



Autónoma
Universidad Autónoma del Perú

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

TESIS

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y DIMENSIONES DE LA AGRESIVIDAD
EN ADOLESCENTES DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA – SUR

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

AUTOR

SAMIER CÁCERES CCAHUANA
ORCID: 0000-0002-5995-7785

ASESORA

MAG. LUZ ELIZABETH MAYORGA FALCÓN
ORCID: 0000-0001-6213-3018

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

VIOLENCIA Y ADICCIONES

LIMA, PERÚ, AGOSTO DE 2021



CC BY

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le sea reconocida la autoría de la creación original. Esta es la licencia más servicial de las ofrecidas. Recomendada para una máxima difusión y utilización de los materiales sujetos a la licencia.

Referencia bibliográfica

Cáceres Ccahuana, S. (2021). *Dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – Sur* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

HOJA DE METADATOS

Datos de autor	
Nombres y apellidos	Samier Cáceres Ccahuana
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	48452197
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-5995-7785
Datos del asesor	
Nombres y apellidos	Luz Elizabeth Mayorga Falcón
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	08406202
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-6213-3018
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Víctor Hugo Villanueva Acosta
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	15594119
Secretario del jurado	
Nombres y apellidos	Roberto Mitchel Briceño Alvarez
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	19257579
Vocal del jurado	
Nombres y apellidos	Guissela Vanessa Mendoza Chavez
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	42731773
Datos de investigación	
Título de la investigación	Dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – Sur
Línea de investigación institucional	Persona, Sociedad, Empresa y Estado
Línea de investigación del Programa	Violencia y Adicciones
URL de disciplinas OCDE	https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.00

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Lima, el Jurado de Sustentación de Tesis conformado por los psicólogos colegiados: Dr. Víctor Villanueva Acosta, como Presidente, Mg. Roberto Briceño Álvarez y Mg. Guissela Mendoza Chávez, reunidos en acto público para dictaminar la tesis titulada:

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y DIMENSIONES DE LA AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA – SUR

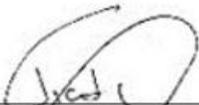
Presentada por la Bachiller:

CÁCERES CCAHUANA, SAMIER

Para obtener el **Título Profesional de Licenciada en Psicología**; luego de escuchar la sustentación de la misma y resueltas las preguntas del jurado, acuerdan:

APROBADA POR UNANIMIDAD

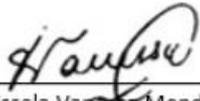
En fe de lo cual firman los miembros del jurado, a trece días del mes de agosto de 2021.



Dr. Víctor Hugo Villanueva Acosta
C. Ps. 4254
Presidente



Mag. Robert Mitchel Briceño Álvarez
C. Ps. 9866
Secretario



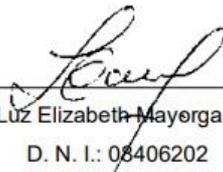
Mag. Guissela Vazquez Mendoza Chávez
C. Ps. 26288
Vocal

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo la Mag. Luz Elizabeth Mayorga Falcón docente de la Facultad de Ciencias Humanas y Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, en mi condición de asesora de la tesis titulada "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y DIMENSIONES DE LA AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA – SUR" del estudiante Cáceres Ccahuana Samier constato que la investigación tiene un índice de similitud de 25% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin que se adjunta.

La suscrita analizó dicho reporte y 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, 22 de julio del 2021



Mag. Luz Elizabeth Mayorga Falcón
D. N. I.: 08406202

DEDICATORIA

A María y Juan que me inculcaron el valor de la perseverancia del no rendirme jamás, a Verónica que espero ser de ejemplo para lo que se proponga, a mis padres que aun ausentes creen en mí.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por darme fuerza y la salud necesaria de seguir con mis propósitos.

A la Mg. Elizabeth Mayorga Falcón, por brindarme sus conocimientos y no dejar de confiar en mí y en lo que puedo lograr.

