión verbal y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado, de la ciudad de Cajamarca. 2021.
4. Establecer relación para la dimensión agresión física y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado, de la ciudad de Cajamarca. 2021.
5. Establecer relación para la dimensión ira y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado, de la ciudad de Cajamarca. 2021.
6. Establecer relación para la dimensión hostilidad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado, de la ciudad de Cajamarca. 2021.

1.4. Limitaciones de la investigación

Poca accesibilidad de la I.E. para poder aplicar el cuestionario directamente a los alumnos. Asimismo, la escasa información que manejan algunos tutores o docentes sobre esta problemática mostrando poco interés en su estudio y a colaborar con la diligencia de los cuestionarios. Por motivos de vacaciones en la institución educativa privada, la aplicación de los instrumentos psicométricos se prolongó.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudios

2.1.1. Internacionales

En México, Sánchez et al. (2021) en una investigación descriptiva de corte transversal cuya finalidad fue referir la dependencia a los videojuegos y los patrones de conducta que constituyen evidencia de este rasgo entre adolescentes escolarizados. Para cumplir con tal objetivo aplicaron dos instrumentos válidos y confiables, como el cuestionario de patrón y el test de dependencia de videojuegos (TDV) a una muestra de 581 adolescentes obtenidas a través de un muestreo no aleatorio. Los hallazgos indicaron que un 85% de la muestra usan los videojuegos como medio de distracción además se encontraron diferencias significativas por género mostrándose los varones como el grupo que es más proclive a presentar conductas dependientes hacia estos dispositivos y juegos que se expresan en variables dimensionales.

En su estudio, Fuentes (2020) buscó examinar la relación del funcionamiento familiar y los estilos de crianza de alumnos de una ciudad colombiana, estaban asociados con la dependencia de los videojuegos. El diseño fue no experimental, con secciones de medida transversal que describen tipos relevantes de datos. Se encuestó a 178 estudiantes que cursan estudios en el último grado de primaria y de secundaria. Las pruebas utilizadas fueron la Escala (PHASES III) y la Prueba de Dependencia de Videojuegos (TDV) fueron validadas antes. Obtuvo que el funcionamiento familiar no se asoció significativamente con el estilo de crianza y la dependencia de los videojuegos, tampoco con abuso y tolerancia, dificultades de control, retraimiento y problemas relacionados respectivamente.

Asimismo, Restrepo et al. (2019) publicaron un artículo sobre rendimiento académico y uso de videojuegos en alumnos de secundaria de cuatro colegios de La

Estrella, Antioquia, Colombia. El tipo fue descriptivo-correlacional utilizando métodos de análisis empírico. La muestra para el estudio fue de 335 adolescentes, ambos sexos, entre 12 y 14 años. La aplicación se probó con un cuestionario sobre el uso problemático de las nuevas tecnologías (UPNT), y los hallazgos encontraron que, si el uso de videojuegos es predominante por género, sin embargo, no hay evidencia de que existe diferencia significativa entre servir a las escuelas y el uso de videojuegos. Aunque sí muestra relación entre la duración del juego, el lugar donde se juega, la edad y la productividad.

Un estudio desarrollado por Kim (2018) sugiere que la comunicación abierta y de apoyo de padres e hijos puede reducir el mal comportamiento de los adolescentes, como un mayor riesgo de alteraciones relacionadas con los juegos de Internet (ITG) en adolescentes. La investigación tuvo como objetivo descubrir los estilos de comunicación entre padres e hijos en la relación agresión y el trastorno del juego en Internet. Se contó con 402 estudiantes de secundaria de primer y cuarto año de la ciudad de Seúl. Usó el cuestionario de agresión, el tamizaje de síntomas mediante juegos de internet, el tamizaje de síntomas, escala de comunicación madre-hijo y escala de comunicación padre-hijo. Se concluye que las expresiones de agresividad en la muestra están relacionadas con conductas relacionadas al uso de juegos de internet. Faltó comprobar si el estilo de comunicación entre madre-hijo tuvo alguna relación con la variable estudiada.

Por otro lado, Salas et al. (2017) probaron las propiedades psicométricas del Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) instrumento creado en el Perú. La muestra para el estudio tuvo la participación de 467 alumnos de ambos sexos, de 11 a 18 años. El instrumento de aplicación fue el test de dependencia a los videojuegos (TDV). El producto resultante, después del análisis de datos, evidencia adecuadas

propiedades psicométricas. Se concluye que el uso del instrumento discrimina entre población con dependencia a los videojuegos de manera global y ayudaría a demostrar la presencia de este trastorno nombrado: Trastorno de Juego por Internet, donde se muestra en la sección III del DSM-5.

Por último, Marco y Choliz (2017) realizaron un programa preventivo (PREVTEC) donde su principal objetivo era efectuar un análisis sobre las estrategias de dominio de la impulsividad para la evitar los videojuegos. La muestra fue de 1110 alumnos de ambos sexos cuyas edades oscilaban entre 6 a 16 años, matriculados en Instituciones tanto de privadas como de instituciones públicas. El material aplicado para este estudio fue el TDV, se aplicaron en 4 oportunidades. El producto final mostró que los conjuntos que no se aplicó el programa no presentan cambios en la dependencia de videojuegos; sin embargo, a los que les colocó el esquema, notaron una baja reveladora de la dependencia.

2.1.2. Nacionales

Chumbes (2021) investigó el vínculo entre la dependencia de los videojuegos y la agresión estudiantil, su tipo de estudio fue un diseño transversal no experimental, que aplicó a 97 estudiantes de escuelas secundarias, que van desde los 12 años hasta mayores y 17 años. Las pruebas utilizadas fueron el Video Game Dependency Test (TDV) y el Cuestionario de agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992). Resulta que existe buena relación entre estas dos variables. Asimismo, más del 30% del alumnado muestra muy alto grado de dependencia a los juegos en video, siendo la dimensión abstinencia un 35,1%, la dimensión abuso y tolerancia un 44,3% y la dimensión problema y dificultad de control que provocan los videojuegos un 44,3%. 60,8% y 43,3%, respectivamente. Por otro lado, algo más del 20% de los estudiantes mostraron altos niveles de agresividad.

Asimismo, Flores (2020) empleó métodos cuantitativos y un diseño basado en la metodología no experimental y correlacional. Se seleccionó a 297 adolescentes entre 11 y 17 años del C.E. Jorge Chávez de Tacna, desde primero hasta quinto grado. Se aplicó la prueba de dependencia a videojuegos y cuestionario de agresividad (AQ). Los resultados muestran que, hay relación directa entre las dos variables, en grado de correlación bajo pero significativo, además hay relación entre dependencia al videojuego y la dimensión lenguaje de la variable agresión.

Tenemos a Guevara (2020) quién buscó determinar las conexiones que existen entre adicción a los videojuegos y agresividad entre escolares de 1er nivel secundario de la I.E. de Pimentel. Fue diseñado bajo dirección cuantitativa, de diseño no experimental y tipo correlacional para ello se evaluó en 49 estudiantes masculinos y femeninos de 11 a 12 años. Las variables se calcularon mediante dos pruebas: la prueba de dependencia de creators (TDV) y el cuestionario (AQ) en 1992. El resultado fue una relación directa y de nivel alto, para el coeficiente Pearson fue de 0.777.

Condor (2019) estableció la relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad hacia lo cual seleccionó a 308 participantes, pertenecientes a dos centros de estudios de gestión estatal pertenecientes a la jurisdicción de Comas. Se aplicó el diseño no experimental, asimismo el tipo fue correlacional. El TDV y el AQ instrumentos de medición mostraron la existencia de mayor predominancia de agresividad entre los varones (57.8%) y según el grado de estudio los de quinto con un 37.7% de predominancia. En cuanto a la hipótesis general existe una relación directa débil y significativa ($\rho=.261$; $p<.05$) entre las variables del estudio, por otro lado, se hallaron relaciones positivas de nivel bajo pero significativa entre abstinencia y dimensiones de agresividad ($\rho=.123$; $-.187$) y de forma similar con las otras

dimensiones. Concluyendo que a mayor dependencia a los videojuegos no siempre se obtendrá una respuesta agresiva y viceversa.

Villena (2019) en su investigación de diseño de corte transaccional nivel descriptivo-correlacional tuvo como objetivo determinar la variable agresión y la variable dependencia a los videojuegos entre escolares de nivel secundario, en dos colegios públicos de Chorrillos, para lo cual se conformó de 617 participantes de ambos sexos, de 11 a 17 años, de todas las escuelas secundarias. Se aplicarán dos pruebas: la prueba TDV y AQ. Las respuestas encontradas indican una relación directa y significativa entre las dos variables. En términos de dependencia general de los videojuegos, da en el blanco con una agresividad leve y ligeramente superior a la media.