A Eva Bao de Misari, que siempre me apoyó con sus enseñanzas y me abrió camino a nuevos pensamientos.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	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.....	15
1.3. Objetivos de la investigación: general y específicos.....	16
1.4. Limitaciones de la investigación.....	16
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes de estudios.....	19
2.2. Desarrollo de la temática correspondiente al tema investigado.....	24
2.3. Definición conceptual de la terminología empleada.....	38
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Tipo y diseño de investigación	41
3.2. Población y muestra.....	41
3.3. Hipótesis.....	42
3.4. Variables – Operacionalización.....	42
3.5. Métodos y técnicas de investigación.....	46
3.6. Procesamiento de los datos.....	52
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	
4.1. Resultados descriptivos de las dimensiones con la variable.....	55
4.2. Contrastación de hipótesis.....	57
CAPÍTULO V: DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1. Discusiones.....	63
5.2. Conclusiones.....	64
5.3. Recomendaciones.....	66
REFERENCIAS	
ANEXOS	

LISTA DE TABLAS

Tabla 1	Distribución numérica de la población – muestra
Tabla 2	Tabla operacional de Dependencia a los videojuegos
Tabla 3	Tabla operacional de Agresividad
Tabla 4	KMO y prueba de Barlett para el Test de dependencia a los Videojuegos
Tabla 5	Correlación ítem – Test de la prueba dependencia a los Videojuegos
Tabla 6	Método de consistencia interna para el Test de dependencia a los a videojuegos
Tabla 7	Análisis factorial del Cuestionario de Agresión
Tabla 8	Correlación ítem – test del cuestionario de agresividad
Tabla 9	Método de consistencia interna del cuestionario de Agresión
Tabla 10	Análisis descriptivo de la variable Dependencia a los videojuegos
Tabla 11	Análisis descriptivos de las dimensiones Agresividad
Tabla 12	Análisis de frecuencia de Dependencia a los videojuegos
Tabla 13	Análisis de frecuencia de Agresividad
Tabla 14	Prueba de Kolmogorov – Smirnov (K – S) para Dependencia a los videojuegos y dimensiones de Agresividad
Tabla 15	Prueba de Rho de Spearman para Dependencia a los videojuegos y dimensiones de Agresividad
Tabla 16	Prueba de Rho de Spearman para dimensiones de Dependencia a los videojuegos y agresión verbal – agresión física
Tabla 17	Prueba de Rho de Spearman para dimensiones de Dependencia a los videojuegos e ira – hostilidad

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y DIMENSIONES DE LA AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA – SUR

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

SAMIER CÁCERES CCAHUANA

RESUMEN

El presente estudio tuvo como finalidad relacionar la dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima sur, la muestra estuvo conformada por 284 estudiantes de 11 a 19 años, de ambos géneros del colegio ubicado en San Juan de Miraflores y Villa El salvador. Se aplicó el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. Se utilizó el método no probabilístico de tipo intencional. Se halló una correlación baja con una significancia muy alta entre la variable dependencia a los videojuegos y dimensiones de agresividad, agresión verbal ($\rho=,287$); agresión física ($\rho=,235$); Ira ($\rho=,204$) y hostilidad ($\rho=,214$). El nivel que se obtuvo en dependencia a los videojuegos fue bajo, con un 69,7%. Así mismo en las dimensiones de la agresividad se encontró en agresión verbal un 45.4% nivel muy alto, en agresión física obtuvo un 47,9% nivel bajo, en ira ocupó el valor de 26,8% nivel muy alto y un 25% como alto, y hostilidad con un valor de 37% nivel muy bajo. En la correlación se demostró una relación baja en cada uno de sus componentes con una normalidad significativa. ($p<,02$). Se determinó que la correlación es baja entre ambas variables, sin embargo, puede influir en el comportamiento.

Palabras clave: dependencia a los videojuegos, agresividad, adolescentes.

DEPENDENCE ON VIDEO GAMES AND DIMENSIONS OF AGGRESSIVENESS IN ADOLESCENTS FROM TWO EDUCATIONAL INSTITUTIONS OF LIMA – SUR

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

SAMIER CÁCERES CCAHUANA

ABSTRACT

The purpose of this study is to relate dependence on video games and dimensions of aggressiveness in adolescents from two educational institutions in southern Lima, the sample was made up of 284 students from 11 to 19 years old, from both genders of the school located in San Juan de Miraflores and Villa El Salvador. The Dependence Test was applied to the Chóliz and Marco Video Games and the Buss and Perry Aggression Questionnaire. The intentional non-probabilistic method was used. A low correlation was found with a very high significance between the variable dependence on video games and dimensions of aggressiveness, verbal aggression ($\rho = .287$); physical assault ($\rho = .235$); Anger ($\rho = .204$) and hostility ($\rho = .214$). The level obtained in dependence on video games was low, with 69.7%. Likewise, in the dimensions of aggressiveness, 45.4% was found in verbal aggression, a very high level, in physical aggression, it was 47.9% low, in anger it was 26.8%, a very high level, and 25% as high, and hostility with a value of 37% very low level. The correlation showed a low relationship in each of its components with significant normality. ($p < .02$). The correlation was found to be low between both variables, however, it can influence behavior.

Keywords: dependence on video games, aggressiveness, adolescents.

DEPENDÊNCIA EM JOGOS DE VÍDEO E DIMENSÕES DA AGRESSIVIDADE EM ADOLESCENTES DE DUAS INSTITUIÇÕES EDUCACIONAIS DE LIMA – SUR

SAMIER CÁCERES CCAHUANA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMO

O objetivo deste estudo é relacionar dependência de videogame e dimensões de agressividade em adolescentes de duas instituições de ensino do sul de Lima, a amostra foi composta por 284 estudantes de 11 a 19 anos, de ambos os sexos da escola localizada em San Juan de Miraflores e Villa El Salvador. O Teste de Dependência foi aplicado aos Videogames Chóliz e Marco e ao Questionário de Agressão de Buss e Perry. O método não probabilístico intencional foi utilizado. Foi encontrada uma baixa correlação com uma significância muito alta entre a variável dependência de videogame e as dimensões de agressividade, agressão verbal ($\rho = ,287$); agressão física ($\rho = ,235$); Raiva ($\rho = ,204$) e hostilidade ($\rho = ,214$). O nível obtido na dependência de videogames foi baixo, com 69,7%. Da mesma forma, nas dimensões da agressividade, 45,4% foram encontrados na agressão verbal, nível muito alto, na agressão física, foi 47,9% baixo, na raiva, 26,8%, nível muito alto e 25% como alta e hostilidade com um valor de 37% de nível muito baixo. A correlação mostrou baixa relação em cada um de seus componentes com normalidade significativa. ($p < ,02$). A correlação foi baixa entre as duas variáveis, no entanto, pode influenciar o comportamento.

Palavras-chave: dependência de videogame, agressividade, adolescentes.

INTRODUCCIÓN

Al referirnos a los juegos, es inevitable no realizar una mirada hacia el pasado, como cuando se era un niño, y es justamente ahí unas de las primeras experiencias que uno tiene con lo divertido que pueden ser, hasta convertirse en un pasatiempo desde nuestra edad temprana hasta tal vez en la actualidad. A su vez este comportamiento destaca un rol importante en la relación interpersonal, en la imaginación, en aprender de una forma diferente a la habitual.

Con el pasar de los años y con el avanzar de la tecnología, se fueron implementando nuevas formas de juego, desde pequeñas y simples consolas, en una computadora, hasta una sala de videojuegos de realidad virtual. Es así como poco a poco su propia innovación encendió el interés de pequeños y adolescentes, siendo lo más vulnerables en el uso de los videojuegos, señalándolo como atractivos. Los lugares más concurrentes donde se realiza esta actividad de jugar videojuegos son las llamadas cabinas de internet, gaming house o cybers. Pero qué sucede respecto a estos lugares abiertos y la concurrencia de niños y adolescentes, jugando sin un tiempo límite de control y con poca supervisión de un adulto responsable. Es aquí cuando se dan las consecuencias negativas que arrastran esta actividad lúdica de entretenimiento.

Existen numerosos videojuegos que contienen altos niveles de violencia, se manifiesta que muchos de ellos son las causas que agravan al usuario de exhibir conductas agresivas. De tal manera, se comprende que el niño o adolescente puede adquirir una relación desadaptativa en relación a los videojuegos, requiriendo brevemente atención psicológica. Por lo cual este estudio responderá a través de su estructura en base a cinco capítulos que refieren todos los datos del contenido trabajado.