Finalmente, Arteaga (2018) realizó un estudio con el objetivo de señalar una conexión directa entre la variable dependencia a los videojuegos y la variable agresividad entre los estudiantes del distrito de Ate, contó con un diseño no experimental transaccional describiendo el tipo de conexión. La muestra estuvo conformada por 100 adolescentes mujeres y hombres entre las edades de 12 y 19 años. Se aplicó el (AQ) y (TDV). Los resultados pueden demostrar que existe una relación significativa y directa, concluyendo que cuanto más se enfatiza la confianza en el videojuego, mayor es el nivel de agresión.

2.2. Desarrollo de la temática correspondiente al tema investigado

2.2.1. Variable videojuegos

La adicción es una condición importante porque sus signos son de origen patológico y existen factores que pueden interferir en su progresión y manifestaciones. Asimismo, la define como alguna forma de entidad o acción, por lo que significa que el sujeto se excluye a sí mismo de su entorno (Mañe et al., 2010).

Por su lado, la adicción tiene padecimiento observado desde signos patológicos originando intervención en su proceso evolutivo, en adición a ello las consecuentes pérdidas de facultades llevan a la persona a la autoexclusión de sus ambientes familiares (Echeburúa, 2010).

Definición dependencia

La Real Academia de España (RAE, 2014) definió esta variable a modo que los videojuegos que se muestran en pantallas y dispositivos electrónicos, que, con los controles adecuados, pueden simular juegos en las pantallas de televisores, ordenadores u otros dispositivos.

Otros autores no consideran los proyectos o juegos educativos como videojuegos. Sin embargo, Gómez (2007) señala que las personas que consumen videojuegos por entretenimiento más que por contenidos de aprendizaje no están del todo excluidas, razón por la cual los programas y juegos educativos se incluyen en la categoría de videojuegos porque aportan un componente más interesante, como medios de aprendizaje donde pueden desarrollar habilidades, estrategias y otras habilidades.

Definición de dependencia a los videojuegos.

La adicción conductual más nueva de hoy es la adicción a la tecnología. Estos están determinados por la pérdida de autorregulación y la dependencia psicológica conductual, y si bien son inofensivos, pueden tener efectos en los humanos, como la falta de interés en actividades que fueron beneficiosas en el pasado, y poco o ningún interés en interacción con los compañeros y el entorno. Porque la dependencia es un uso enorme y desadaptativo de las TIC (Griffith, 2005).

Es por esto que Chóliz y Marco (2011) afirman que es uno de los principales inconvenientes causados por el uso inapropiado de la tecnología, y estiman que una

vez surja más certeza científica sobre esta dificultad, la APA considerará un nuevo videojuego. La clasificación de la adicción la coloca en segundo lugar en la adicción conductual.

De igual manera Spielberg (2006) muestra los componentes que demoraron posteriores estudios, por la ardua tarea de estudiar el presente constructo, no se puede dar el peso total a su uso mal intencionado o consecuente ya que hay juegos “inofensivos”, los que deberían terminar de ser promovidos, tiene bajo costo y no promueven conductas agresivas con efecto inmediato de recompensas rápidas.

Criterios para la dependencia a los videojuegos.

Marco y Chóliz (2011) señalaron que existen algunas características clave que exponen una alta dependencia de los videojuegos, son las siguientes: a) Tolerancia: El deseo de jugar por mucho tiempo ya no se satisface con unas horas o unos juegos. b) Retiro: Malestar emocional causado por la interferencia de ciertos juegos o períodos prolongados de inactividad. c) Excede en el tiempo el horario del videojuego. d) Finge abandonar el juego, pero no puede hacerlo. e) Uso excesivo del tiempo en diligencias relacionadas con videojuegos, lo que muchas veces interfiere con el comportamiento habitual. f) Renunciar a otros mandatos y continuar con el juego. g) Continuar con el juego a pesar de ser consciente de que le afecta.

Dimensiones.

Chóliz y Marco (2011) consideran como dimensiones: Dimensión de retraimiento: Estado emocional resultado de la falta de juego o inactividad prolongada, produciendo así un estado de cambio fisiológico. Dimensión de Tolerancia: Ocurre cuando el tiempo dedicado al juego no produce un efecto placentero en la persona, por lo tanto, debe aumentar el tiempo para obtenerlo. Problemas dimensionales relacionados con el videojuego: son resultados negativos del mal uso; poca actividad

social y recreativa debido al elemento en mención. Dimensión de dificultad de control: No hay derecho a abandonar los videojuegos, en el tiempo y la necesidad, más allá de los límites recomendados. Dimensión dificultad de control: Nula autoridad para abandonar los videojuegos, en tiempo y necesidad, rebasa los límites propuestos.

Como se puede apreciar, Chóliz y Marco (2011, citado por Flores, 2020) señalan que la dependencia involucra un proceso puramente del comportamiento, que no se percibe por manejo químico o biológico, sino por contornos psicológicos (emociones, motivaciones, condiciones, etc.); es decir, no existe adicción a la ingestión de cualquier sustancia psicoactiva intermedia.

Causas.

Flores (2020) sugiere que algunas de las razones para la dependencia a los videojuegos son bastante diversas, algunas de las cuales son:

Personalidad Dependiente: Persona que tiene tendencia a desarrollar esta u otras adicciones.

Problemas internos en la familia: Puede ser familia disfuncional, mala comunicación, divorcio de los padres, falta de atención a los hijos por motivos laborales, etc.

Problemas del entorno escolar y social: Falta de interés o interés por el trabajo escolar y falta de interés por socializar con los amigos o el entorno.

Consecuencias.

Corrales (2019) señala que los individuos que se exceden en los videojuegos sufren consecuencias desafortunadas, entre las que se encuentra la adicción. Asimismo, otra consecuencia son las lesiones en las manos como ampollas, entumecimiento en manos, brazos y codos, dolores en los tendones, dolores en las muñecas, callosidades, dolor de cuello y espalda y otras enfermedades y

complicaciones, por lo que también pueden experimentar alucinaciones auditivas e impedir que la persona se desarrolle socialmente con amigos de "carne y hueso" que no puedan interactuar con personas que tienen diferentes gustos en los videojuegos en línea. Otros problemas que provocan la adicción a los videojuegos son los problemas familiares, las rencillas y rencillas en el seno familiar, que pueden desembocar en una alienación afectiva.

Otros problemas causados por la adicción a los videojuegos son los problemas familiares, las discusiones y riñas en el seno familiar, que pueden conducir a la alienación emocional. Por otro lado, puede causar problemas económicos y laborales, asimismo, dañar la salud física y mental de los individuos, construida a la obesidad por sedentarismo y juego (Diario Gestión, 2017).

Modelos teóricos.

Modelo teórico de componentes de la adicción a los videojuegos.

Griffiths (2005) señaló que cada adicción presenta formas distintas, tienen más similitudes que diferencias, se pueden observar en las causas comunes de los comportamientos adictivos. Con el apoyo de sus pautas de adicción incluidas en modelos biopsicosociales, se estima que la adicción de juegos en línea es una clasificación distinta de las adicciones en esta rama que puede designarse como juego patológico sin compensación económica.

Asimismo, tradujo elementos de su teoría en los seis puntos de Brown. Estos fueron: notoriedad, cambios en el humor, paciencia, síntomas de abstinencia, problemas y recaída, los cuales fueron analizados y encontrados que los tres primeros criterios son indicadores de orden superior, mientras que los demás dominaban.

Modelo teórico de los sistemas familiares.

Asimismo, Bowen (1979) y su modelo señalan que la adversidad que vive actualmente un individuo con su familia proviene de una familia disfuncional, así como los conflictos no resueltos de antaño son el resentimiento, el duelo, el rechazo de los padres e incluso la dependencia de los videojuegos, en su mayor parte, el nivel de funcionamiento de una persona surgió de su núcleo familiar y de cómo se desarrollará en las diferentes regiones.

2.2.2. Variable Agresividad

Según la RAE (2014), la promulga como un acto violento en respuesta de un acto similar.

Buss y Perry (1992) la definieron como el proceder violento de un individuo hacia una o más individuos en diversas situaciones. En resumen, la agresión se percibe como una respuesta natural, parte del afrontamiento, cuando se percibe una amenaza externa.

Así mismo Carrasco y Gonzales (2006) manifestaron que es una operación directa, ya sea verbal o física hacia una o varias personas, en el que se axioma la hostilidad, ira y rabia, por lo que la definen como cualquier signo de violencia sobre los otros, generando el deseo de dañar, herir o lastimar de cualquier modo.

Componentes de la conducta agresiva.

Muñoz (2000) refiere que la conducta provocadora se genera por diversos factores que son indispensables en la naturaleza del ser humano.

Componente Cognitivo: No comprende problemas sociales, lo que le hace percibir otra realidad de las cosas, cometiendo errores en el proceso de la investigación, así como en dar posibles soluciones equivocadas, ya sea, hipotéticas o de la vida real, generando opiniones hostiles hacia los otros.

Componente Afectivo: Son las emociones, sentimientos, valores que se encuentran relacionados a la agresión con el control, dominio, por lo que cuando se sienten tratados injustamente se genera hostilidad, así mismo, cuando una persona es agresiva o violentada.

Componente Conductual: Las personas agresivas suelen carecer de habilidades sociales, destrezas y competencias, las cuales son importantes para relacionarse con su entorno, por lo que se desarrolla conflicto al interactuar con los demás, ya sea, integrarse en un grupo o seguir reglas de juegos, falta de imaginación entre otras, lo que genera rechazo.

Dimensiones de la conducta agresiva.

Es así que Buss y Perry (1992) manifiestan que existen diversas dimensiones:

Agresividad Física: Se produce mediante puñetes, golpes, empujones, daños corporales hacia otra persona o así misma, con objetos contundentes o con su propio cuerpo, con el fin de infligir un daño o lesión.

Agresividad Verbal: Se manifiesta mediante sobrenombres, rumores, insultos, amenazas, mofas, sarcasmo, cotilleo, para atacar a otros individuos.

Ira: Es una emoción intensificada, que puede generar desde irritabilidad a disgusto. Esto se caracteriza por posturas hostiles o comportamientos desagradables. Cuando no se consigue algo deseado o se descubre algún tipo de perjuicio.

Hostilidad: Degradación de la relevancia, desmotivaciones y percepción de otra persona, generando problemas y rivalidades, por lo que se crea daño a los individuos.

Elementos de la conducta agresiva.

Por otro lado, Andreu et al. (2009) resaltan los siguientes componentes:

Agresor: Individuo dominante que doblega a una persona pasiva, no comprende la culpabilidad, no tiene empatía, presenta una paciencia baja ante la frustración. Se puede encontrar dos tipos de agresor:

- Dominante con tendencia de personalidad asocial, vinculado a la agresividad proactiva.
- Predominante con tendencia ansiosa con escasa autoestima, relacionado a la agresividad impulsiva.

Víctima: Individuo que se domina y tolera las agresiones ya sean físicas o verbales. Y generalmente se puede encontrar dos tipos:

- Persona pasiva con escasa autoestima y carente de asertividad.
- Persona revoltosa, donde se siente agredido y responde con la misma supuesta agresión.

Espectador: Individuo que visualiza las agresiones físicas o verbales, pero no interviene en ellas, por miedo a ser violentado.

Tipos de agresividad por Andreu et al., 2009.

Agresividad proactiva: Es una situación provocada, intencionada, no calculada por la extensión de la emoción y puede estar gobernada por dominios externos para enmendar problemas, obtener favores y recompensas.

Agresividad reactiva: Individuo impulsivo, incontrolado y siempre a la defensiva, su comportamiento suele ser una reacción a una oposición sea de verdad o imaginaria (verbal o física), esta reacción viene con una explosión de ira y gestos faciales de enojo. Pueden llegar a ser muy violentos, hostiles y ansiosos.

Modelos teóricos

Teoría del comportamiento de Buss.

La agresividad es una representación periódica de atacar, que al generarlo continuamente puede llegar a formarse un sistema de costumbres con resultados perjudiciales.

Por lo que, Buss (1961) clasifica los signos como una consecuencia de la agresión y sus conductas, como, por ejemplo: agresión física, activo-pasivo, agresión verbal e indirecto-directo, De igual forma, manifiesta que la conducta agresiva presenta características particulares de la persona, el cual se puede expresar de diferentes maneras, cabe resaltar que va a depender del contexto en el que se halle la persona.

Teoría del aprendizaje social.

Además, Bandura (1982) manifiesta que las contestaciones violentas se logran aprender, ya sea, con la observación o el individuo quiera replicar dichas conductas. Así mismo, manifiesta con mayor ímpetu el aprendizaje observacional, donde el estímulo de la agresión hace que se generalice. Como se ha dicho la teoría de la agresividad está fundamentada en el impulso, confirmando que la frustración es un comportamiento violento del cual se puede disminuir, el enfoque del aprendizaje social se adjudica como un estado accesible, no precisamente del acto agresivo.

Dicho de otra manera, el fracaso incita una etapa general de incremento emocional, que puede enlazar a diferentes respuestas. Por lo que, se debe recapacitar las atribuciones de los elementos constituidos y circunstanciales, sobre la conducta, dado que existen factores orgánicos que pueden intervenir en el comportamiento agresiva de los jóvenes y niños, por otro lado, estas conductas agresivas pueden ser preparadas, físicas o verbales hacia otro individuo. Por ello refiere que, si no nacen con ese aporte, lo aprenderán mediante la observación directa o vicaria (Peña, 2019).

Modelo conductual de análisis del comportamiento agresivo.

Anicama (1999) menciona que este modelo es creado como “clase de respuesta psicosocial” en el cual la aparición de estudios da como explicación a estos comportamientos como irritantes y hostiles, lo que es evidente en respuestas y sucesos de inicio provocativo interrelacionándose con diferentes rasgos expresivos del organismo.

La conducta desadaptativa se considera como una secuencia aprendida de respuestas. Desde un punto de vista analítico y experimental, se presta más atención a la correlación entre las distintas situaciones que presenta el estímulo y las respuestas individuales. Por tanto, se concluye que el análisis funcional constituye las causas de las conductas problemáticas, y la posibilidad de modificarlas para asegurar el cambio. Los precedentes de respuestas felicitadas, respuestas cuestionadas y resultados son un caso especial de análisis del comportamiento que, dentro de un marco estratégico y funcional, presenta una trilogía de relaciones eventuales en escenarios sociales fácticos (Llopis et al., 2017).

2.3. Definición conceptual de la terminología empleada

Agresividad: Actitudes violentas de individuos hacia individuos o grupos en diversas situaciones. En resumen, la agresión se ve como una reacción natural y parte del afrontamiento cuando se siente amenazado desde el exterior (Buss y Perry, 1992).

Adolescencia: Período de crecimiento que se da entre los 10 y los 19 años, no se ha establecido un rango de edad preciso, ya que son importantes las adaptaciones funcionales y críticas que se consideran en esta etapa de la vida (OMS, 2020).

Dependencia de los videojuegos: poco control sobre el comportamiento y dependencia psicológica, y si bien son inofensivos, pueden tener consecuencias para los humanos, como la falta de interés en actividades que alguna vez fueron

beneficiosas y poca o ninguna interacción con los compañeros y el interés del medio ambiente. en citas Porque la dependencia la constituye el enorme e inadecuado uso de las tecnologías de la información y la comunicación (Griffith, 2005).

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

Para Hernández et al. (2014) este estudio es descriptivo-correlacional en cuanto investiga la asociación de dos variables, con enfoque cuantitativo, es el caso de medir el nivel de relación que existe entre ambas basado en los números.

Diseño de investigación

Según Hernández et al. (2014) en el diseño del estudio actual, es un no experimental de corte transversal porque no hay maniobras de ninguna variable en este estudio, como en el estudio a continuación, que intenta aplicar durante un período exclusivo y definido.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Accedida por 258 estudiantes del tercer nivel escolar, correspondientes a una IEP. Diego Thomson Burnett de la provincia de Cajamarca, siendo de ambos sexos, entre 12 y 17 años de edad, en su mayoría clase media, con ingreso a red y uso de dispositivos tecnológicos clases virtuales Fecha de vencimiento 2021 a circunstancias, actualmente están atendiendo clases presenciales.

3.2.2. Muestra

La muestra fue de 197 escolares de primero a quinto grado de secundaria de la I.E. privada Diego Thomson Burnett de la ciudad de Cajamarca 2021. Por conveniencia, esta encuesta se encontró una técnica de prueba no probabilística porque los participantes fueron seleccionados por su disponibilidad. Además, debido a la situación actual, las muestras se han reducido y son difíciles de obtener.