Como primer capítulo se explicó detenidamente y describió el problema de investigación donde hace mención a la realidad problemática que está basado en información específica y relevante para la variable con una explicación general de lo que ocurre en la actualidad, en continuación la justificación e importancia de la investigación junto a los objetivos generales y específicas con las limitaciones del caso.

En el segundo capítulo se describe el marco teórico, también se encuentran los antecedentes similares al estudio como internacionales y nacionales, las bases teóricas científicas y la definición de la terminología empleada, todo esto cabe mencionar, a base de información indexada, artículos válidos, revistas, entre otros medios de información verídica.

De igual manera en el tercer capítulo, se abarcan los tipos y diseños de investigación empleada, como los datos de la población y muestra, los criterios de inclusión y exclusión determinados, las descripciones de las variables junto a las tablas operacionales y los instrumentos de medición.

En el cuarto capítulo se mencionan los resultados encontrados y la descripción de cada una de ellas, datos como los análisis descriptivos e inferenciales de ambas variables de estudio.

En el quinto capítulo se describe la discusión de los resultados, junto a conclusiones y recomendaciones del caso.

El presente estudio de investigación tiene como finalidad establecer la relación existente entre la dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima sur, brindando información teórica que permitirá la comprensión de las variables, a su vez se examinará las propiedades psicométricas contando con la validez y confiabilidad de los instrumentos

que serán aplicados, se utilizará el recojo de datos para que en un futuro puedan implementarse programas de intervención, charlas, entre otras actividades.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Realidad problemática

Hoy en día grandes recursos tecnológicos en algún momento han ocupado parte de nuestra vida diaria, pueden ser niños, adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores los que usan diversos aparatos electrónicos para facilitarnos en diversas tareas. De la misma forma sucede con las plataformas virtuales, esta es una herramienta sencilla usada en un principio para la búsqueda de información, y mucho después logrando entretener a las personas con sus diversas aplicaciones, estas pueden ser junto al uso de las redes sociales, salas de video, video llamadas a otras partes del mundo, el ingreso a portales de entretenimiento, como es el caso en los videojuegos, y muchos más.

De tal manera, poco a poco el mundo virtual del entretenimiento se ha introducido en la persona formando parte del ocio, pero existe consecuencias negativas cuando su uso es constante y prolongado en el ser humano.

En China se acató a las reglas obligatorias para aquellos jóvenes con edades menores a 18 años que jueguen en las redes de internet entre las 10:00pm y las 8:00am. También estableció que el tiempo adecuado para jugar será de 90 minutos al día y cerca de 3 horas los fines de semana o vacaciones. De igual forma estableció otra norma donde impedirían gastar mayor a 400 yuanes al mes (US\$51) en sus cuentas de videojuegos. Todo esto con la decisión de combatir la adicción a los videojuegos que ha causado daños en la salud de niños y adolescentes (Lawrenson, 2019).

Hoy en día los adolescentes usan esta plataforma virtual, donde invierten parte de su tiempo y dinero en algún videojuego, buscando divertirse y sentirse cómodos en ellos. Lo que hace entretenido estos videojuegos es que existen una variedad de ellos, tales como de arcadia que da referencia a un nivel detrás de otro nivel hasta

terminar el juego, de estrategia que amerita pensar y buscar soluciones de acuerdo al problema, de terror, con armas y disparos, etc. Estos pueden ser jugados de manera individual, con amigos, o con personas desconocidas.

Existe una parte de jóvenes que comprende que los videojuegos no forman parte de la realidad y hacen de ello un uso controlado y agradable. Existe también una problemática que se asocia a diversas características y repercusiones como una nueva adicción del comportamiento tecnológico.

Como es en el caso de los videojuegos, su uso muy prolongado a una edad temprana puede tornarse de manera negativa, logrando repercutir en adolescentes que puedan llegar a alejarse del ámbito social, afectando la comunicación dentro del ámbito familiar o académico, todo esto con el fin de tener más tiempo para jugar y entretenerse. Otras de las consecuencias negativas es la salud que está muy implicada, es decir su actividad repetitiva va influenciar en reducir las horas del sueño prolongado, acompañado de fatiga, cansancio excesivo, desórdenes en el horario alimenticio, entre otras.