3.3. Hipótesis

3.3.1. Hipótesis general

Existe relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021.

3.3.2. Hipótesis específicas

Existe relación entre la dimensión agresión verbal y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021.

Existe relación entre la dimensión agresión física y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021.

Existe relación entre la dimensión ira y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021.

Existe relación entre la dimensión hostilidad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021.

3.4. Variable - Operacionalización

3.4.1. Variables 1: Dependencia a los videojuegos

Definición Conceptual.

Marco y Chóliz (2011) además de la APÁ, esta adicción tiene serios factores causales que son inconvenientes para el uso no adecuado de tecnologías, se menciona también que genera dificultad para la certeza científica, APA tomó en cuenta una nueva clasificación categórica de la dependencia a los videojuegos dándole el segundo puesto respecto a características comportamentales

Definición operacional.

El puntaje total obtenido a partir del Test de Dependencia a los Videojuegos

(TDV), donde se emplearon 25 ítems con 4 dimensiones (Cholíz y Marco, 2011).

Tabla 1

Operacionalización de la variable dependencia a los videojuegos

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categoría de respuesta
Dependencia a los videojuegos	Abstinencia	Prontitud suspendida o reducida repentinamente	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Escala Likert
	Abuso y Tolerancia	Deseo de jugar progresivamente de una forma descomunal	1, 5, 8, 9 y 12	
	Problemas asociados a los videojuegos	Consecuencias dañinas por el uso insolente de los videojuegos	16, 17, 19 y 23	
	Dificultad de control	Indecorosos para renunciar el acto y ambición de jugar a cada instante	2, 15, 18, 20, 22 y 24	

3.4.2. Variable 2: Agresividad

Definición conceptual.

De acuerdo, con Buss y Perry (1992) la definieron como la conducta violenta de un individuo hacia uno o más individuos en diversas situaciones. En resumen, la agresión se percibe como una respuesta natural, parte del afrontamiento, cuando se percibe una amenaza externa.

Definición operacional.

Puntaje obtenido a partir del Cuestionario de Agresividad (AQ), donde se empleó 29 ítems con 4 dimensiones (Buss y Perry, 2012).

Tabla 2*Operacionalización de la variable agresividad*

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categoría
Agresividad	Agresión verbal	Uso de expresiones inadecuadas como la ironía, deshonra, bromas.	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29	Escala Likert
	Agresión física	Uso inadecuado de relación física hacia otro individuo como patadas, golpes.	2, 6, 10, 14 y 18	
	Ira	Desazón incrementada con furia intensa	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28	
	Hostilidad	Valoración de censura hacia las demás personas	3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25	

3.5. Métodos y técnicas de investigación

En el presente estudio, se optó por la técnica de encuesta, por lo que se derivó las siguientes pruebas psicométricas para que el recojo de los datos sea concreta y/o determinada (Malhotra, 2010). Teniendo lo siguiente:

3.5.1. Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)

El instrumento denominado “Test de dependencia a los videojuegos (TDV)” fue creado en España por el año 2011, posterior a este trabajo se desarrolló la adecuación del mismo instrumento para la sociedad peruana en los que participaron Salas et al. (2017), entre otras características del test se tiene la administración, esta puede ser tanto personal como grupal con una duración de 20 minutos, cuenta además con 25 reactivos tomando valoraciones desde 0 hasta 4 que en sentido literal va de menos a más respectivamente. este test fue denominado en 3 factores de los

cuales representan la abstinencia, abuso y tolerancia como primer factor, seguido de problemas de salud y finiquitar con dificultad de control.

Descripción del instrumento.

TDV fue escrito por Chóliz y Marco (2011) en España, Universidad de Murcia, compuesto por 32 reactivos con 4 dimensiones, abstinencia (pausa o reducción brusca de la actividad), abuso y tolerancia (esperanza de jugar poco a poco de forma masiva), problemas relacionados con los videojuegos (Los resultados son perjudiciales por uso excesivo de videojuegos) y dificultades de control (incomodidad de abandonar el comportamiento y querer jugar todo el tiempo).

En el Perú fue estandarizado por Salas et al. (2017) quienes realizaron un estudio de 219 estudiantes, los autores comprobaron las siguientes propiedades psicométricas, validadas para 25 ítems con una validez de contenido de 0.81, lo que arrojó confiabilidad de consistencia interna a través del coeficiente Alfa de Cronbach, con un valor de .909 indicando que tiene propiedades psicométricas satisfactorias propiedades.

3.5.2. Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (AQ)

La denominación para este instrumento es "Cuestionario de agresividad (AQ)" hecho por los creadores Bus y Perry, su sitio de formación fue España, en otro momento en el Perú lo adaptaron y realizaron Matalinares et al. (2012) en la ciudad de Lima. esta prueba puede realizarse de forma personal o colectiva y puede tener una duración entre 15 y 20 minutos, se suma como característica la composición de 29 proposiciones acompañados con la forma de respuesta Likert con valores de 0: completamente falso para mí; 1: bastante falso para mí; 2: ni verdadero ni falso para mí; 3: bastante verdadero para mí y 4: completamente verdadero para mí. Respecto

a las cuatro dimensiones que tomó el instrumento se mencionan en la tabla de operacionalización de variables.

Descripción del instrumento.

El Cuestionario de Agresión se creó en España por (Buss y Perry) 1992, y el estudio constaba de 29 ítems y 4 dimensiones, incluyendo agresión verbal (uso de lenguaje inapropiado como sarcasmo, humillación, burlas), agresión física (uso inapropiado de contacto físico con otros, como patadas, golpes), ira (fuerte aversión a la ira intensa) y hostilidad (evaluación negativa de los demás). En la realidad peruana está estandarizado por Matalinares et al. (2012) se realizó un estudio con 3632 estudiantes de 10 a 19 años de instituciones educativas de tres regiones del Perú, donde los autores adquirieron las siguientes propiedades psicométricas, demostrando que los 25 ítems tenían una validez de contenido de 0,81, superando el coeficiente Alfa de Cronbach, lo que reafirma que el cuestionario tiene características psicométricas satisfactoria.

3.6. Procesamiento de los datos

Se ha solicitado autorización privada a la I.E.P. “Diego Thomson Burnett” de la ciudad de Cajamarca, para que los estudiantes que forman parte de la muestra tengan la elección de resolver su participación en la investigación a través del consentimiento informado del formulario virtual, de modo que solo aquellos alumnos que estén de acuerdo en participar. El estudio está normado e implementado como una herramienta de evaluación que enfatiza que la información recopilada se mantendrá confidencial, en línea con los principios de la declaración de Helsinki; que el sujeto tiene derecho a una decisión previa, que, a través del consentimiento, respeta la confidencialidad de los datos recopilados y conserva su integridad, en beneficio de la sociedad y la ciencia proporcionar comodidad. Además, se consideró un tiempo

apropiado para la aplicación de ambos instrumentos que no interrumpa sus actividades y sea lo más agradable posible.

Los datos estuvieron procesados por el programa Microsoft Excel 2016 y posteriormente exportados al programa IBM SPSS Statistics versión 26. Antes del análisis final, se manejó la prueba de normalidad mediante el estadístico de Kolmogorov Smirnov, ya que se utilizaron muestras mayores de 50. Las pruebas se utilizan para determinar si una muestra se ajusta a la normalidad y, por lo tanto, utiliza estadísticas paramétricas o no paramétricas. Por lo tanto, se utiliza el estadístico no paramétrico ($p < .05$) para la prueba de hipótesis, por lo que se confirma el coeficiente de conexiones de Spearman.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1. Análisis de fiabilidad de las variables

Resultados del piloto: Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)

Se verificó la validez por el método del método de Análisis factorial exploratorio (AFE). Previamente se aplicó a la matriz de datos el KMO y el Test de esfericidad de Barlett cuyos resultados se presentan en la tabla 3. Kaiser, Meyer y Olkin aconsejan que si el $KMO \geq 0,75$ la idea de realizar un análisis factorial es buena, si $0,75 > KMO \geq 0,5$ la idea es aceptable y si $KMO < 0,5$ es inaceptable.

Tabla 3

KMO y prueba de Bartlett Adicción a los Videojuego

Estadísticos		
Medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin.		.863
Prueba de esfericidad de Bartlett	Chi-cuadrado	3238.710
	aproximado	
	gl	300
	Sig.	0.000

En la tabla 3, los resultados mostraron que el índice de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin para esta matriz es de 0.863, considerado “bueno”, por lo tanto, se recomienda realizar un análisis factorial. Además, se observa que la prueba de esfericidad de tiene una $p < 0.001$, lo que indica que el modelo factorial es adecuado para explicar los datos.

Tabla 4*Varianza total explicada de Adicción a los videojuegos*

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de las saturaciones al cuadrado de la extracción		
	Total	% de la	%	Total	% de la	%
		varianza	acumulado		varianza	acumulado
1	12.123	48.492	48.492	12.123	48.492	48.492
2	2.010	8.041	56.533	2.010	8.041	56.533
3	1.484	5.936	62.469	1.484	5.936	62.469
4	1.124	4.495	66.963	1.124	4.495	66.963
5	0.964	4.257	71.220			
6	.995	3.979	75.199			
7	.746	2.984	78.183			
8	.697	2.790	80.973			
9	.661	2.646	83.619			
10	.515	2.061	85.680			
11	.493	1.972	87.652			
12	.449	1.795	89.447			
13	.409	1.634	91.082			
14	.379	1.516	92.598			
15	.310	1.242	93.839			
16	.292	1.167	95.007			
17	.245	.979	95.986			
18	.209	.835	96.821			
19	.172	.688	97.509			
20	.153	.614	98.123			
21	.136	.545	98.669			
22	.101	.403	99.072			
23	.093	.371	99.443			
24	.079	.314	99.758			
25	.061	.242	100.000			

Método de extracción: Análisis de Componentes principales.

En la Tabla 4, se muestra que los factores observados, se caracterizan por agrupar los ítems de un modo similar al planteado en la teoría, mostrando así las siguientes dimensiones: Componente 1 con una varianza de 48.492%, Componente

2 con una varianza de 8.041%, Componente 3 con una varianza de 5.936% y Componente 4 con una varianza de 4.495%. Una varianza total explicada de 66.963%.

Tabla 5

Confiabilidad Dependencia a los Videojuegos y dimensiones

Dimensiones	Alfa de Cronbach	N de elementos
Abstinencia	.908	10
Abuso y Tolerancia	.846	5
Problemas asociados a los videojuegos	.811	4
Dificultad de control	.860	6
Total	.951	25

En la tabla 5, se aprecia valor del coeficiente de Alfa de Cronbach el cual muestran valores entre 0.811 (dimensión Problemas asociados a los videojuegos) y .908 (dimensión Abstinencia) los cuales son buenos. En general, la escala total de Dependencia a los Video Juegos en su versión global (25 ítems) presenta un Alfa de Cronbach de .951, mostrando alta confiabilidad.

Resultados del piloto: Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (AQ)

Se verificó la validez por el método del método de Análisis factorial exploratorio (AFE). Previamente se aplicó a la matriz de datos el KMO y el Test de esfericidad de Barlett cuyos resultados arrojaron un KMO = .745 y Barlett ($p=.000$) y $X^2/gl = .921$ concluyéndose que la muestra de datos era adecuada en cuanto su tamaño y relación entre sus ítems para aplicar el AFE.

Tabla 6*Matriz de estructura factorial del cuestionario de Agresividad*

ÍTEMS	Factor			
	1	2	3	4
1	0.511			
2		0.445		
3				0.435
4			0.481	
5	0.408			
6		0.318		
7				0.318
8			0.420	
9	0.418			
10		0.520		
11				0.518
12			0.519	
13	0.302			
14		0.518		
15				0.483
16			0.256	
17	0.645			
18				0.380
19				0.506
20			0.494	
21	0.527			0.999
22				
23			0.603	
24				
25				0.329
26			0.431	
27	0.439			
28			0.362	
29	0.360			
AUTOVALOR	12,569	1,458	1,176	1,052
%V.E.	43,340	5,027	4,056	3,627
%V.E. A	43,340	48,367	52,423	56,050

Nota: %V.E.= Porcentaje de varianza explicada, % V.E.A.= Porcentaje de varianza explicada acumulada, Factor 1 =Agresividad física, Factor 2= Agresividad verbal, Factor 3 = Ira, Factor 4= Hostilidad.

Como se observa en la Tabla 3, la extracción de 4 factores se aplica en 56.050% (VEA), así mismo, de los 21 ítems, casi la totalidad de los ítems presentaron saturaciones con cargas factoriales mayores de .20 dentro de cada dimensión al que corresponde por teoría. Por lo tanto, los datos avalan la presencia de validez de constructo del cuestionario de agresividad.

Tabla 7*Confiabilidad del cuestionario de Agresividad Buss y Perry (AQ)*

Dimensión/variable	N° de ítems	Alfa [IC 95%]
Agresividad física	11	,929
Agresividad verbal	9	,923
Ira	5	,914
Hostilidad	3	,916
Escala total	29	,949

En la Tabla 7 se observan valores del coeficiente alfa que varían entre .914 y .929 para las dimensiones. La escala en su versión global (29 ítems) muestra alta confiabilidad porque presenta un coeficiente alfa superior a .70. Por tanto, se concluye que el inventario de ansiedad es de adecuada.

4.2. Resultados descriptivos

Tabla 8*Frecuencias y porcentajes de la variable sociodemográfica sexo*

Sexo	f	%
Femenino	114	57.9
Masculino	83	42.1
Total	197	100.0

Nota: f=Frecuencia.

En la tabla 8, presentan datos de la muestra estudiada, donde el 57.9% es representada por el sexo femenino y el 42.1% es representado por el sexo masculino.

Tabla 9*Frecuencias y porcentajes de la variable sociodemográfica edad*

Edad	F	%
12	18	9.1
13	38	19.3
14	37	18.8
15	40	20.3
16	51	25.9
17	13	6.6
Total	197	100.0

Nota: f=Frecuencia.

En la tabla 9, muestra datos de la variable sociodemográfica edad, donde el 25,9% está representada por la edad de 16 años, el 20.3% está representada por la edad de 15 años, el 19.3% está representada por la edad de 13 años, el 18.8% está representada por la edad de 14 años y, por último, las edades de 12 y 17 años están representadas por el 9.1% y 6.6% respectivamente.

Tabla 10*Frecuencias y porcentajes de la variable sociodemográfica grado de instrucción*

Grado	f	%
1	29	14.7
2	47	23.9
3	24	12.2
4	39	19.8
5	58	29.4
Total	197	100.0

Nota: f=Frecuencia.

En la tabla 10, presentan los datos de la variable sociodemográfica grado de instrucción, donde el 29.4% está representada por el 5to año de secundaria, el 23.9% está representada por el 2do año de secundaria, el 19.8% está representada por el

4to año de secundaria, el 14.7% está representada por el 1er año de secundaria y, por último, el 3er año de secundaria está representada por el 12.2% de la población.

Tabla 11

Niveles de dependencia a los videojuegos

Dependencia a los Videojuego	Nivel	f	%
Abstinencia	Uso Ligero	35	17.8
	Uso Medio	60	30.5
	Abuso	48	24.4
	Uso Patológico	54	27.4
Abuso y Tolerancia	Uso Ligero	52	26.4
	Uso Medio	40	20.3
	Abuso	53	26.9
	Uso Patológico	52	26.4
Problemas ocasionales por los videojuegos	Uso Ligero	47	23.9
	Uso Medio	41	20.8
	Abuso	47	23.9
	Uso Patológico	62	31.5
Dificultad en el control	Uso Ligero	32	16.2
	Uso Medio	66	33.5
	Abuso	40	20.3
	Uso Patológico	59	29.9
Dependencia a los Videojuego	Uso Ligero	47	23.9
	Uso Medio	50	25.4
	Abuso	48	24.4
	Uso Patológico	52	26.4

Nota: f=Frecuencia.

Así como se presenta en la tabla 11, podemos evidenciar las áreas de dependencia a los videojuegos y sus áreas, donde se visualiza que para la dimensión abstinencia, la mayoría de la muestra se ubica en un grado de uso medio con un 30.5%, de igual forma, para la dimensión abuso y tolerancia, la muestra se ubica en un nivel de Abuso con el 26.9%, así mismo, la dimensión problemas ocasionales por los videojuegos se ubica en un nivel de uso patológico con un 31.5%, además, la dimensión dificultad en el control se encuentra en un nivel de uso medio con un 33.5% de la población estudiada y, por último, para la puntuación total de la variable dependencia a los videojuego, el 26.4% se encuentra en un nivel de uso patológico,

el 25.4% de la población se ubica en un nivel de uso medio, el 24.4% se localiza en un grado de abuso, y el 23.9% obtuvo un nivel ligero de la muestra estudiada.