A medida que se muestren contenidos violentos, que es común en los videojuegos, estas conllevan a consecuencias como son el incremento de manifestaciones de pensamientos agresivos, baja tolerancia a la frustración, ansiedad, poca empatía y mostrar características de una actitud positiva en relación a la violencia ya sea verbal o física. Otras características como consecuencia del uso de videojuegos, es que tienden a mostrar euforia, y si llegan a ausentarse de la misma, pueden sentirse vacíos, así como expresar conductas de irritabilidad o tristeza.

A nivel local, las instituciones educativas donde se ejecutó el estudio de investigación, los colaboradores refieren que, alumnos a la hora de receso, cada vez

usan más el tiempo en jugar videojuegos. Explican que en situaciones donde es hora de descanso, en tareas o después, suelen utilizar el celular para jugar. Asimismo, no asisten al colegio para ir a las cabinas de internet y jugar en grupos. También mencionan que, los alumnos de secundaria en algún momento han realizado actos agresivos y violentos, ya sea entre alumnos, o alumnos hacia el docente.

Entonces, cabe resaltar la importancia y consecuencia acerca del uso exagerado a los videojuegos, puesto que conlleva a consecuencias negativas que generan comportamientos, manifestaciones y pensamientos relacionados con la violencia. Además, de afectar su salud y bienestar emocional. Por todo lo mencionado anteriormente se formula la siguiente interrogante.

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de San Juan de Miraflores y Villa El Salvador de Lima sur?

1.2. Justificación e importancia de la investigación

La investigación a mostrar, ofrece aportes a nivel teórico, ya que a medida dará a conocer los resultados, evidenciándonos el nivel de dependencia a los videojuegos e igual manera el nivel de agresividad que poseen. También el estudio realizado a su vez ofrecerá información relevante acerca de la dependencia a los videojuegos y agresividad, se dará a conocer de qué forma ambas variables pueden asociarse desde una visión amplia de dos grupos escolares ubicado cada uno en un distrito diferente, en San Juan de Miraflores y Villa El Salvador.

Asimismo, el presente estudio posee una justificación a nivel metodológico, ya que se examinó las propiedades psicométricas de confiabilidad y validez del Test de Dependencia a los videojuegos y el Cuestionario de Agresión, dando a conocer los instrumentos psicométricos a utilizar.

Por otro lado, el estudio evidencia una justificación a nivel práctica, a medida que los datos sean recogidos, nos permitirán comprender la dependencia a los videojuegos y cómo se relaciona con la agresividad en los estudiantes adolescentes. De esta manera los datos recolectados podrán ser utilizados para la implementación de talleres, programas de intervención, charlas, entre otras actividades que destaquen los indicadores impropios encontrados en el presente estudio.

1.3. Objetivos de la investigación: general y específicos

General

Determinar la relación que existe entre dependencia a los videojuegos y dimensiones de agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – sur

Específicos

1. Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – sur.
2. Identificar el nivel de agresividad por dimensiones en estudiantes adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – sur.
3. Establecer la relación entre dimensiones de dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal y física de dos instituciones educativas de Lima – sur.
4. Establecer la relación entre dimensiones de dependencia a los videojuegos y la agresividad ira y hostilidad de dos instituciones educativas de Lima – sur.