Tabla 12

Niveles de agresividad

Variable	Nivel	f	%
Agresividad verbal	Leve	72	36.5
	Moderado	96	48.7
	Alta	29	14.7
Agresividad física	Leve	79	40.1
	Moderado	79	40.1
	Alta	39	19.8
Ira	Leve	86	43.7
	Moderado	84	42.6
	Alta	27	13.7
Hostilidad	Leve	88	44.7
	Moderado	77	39.1
	Alta	32	16.2
Agresividad	Leve	83	42.1
	Moderado	88	44.7
	Alta	26	13.2

Nota: f=Frecuencia.

En la tabla 12, podemos demostrar los niveles de la variable agresividad y sus dimensiones, donde se examina que para la dimensión de agresividad verbal, en el más alto porcentaje se localiza en nivel moderado con un 48.7%, la dimensión agresividad física se ubica entre nivel leve a moderado con un 40.1% ambos niveles, de igual forma para la dimensión ira, se ubica en un nivel leve con el 43.7% de los escolares, así mismo la dimensión hostilidad se ubica en un nivel leve con un 44.7% y, por último, para la puntuación total de la variable de agresividad, el 44.7% se estaciona en nivel moderado, el 42.1% se halla en nivel leve y el 13.2% se sitúa en un nivel alto de agresividad en la población estudiada.

Tabla 13*Prueba de normalidad de la variable dependencia a los videojuegos*

Variables	KS	GI	p
Abstinencia	.121	197	.000
Abuso y Tolerancia	.150	197	.000
Problemas ocasionados por los videojuegos	.125	197	.000
Dificultad en el control	.082	197	.003
Dependencia a los videojuegos	.094	197	.000

En la tabla 13 se presenta la prueba de normalidad de la variable dependencia a los videojuegos y sus áreas, donde se visualiza que tanto para las dimensiones como para el puntaje total la significancia es $p < 0.05$, en ese sentido, se evidencia el uso de pruebas no paramétricas.

Tabla 14*Prueba de normalidad de la variable agresividad*

Variables	KS	GI	p
Agresión verbal	.117	197	.000
Agresión física	.080	197	.004
Ira	.090	197	.000
Hostilidad	.101	197	.000
Agresividad	.051	197	.200*

En la tabla 14, la prueba de normalidad de agresividad y sus dimensiones, donde se visualiza que las dimensiones tienen significancia $p < 0.05$, y el puntaje total se muestra con una significancia $p > 0.05$, en ese sentido, se explica el uso de pruebas no paramétrica.

4.3. Contrastación de las hipótesis

Tabla 15

Correlación de Spearman entre agresividad y dependencia a los videojuegos

		Dependencia a los videojuegos
Agresividad	rho	448**
	p	0.000
	N	197

Nota: N=Muestra, **. La correlación es significativa en el nivel 0,01.

En la tabla 15 se muestra la relación existente de dependencia a los videojuegos y agresividad en jóvenes, en donde evidencia un nivel de correlación positiva media ($\rho = .448$; $p < .05$), esto quiere decir que existe relación soberanamente significativa entre ambas, concluyendo, que a mayor dependencia a los videojuegos habrá mayor nivel de agresividad o viceversa.

Tabla 16

Correlación de Spearman entre agresión verbal y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

		Abstinencia	Abuso y Tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad en el control
Agresión verbal	rho	,512**	,377**	,476**	,405**
	p	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	197	197	197	197

Nota: N=Muestra, **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 16, muestra la relación de la dimensión agresión verbal y las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos donde se evidencia, que se relaciona de manera positiva de nivel medio (0.512) con la dimensión abstinencia y con las dimensiones Abuso y tolerancia (.377), la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos (.476) y Dificultad en el control (.405) se relacionan de manera positiva con un grado de correlación bajo.

Tabla 17

Correlación de Spearman entre agresión física y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

		Abstinencia	Abuso y Tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad en el control
Agresión física	<i>rho</i>	,457**	,309**	,431**	,428**
	<i>p</i>	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	197	197	197	197

Nota: N=Muestra, **. La correlación es significativa en el nivel 0,01.

En la tabla 17, muestra la relación de la dimensión agresión física y las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos donde se evidencia, que la relación es directa y muy significativa con un nivel de correlación bajo con la dimensión abstinencia (.457), Abuso y tolerancia (.309), la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos (.431) y dificultad en el control (.428).

Tabla 18

Correlación de Spearman entre Ira y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

		Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad en el control
Ira	<i>rho</i>	,326**	,229**	,281**	,207**
	<i>p</i>	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	197	197	197	197

Nota: N=Muestra, **. La correlación es significativa en el nivel 0,01.

En la tabla 18, muestra la relación de la dimensión Ira y las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos donde se evidencia, que se relaciona de manera directa y muy significativa, pero a un nivel de correlación bajo con la dimensión abstinencia (0.326) de la misma manera, pero a un nivel muy bajo con Abuso y tolerancia (.229), la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos (0.281) y dificultad en el control (.207).

Tabla 19

Correlación de Spearman entre Hostilidad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

		Abstinencia	Abuso y Tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad en el control
	<i>rho</i>	,323**	,223**	,323**	,253**
Ira	<i>p</i>	0.000	0.000	0.000	0.000
	<i>N</i>	197	197	197	197

Nota: Muestra, **. La correlación es significativa en el nivel 0,01.

En la tabla 19, muestra la relación de la dimensión Hostilidad y las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos donde se evidencia, que se relaciona de manera directa y muy significativa, pero a un nivel de correlación bajo con las dimensiones abstinencia (0.323) y Problemas ocasionados por los videojuegos (0.323). Además, de la misma manera, pero a un nivel muy bajo con Abuso y tolerancia (0.223), la dimensión y Dificultad en el control (0.253).

CAPÍTULO V
DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

5.1. Discusiones

Recientemente, los videojuegos han ingresado a la sociedad como un pasatiempo atractivo entre niños y adolescentes e incluso adultos. Sin embargo, aunque su labor es únicamente de entretenimiento lúdico, algunos de estos casos han dado paso a un consumo excesivo, lo que ha creado adicción en sus consumidores, lo que conduce principalmente a graves problemas de salud, problemas de conducta, problemas familiares y problemas personales; además, agregó que muchos de estos videojuegos muestran contenidos agresivos y violentos que pueden generar comportamientos similares en quienes los juegan.

Es por ello, que en esta investigación se consideró buscar la relación que hay entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la I.E. privada Diego Thomson Burnett de la ciudad de Cajamarca. 2021, donde en el primer resultado se confirmó la existencia de la relación, siendo esta positiva media ($\rho = 0.448$) y altamente significativa ($p < 0.000$) entre las dos variables; es decir, que a más dependencia a los videojuegos más será la agresividad o viceversa. Estos resultados son similares a los de Chumbes (2021), donde existe una relación positiva media y altamente significativa ($\rho = .368$; $p < .001$) en su investigación. Así mismo, con Villena (2019), que encontró una correlación positiva ($\rho = 0.312$) en las dos variables con escolares de secundaria de dos instituciones educativas de Chorrillos. Siendo así que, la teoría de Spielberg (2006), confirma que algunos componentes han generado una relación en estas dos dimensiones, dado a la vertiginosa producción de distintos videojuegos con características “inofensivos” regularizando así su uso, facilitando en bajos costos, por lo que en los consumidores pueden presentar conductas agresivas como, irritabilidad, escaso control de sus impulsos, agresiones verbales y físicas, entre otras; con el propósito de conseguir lo que quieres, así como simular las mismas

conductas violentas y agresivas de los videojuegos. Por lo que, se confirma la hipótesis general de esta investigación.

Así mismo, el primer objetivo específico planteado en esta investigación fue conocer el nivel de adicción a los videojuegos que existe en estudiantes de la I.E. privada Diego Thomson Burnett de la ciudad de Cajamarca. 2021, dando como secuela, que el mayor porcentaje obtenido es el uso patológico (26.4%), seguido por el uso medio (25.4%). Hallando similitud con el estudio de Arteaga (2018) en el cual tuvo como resultados que el 48% tiene un grado de dependencia a los videojuegos alto. Además, en él estudio planteado por Vara (2018) se demuestra un mayor porcentaje en sus resultados el uso normal (26.5%) a los videojuegos; no obstante, el 24.8% muestra un uso descontrolado y desproporcionada. Por otro lado, Villena (2019) discrepa con lo mencionado por que halló que el 34% se sitúa en un nivel leve de adicción, así como el 32% presenta un uso normal a los videojuegos. En base a esto, Chóliz y Marco (2011) afirman que la adicción a los videojuegos es uno de los principales trastornos causados por el uso inapropiado de la tecnología, lo que genera un alto grado de adicción al consumidor, lo que se traduce en conductas inapropiadas, baja tolerancia, etc.

De la misma manera, se plantea en el presente estudio el segundo objetivo específico, conocer el nivel de agresividad que existe, obteniendo que el mayor porcentaje (44.7%) de los alumnos se sitúa en agresividad moderada, continuando con el 42.1% de la población se encuentra en un nivel leve. Del mismo modo Villena (2019) en su investigación tuvo que el 54% de su muestra, alcanzó un nivel promedio de agresividad, así mismo, Vara (2018) coincide con lo mencionado, dado que el 32.4% de los alumnos de su estudio, se localiza en un nivel promedio en todas las dimensiones de agresividad. No obstante, en el estudio de Arteaga (2018) discrepa

con los resultados mencionados, ya que, dijo que más de una cuarta parte de su muestra era muy agresiva. Es por ello que, el modelo de conducta agresiva y/o violenta de Anicama (1999) es el más adecuado, en el que afirma que dicha conducta es una reacción psicosocial en la que los estímulos negativos y frustrantes de la situación del individuo dan paso a un conjunto de reacciones desadaptativas.

Por último, en la relación entre las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la variable agresividad, teniendo como resultado, una relación de manera positiva con un nivel de correlación media en todas las dimensiones. Estos resultados coinciden con los de Condor (2019) quien 308 evaluó a estudiantes que cursan estudios entre el tercer y quinto grado de secundaria pertenecientes a dos centros de estudios de gestión estatal pertenecientes a la jurisdicción de Comas, hallando relaciones positivas de nivel bajo pero significativas. La explicación a este hallazgo, según Bandura (1982), describió que las conductas agresivas logran constituir por reproducción y reflexión de la conducta de modelos agresivos como comportamiento violento, irritabilidad, gritos, palabras hirientes, golpes, agresiones verbales como físicas, frustración, escaso control de impulsos, entre otras características, en este caso lo podemos relacionar con el contenido de los videojuegos.

Según Griffiths (2005) manifestó que, si bien cada adicción tiene tipologías distintas, hay más similitudes que diferencias que se pueden ver en las causas comunes de los comportamientos adictivos. Con base en los modelos de adicción incluidos en los modelos biopsicosociales, se estimó que la adicción a los videojuegos en línea es una clasificación diferente de la adicción en esta industria, que puede llamarse juego patológico sin compensación económica.

Por otro lado, la agresión es una manifestación cíclica de la agresión, a través de la cual se puede crear un fructífero sistema de costumbres a través de la producción continua, es así que Buss (1961, citado por Chumbes, 2021) donde clasificó los signos de la agresión y el resultado de sus acciones, por ejemplo: agresión física, activa-pasiva, agresión verbal y agresión indirecta-directa, también la agresión es una característica específica de los individuos, se puede expresar de diferentes maneras, y se debe tener en cuenta que esto dependerá de las circunstancias del individuo ya que puede variar de persona a persona.

5.2. Conclusiones

Según los indicadores obtenidos en el actual estudio y la interpretación de las estadísticas, se alcanzan las siguientes conclusiones.

1. Hay una conexión positiva media y altamente significativa entre las siguientes variantes (dependencia a los videojuegos y agresividad), da como resultado que, a más dependencia a videojuegos, tendrá más agresividad.
2. Para el nivel de dependencia a los videojuegos, el resultado evidencia que existe un nivel de uso patológico con 26.4% de la muestra, por lo que, se puede deducir que los alumnos evaluados, podrían estar actuando bajo las dimensiones de esta variable como es: (problemas ocasionales por los videojuegos abstinencia, dificultad en el control y abuso y tolerancia).
3. Así mismo, se apreció que existe un nivel moderado de agresividad (44.7%), así como un nivel leve de agresividad (42.1%) en la población estudiada.
4. A mayor agresión verbal, mayor nivel para las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos.
5. A mayor agresión física, mayor nivel para las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos.
6. A mayor ira, mayor nivel para las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos.
7. A mayor hostilidad, mayor nivel para las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos.

5.3. Recomendaciones

1. En consecuencia, con los indicadores obtenidos en el actual estudio, se exhorta a los mandos de la I.E.P. Diego Thomson Burnett de la Ciudad de Cajamarca tomen en cuenta, la preparación de programas de prevención por el uso desmedido de los videojuegos, considerando una de las principales consecuencias, que puede desencadenar conductas agresivas.
2. Por otro lado, se recomienda realizar talleres para padres de familia, con temas sobre el tiempo de calidad con los hijos, la supervisión, la sobreprotección, con el fin, de informarles sobre las consecuencias del uso excesivo a videojuegos que puede afectar en el núcleo familiar.
3. Asimismo, se invita al área de psicología de la I.E.P. a elaborar charlas y talleres, que promuevan la interacción entre los estudiantes, con temas sobre uso adecuado del tiempo, entrenamiento en autocontrol y habilidades sociales, técnicas de meditación y relajación, etc.
4. Por último, se deberían crear nuevas investigaciones relacionadas con la adicción a los videojuegos utilizando otras variables como el autocontrol, las habilidades sociales, la personalidad, etc. para ampliar la investigación sobre las variables.

REFERENCIAS

- Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bajana, R., Quimis, M., Sevilla, M., Vicuña, L. y Calderón, J. (2017). Alimentación saludable como factor influyente en el rendimiento escolar de los estudiantes de instituciones educativas en Ecuador. *FascSalud*, 1(1), 34-39. <https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/facsalud-unemi/article/view/580/456>
- Bandura, A. (1982). Self-efficacy mechanism in human agency. *American Psychologist*, 37(2), 122–147. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.37.2.122>
- Bowen, H. (1979). Environmental Chemistry of the Elements. *Academic Press*, 7(7), 1-320. [https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkozje\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1803052](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkozje))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1803052)
- Chumbes, J. (2021). *Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/66923/Chumbes_CJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Condor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37373>

- Corrales, Y. (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* [Tesis de pregrado, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega. http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/trabsuficiencia_corrales_yesica.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Diario Gestión (2017). *Los videojuegos y el sedentarismo*. <https://gestion.pe/blog/juegomaniaticos/2017/04/los-videojuegos-y-el-sedentarismo.html/?ref=gesr>
- Dirección General de Servicios Sociales. (2020). *México, primer consumidor de videojuegos en América Latina*. Boletín UNAM, DGCS. https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2020_008.html
- Echeburúa, A. y Enrique de Corral, P. (1994). Adicciones Psicológicas: Mas allá de la Metáfora. *Clínica y Salud investigación empírica en psicología*, 5(3), 251-258. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/196/186>
- Echeburúa, E. y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122889001.pdf>
- Faya, J. y Gonzales, F. (2020). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo* [Tesis de pregrado, universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad de Cesar Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DL_CJAZ-Gonz%
c3%a1lez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DL_CJAZ-Gonz%c3%a1lez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna* [Tesis de pregrado, Universidad

Peruana Unión]. Repositorio de la Universidad Peruana Unión.
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fuentes, N (2021). *Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión]. Repositorio de la Universidad Peruana Unión.
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/4670/Nubia_Tesis_Maestro_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guevara, G. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guevara, G. Valladolid, A., Fernández, L. y Olaya, C. (2021). Conductas de adicciones a videojuegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria. *Revista Hacedor*, 5(2), 155-165.
<http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/1938/2520>

Gómez, M. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 46(6), 1-10.
https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/16449/file_1.pdf?sequence=1
<https://journals.copmadrid.org/clysa/art/07e1cd7dca89a1678042477183b7ac3f>

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*.
Mc Graw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Jacinto, P. (2019). *De la violencia familiar y barrial a la violencia escolar. Miradas desde las madres de familia en sectores populares de Lima*.
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:LxWjLa8MwsAJ:https://revistas.urp.edu.pe/index.php/Tradicion/article/download/2612/2636/6290&cd=3&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>
- Junco, L. (2019). *Conductas agresivas en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa 20374S Bartolomé - Santa María* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3193/Junco%20Orihuela%20Lisette%20Marisol.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Kim, E. (2018). *La asociación entre la agresividad y el riesgo de trastorno por juego en Internet en adolescentes coreanos: el efecto de mediación del estilo de comunicación padre-adolescente*. *Epidemiology and Health*, 40(3), 7-11.
<https://www.e-epih.org/upload/pdf/epih-40-e2018039.pdf>
- Llopis, C., Hernández, I. y Rodríguez, M. (2017). *Rasgos de personalidad desadaptativos y trastornos de la personalidad en mujeres que denuncian a sus parejas*. *Cuad Med Forense*, 23(4), 92-99.
<https://scielo.isciii.es/pdf/cmfv/v23n3-4/1988-611X-cmf-23-3-4-92.pdf>
- Marco, C y Choliz, M. (2017). *Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la dependencia a los videojuegos*. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57-69. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>

- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., y Campos, A. (2012). *Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry*. *Revista De Investigación En Psicología*, 15(1), 147–161. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674>
- Ministerio de Educación (2017). *Violencia escolar entre escolares*. https://peru.unfpa.org/sites/default/files/pubpdf/minedu%20guia_preveni%c3%b3n%20atenci%c3%b3n%20acoso%20estudiantes.pdf
- 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-lapandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninosy-adolescentes/>
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*. *Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (21), 43-49. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas (2019). *El desgaste profesional y la adicción a los videojuegos se suman a la lista de trastornos de salud*. <https://news.un.org/es/story/2019/05/1456731>
- Organización Mundial de la Salud (2019). *Clasificación estadística internacional de enfermedades y problemas de salud conexos (CIE-11)*. <https://www.who.int/es/news/item/25-05-2019-world-health-assembly-update>
- Organización Panamericana de la Salud (2020). *Nuevo informe de OPS descubre importantes brechas en las medidas para prevenir la violencia contra niños*,

- niñas y adolescentes*. <https://www.paho.org/es/noticias/23-11-2020nuevo-informe-ops-descubre-importantes-brechas-medidas-para-prevenirviolencia>
- Peña, B. (2019). *Cuando la frustración se transforma en agresividad (trastorno explosivo intermitente)*. <https://lamenteesmaravillosa.com/cuando-la-frustracion-se-trasforma-agresividad-trastorno-explosivo-intermitente/>
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23ª ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>
- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de los Olivos* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Restrepo, S., Arroyave, L. y Arboleda, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de la estrella Antioquia. *Revista Educación*, 43(2), 221-250. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/30564>
- Salas, E. Merino, C. Choliz, M. y Marco A. (2016) Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4). <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v16n4/1657-9267-rups-16-04-00290.pdf>
- Sánchez, J., Telumbre, J. y Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 21(1), 1-14. doi:10.21134/haaj.v21i1.558

Unicef. (2018). *La mitad de los adolescentes del mundo sufre violencia en la escuela.*

<https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/la-mitadde-los-adolescentes-del-mundo-sufre-violencia-en-la-escuela>

Vara, R. (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216.

<http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>

Villena, C. (2019). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

<http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/1265/1/Villena%20Dominguez%2c%20Carolay%20Grecia.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIÓN	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿Cuál será la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca 2021.</p> <p>Objetivos específicos -Conocer el nivel de la variable dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca 2021. -Conocer el nivel de la variable agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca 2021. -Establecer la relación entre la dimensión agresión verbal y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado, de la ciudad de Cajamarca 2021. -Establecer la relación entre la dimensión agresión física y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado, de la ciudad de Cajamarca 2021. -Establecer la relación entre la dimensión ira y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado, de la ciudad de Cajamarca 2021. Establecer la relación entre la dimensión hostilidad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado, de la ciudad de Cajamarca 2021.</p>	<p>Ha: Existe relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca 2021. Ho: No existe relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de la ciudad de Cajamarca 2021. Hipótesis específicas He1: Existe relación entre la dimensión agresión verbal y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria del colegio privado de la ciudad de Cajamarca 2021. He2: Existe entre la dimensión agresión física y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria del colegio privado de la ciudad de Cajamarca 2021. He3: Existe relación entre la dimensión ira y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria del colegio privado de la ciudad de Cajamarca 2021. He4: Existe relación entre la dimensión hostilidad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria del colegio privado de la ciudad de Cajamarca 2021.</p>	<p>Variable X: Dependencia a los videojuegos.</p> <p>Variable Y: Conducta agresiva</p>	<p>Abstinencia Abuso y tolerancia.</p> <p>Problemas Ocasionados por los videojuegos</p> <p>Dificultad en el control.</p> <p>Agresividad física.</p> <p>Agresividad verbal.</p> <p>Ira.</p> <p>Hostilidad.</p>	<p>Tipo de estudio: Descriptivo correlacional, de nivel Básico, no experimental.</p> <p>Población y muestra: La población o universo es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones. Siendo 250 el total de la población y la muestra fue 197 estudiantes de secundaria del colegio privado de la ciudad de Cajamarca 2021.</p>

Anexo 2: Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	NIVEL DE MEDICIÓN
V1. Dependencia a los videojuegos	La dependencia a los juegos en línea trata sobre la práctica desmesurada y compulsivamente progresiva de la práctica constante que al sujeto le resulta difícil de abandonar haciendo uso de ella cada vez con mucha más constancia y perseverancia. Cholíz y Marco (2011)	Test de Dependencia a los Videojuegos de Cholíz y Marco (2011) constituida por los siguientes componentes: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control	Abstinencia	Ansiedad – Irritabilidad Enfado - Frustración	Muy alto Alto Promedio Bajo Muy bajo
			Abuso y tolerancia	Insatisfacción Abandono de otras actividades Negligencia. Irresponsabilidad. Desorganización.	
			Problemas relacionados por el uso excesivo	Disminución de actividades sociales y familiares. Privación del sueño Baja productividad Abandono	
			Dificultad en el control	Ansiedad - Permanencia en el juego	
V2. Conducta agresiva	La agresividad es una oposición donde se liberan estímulos de carácter dañino contra otra persona. Buss (1961)	Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992) conformados por los siguientes componentes: agresividad física y verbal, hostilidad e ira.	Agresividad física	Agresión hacia sus compañeros Peleas - Golpes	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo
			Agresividad verbal	Discusiones Insultos - Amenazas	
			Hostilidad		
			Ira	Sensación de infortunio Cólera, Ira, Irritación	

Anexo 3. Instrumentos de medición

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)						
<p>a) Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala:</p> <p>Marque un aspa (X) en el espacio que corresponda a lo que Ud. siente, piensa o hace: 0= Totalmente en desacuerdo, 1= Un poco en desacuerdo, 2= Neutral, 3= Un poco de acuerdo y 4= Totalmente de acuerdo</p>						
N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
		0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc, en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
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.					
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos					
<p>b) A continuación, en la siguiente relación de enunciados tomar en cuenta esta otra escala de respuestas.</p> <p>Marque un aspa (X) en el espacio que corresponda a lo que Ud. siente, piensa o hace: 0= Nunca, 1= Rara vez, 2= A veces, 3= Con frecuencia y 4= Muchas veces</p>						
N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
		0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					

20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

1	NOMBRES Y APELLIDOS:					
2	EDAD:					
3	SEXO:					
4	INSTITUCIÓN EDUCATIVA:					
5	GRADO DE INSTRUCCIÓN:					
<p>INSTRUCCIONES: A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión. CF = Completamente falso para mí, BF = Bastante falso para mí, VF= Ni verdadero, ni falso para mí, BV = Bastante verdadero para mí y CV = Completamente verdadero para mí</p> <p>Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.</p>						
N°	SITUACIONES	CF	BF	VF	BV	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4	A veces soy bastante envidioso.					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15	Soy una persona apacible.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
	SITUACIONES	CF	BF	VF	BV	CV
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					

25	Tengo dificultades para controlar mi genio					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					

Anexo 4: Formato consentimiento

Nombre del Participante:

.....

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es **CARLOS ELSER PALOMINO VILLANUEVA**, estudiante de psicología de la Universidad Autónoma – Lima. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **“AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO PRIVADO DE LA CIUDAD DE CAJAMARCA, 2021”** y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos instrumentos psicológicos: Test de Dependencia a los Videojuegos y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry.

De aceptar participar en la investigación, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración

Atte. CARLOS ELSER PALOMINO VILLANUEVA
Estudiante de la EAP de psicología
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERU

Día:/...../.....

FIRMA

Anexo 5: Similitud de la investigación

TURNITIN_2_CARLOS PALOMINO VILLANUEVA AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL COLEGIO PRIVADO DE LA CIUDAD DE CAJAMARCA, 2021.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

4%

2

repositorio.autonoma.edu.pe

Fuente de Internet

4%

3

hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%

4

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

2%

5

Submitted to Universidad Autonoma del Peru

Trabajo del estudiante

1%

6

repositorio.autonomadeica.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

7

repositorio.ucss.edu.pe

Fuente de Internet

<1%