1.4. Limitaciones de la investigación

Algunas de las más importantes limitantes que se han encontrado en el desarrollo del estudio son: De acuerdo a la nueva coyuntura que se ha empleado por la pandemia que azota al Perú, en todos los centros educativos se han tomado medidas de distanciamiento social, el cual ha evitado que se puedan recolectar los

datos de manera presencial en los colegios, y ahora se tenga que tomar otras medidas para el desarrollo de las encuestas, siendo esta de manera virtual. De la misma forma, colegios que estaban predestinados a ser evaluados, no permitieron el ingreso a su plataforma virtual, de tal forma que se dejaron a un lado poblaciones predestinadas para el desarrollo de estudio. Inmediatamente se tuvo que contactar con un nuevo colegio que sí permitiera el acceso de sus alumnos y tengan el tiempo a desarrollar las encuesta, como es en la hora de tutoría.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Antecedentes internacionales

Ariza (2017) analizó la adicción a los videojuegos en adolescentes analizó los niveles de su variable. Para la investigación contó con una muestra de 365 estudiantes de ambos sexos, entre edades de 11 a 19 años, pertenecientes a un colegio de policías de la ciudad de Bogotá, Colombia. Empleó la encuesta denominada los videojuegos que juegan los adolescentes, de manera virtual usando la herramienta Google drive, la cual permitió determinar el nivel de adicción a los videojuegos e identificar el grado de dichas dificultades que asocian la adicción. En los resultados encontraron el registro de nivel medio en adicción con un 52.9% y 7.4% en el nivel medio, junto a un total de 60.3%. Llegando a la conclusión que un total de 220 adolescentes tienden a presentar adicción a los videojuegos en sus diferentes versiones.

Ponce (2015) analizó el nivel concurrente de los videojuegos en la conducta de estudiantes de un centro educativo. La muestra fue establecida por 37 jóvenes de diferentes sexos, que pertenecían al 4to grado de educación básica, entre edades de 13 a 15 años, del centro educativo Pedro Franco Dávila, de la provincia del Guayas, Ecuador. Para la investigación aplicó diferentes técnicas como la entrevista dirigida a los profesores y padres de familia, encuestas que fueron elaboradas que incluyen preguntas enfocadas en medir tres aspectos: la influencia, la conducta y los videojuegos, así como también se empleó informes de observación para observar el comportamiento que les causa la influencia de estos videojuegos. Respecto a los resultados más relevantes, se encontró que en cuanto al tiempo el 29 % por lo menos se dedica una hora a jugar, por otro lado, el 44% de los estudiantes al perder un juego se siente molesto y el 71% prefiere jugar acompañado. Concluyendo que los

estudiantes evidencian comportamientos inadecuados por querer jugar videojuegos, además de que no realizan bien sus tareas en clase y suelen ser muy agresivos al momento de jugar.

Hernández (2015) analizó los niveles de videojuegos en el proceso de adopción tecnológica. Por el cual seleccionó a los participantes mediante el muestreo estratificado por cuotas de edad y sexo, un total de 747 personas conformaron su muestra, de diferentes géneros con una edad entre 15 a 65 años, pertenecientes a la región de Murcia, España. Para esta investigación aplicó diferentes métodos para el recojo de información, como la observación, encuestas y aplicó 2 cuestionarios que fueron elaborados para medir las variables de estudio. Según los resultados que obtuvo, encontró que los varones son los que juegan más videojuegos a diferencia de las mujeres, con respecto a la edad, los jugadores activos se concentran entre los 15 a 39 años. Así mismo, evidenció que los jugadores no juegan por redes sociales, prefieren jugar vía online. Concluyendo, que las personas que juegan videojuegos son más dinamizadoras a la causa de nuevas tecnologías, por lo mismo que suelen ser innovadores y espontáneos en relación a su entorno, es por ello que ya sea de manera directa o indirecta ofrecen información respecto a nuevas tecnologías.

Oroval (2015) determinó la relación entre el uso de los video juegos en conductas antisociales y agresividad en adolescentes. La muestra fue constituida por 133 adolescentes, entre los 15 y 19 años de edad, de un centro educativo del Ayuntamiento de Carcaixent, España. Para medir las variables del estudio empleó una encuesta a los videojuegos, el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry y Conductas Antisociales de Martorell, González, Ordoñez y Gómez. Llegó a concluir que el 54,1% utilizaba el ordenador o la videoconsola menos de una hora al día, mientras que el 57,8% piensa que pasa poco tiempo jugando, y un 87,91% de los que

alumnos que juegan, lo hacen en sus casas. Así mismo, encontró que, en las variables de uso de los videojuegos y agresividad, no ha encontrado diferencias significativas ($F= .176$; $Sig.= .839$). Concluyendo que los videojuegos no influyen en las conductas agresivas.

Batallas (2014) analizó la relación de agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan videojuegos. La muestra fue abarcada por 241 estudiantes, de diferentes géneros, de edades entre 14 y 18 años, de tres colegios públicos de la ciudad de Quito, Ecuador. Se utilizaron dos pruebas psicométricas, el cuestionario socio-demográfico ad hoc y la Escala de Agresividad de Buss y Perry (1992). De acuerdo a los resultados expuestos que halló, el 95,4% de varones y el 76,8% de mujeres, evidencian haber utilizado los videojuegos. En los varones un 59,48% mostraron alta agresividad, y por otro lado un 42,4% en mujeres. En cuanto a la relación, muestran evidencias que existe significancia en los valores de agresividad física y la actividad de jugar o no jugar videojuegos.

Antecedentes nacionales

Por otro lado, Córdor (2019) buscó correlacionar en su objetivo la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes. El cual empleó una muestra de un total de 300 escolares de 3° a 5° año de nivel secundario, de diferentes sexos, de dos centros educativos del distrito de Comas, departamento de Lima, Perú. Los instrumentos que empleó en su investigación fue el Test de adicción a los videojuegos Marco y Chóliz y el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry. De acuerdo a los resultados, halló en relación a la adicción a videojuegos que los hombres evidencian un nivel alto de adicción con un valor de 57.8% a diferencia de las mujeres que presentan un 42.2%, respecto a la agresividad, los varones presentan un nivel alto con un 58.7%, mientras que las mujeres presentan el 42.2%. Así mismo, explica que

existe un nivel de correlación débil entre ambas variables del estudio. Concluyendo que mientras mayor sea la dependencia a los videojuegos prevalecerá la conducta agresiva, no obstante, los evaluados agresivos no precisamente van a estar relacionados con la adicción a videojuegos.

Quezada (2019) halló la correlación entre el uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes. Estuvo constituida por una muestra de 297 escolares de 2° a 5° año de media, de ambos géneros de 12 a 19 años de edad, pertenecientes al colegio fe y alegría n°2 del distrito de San Martín de Porres, departamento de Lima, Perú. Las pruebas psicométricas de medición fueron el Test de Uso de Videojuegos y el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Las conclusiones obtenidas evidenciaron que un 23% de los participantes juega videojuegos cuando se siente mal, el 8% de los estudiantes se pone de mal humor cuando no puede jugar videojuegos. Así mismo, el género femenino evidencia un nivel bajo de agresividad a diferencia del sexo masculino que presenta un nivel promedio normal. Igualmente, evidenció que correlacionan con un nivel de significancia baja en las variables de uso de videojuegos y la conducta agresiva en los estudiantes.

Arteaga (2018) determinó la relación de su objetivo entre dependencia a los videojuegos y agresividad en jóvenes. Estableció una muestra de 100 alumnos de 1° a 5° año de nivel secundario, en diferentes sexos, de edades de 12 a 19 años, pertenecientes a un centro educativo del distrito de Ate, departamento de Lima, Perú. Las pruebas que administró en su estudio fueron el Test de dependencia a los videojuegos Marco y Chóliz y el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Encontrando que los obtenidos evidencian un 46.0% de los alumnos presentan un nivel alto de dependencia a videojuegos. Por otra parte, prevalece el nivel alto de estudiantes con agresividad, siendo un 31%. En sus resultados específicos evidenció

una correlación moderada con una significancia alta en dependencia a los videojuegos entre la dimensión hostilidad ($\rho=,463$), a su vez una correlación baja con una significancia alta en la dimensión ira($\rho=,353$). Se evidenció que existe una relación moderada significativa entre las variables de dependencia a los videojuegos y agresividad, concluyendo que, mientras mayor sea el nivel de dependencia a los videojuegos mayor aun será respuesta agresiva.

Vara (2018) realizó un estudio donde buscó relacionar la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria. La muestra fue abarcada por 306 escolares de diferentes sexos, en edades de 13 a 17 años, de dos colegios particulares del distrito de Villa María del Triunfo, departamento de Lima, Perú. Aplicó los instrumentos del Test de Dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992). Según sus resultados, encontró el nivel de adicción a los videojuegos es normal con un 26,5%; no obstante, un 24,8% denotan un uso desmesurado y excesivo frente a los videojuegos. Respecto a la agresividad, encontró que el 32,4% de los adolescentes presenta un puntaje promedio, sin embargo, un 9,8% de los estudiantes obtuvo un promedio muy alto. ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$). ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$). Concluyendo, mientras más alto sea el nivel de adicción a los videojuegos mayor será el nivel de agresividad.

Remigio (2017) estableció la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, siendo 350 jóvenes los que conformaron su muestra de 1ero a 5to año de nivel secundario, de ambos sexos, pertenecientes a dos colegios nacionales, los Olivos, Lima Perú. Las pruebas psicométricas que utilizó para hallar los valores llevan como nombre la Escala de HAMM-1ST de Videojuegos y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Los resultados más relevantes fueron la evidencia del sexo masculino, donde hay un mayor predominante de 50,1% en

relación a la conducta adictiva a los videojuegos. Respecto a la agresividad, halló que los varones evidencian que son más propensos a la agresividad que las mujeres, presentando un 33% de nivel alto en agresividad. Así mismo, demostró que prevalece una correlación positiva y estadísticamente con valores significativos por ambos objetivos de estudio. Concluyendo que mientras mayor sea la adicción a los videojuegos más será la conducta agresiva.

2.2. Desarrollo de la temática correspondiente al tema investigado

2.2.1. Dependencia a los videojuegos

Conceptos.

Según la Organización Mundial de Salud (OMS) define que la dependencia a los juegos virtuales conlleva a un incremento del deseo de jugar y el darle mucha prioridad a diferencia de otros tipos de intereses y actividades habituales. Además de presentar consecuencias negativas en los individuos, cabe resaltar que los síntomas de esta conducta se deben manifestar durante un periodo de 12 meses, para que puedan cumplir con los criterios específicos (OMS, 2019).

Por otra parte, para Vara (2018) expresa que la dependencia a los videojuegos, se generó por origen de las nuevas tecnologías modernas e implementadas, además esta tiene una caracterización por un uso excesivo y descontrolado. De igual forma, esta adicción puede afectar a cualquier individuo, sin embargo, la mayor parte afectada son los jóvenes y adolescentes que son los principales usuarios de hacer uso de estas plataformas. No obstante, la autora añade que los videojuegos integran contenidos violentos y agresivos, que puede inducir al dominio de esas conductas en la población.

Remigio (2017) establece que la adicción a los videojuegos está relacionado a ciertos factores de riesgo como el fácil acceso a internet, una falta de supervisión y

principalmente la edad del usuario. De este modo, puede generar diversas consecuencias negativas que pueden llegar a afectar los lazos familiares o habilidades sociales del individuo.

Eguía et al. (2013) definen a los videojuegos como una actividad libre, de forma incierta, que puede ser vista como algo fuera de la realidad, sin limitación alguna, puesto que representa un factor de desorganización, que llega a alterar el orden social, como consecuencia a ello, este aspecto de orden social debe enfrentarse a esta plataforma de entretenimiento.

Para una comprensión más ligera sobre la adicción, algunos autores lo definen igual a una enfermedad autodestructiva, progresiva y crónica, que va vinculado al ámbito patológico, denominada conducta sin control. La persona con una sustancia que origina la neuroadaptación, ya sea un dispositivo o mecanismo (usualmente electrónico), una actividad físico mental o un individuo, puede causar a lo que se denomina trastornos en su bioquímica, alteraciones en sus conductas del comportamiento ligada a la emocional de la mano con su entorno sociofamiliar (Mott, 2011).

Según García (2009) afirma que los videojuegos en un principio fueron catalogados como una plataforma de entretenimiento dirigido al mundo infantil e informático, que con el paso del tiempo fueron ampliando sus contenidos, siendo vistos más atractivos para los usuarios de cualquier edad.

Para Viñas (2009) los problemas de adicción en los videojuegos se establecen cuando el usuario hace un uso desmesurado al momento de emplear estas plataformas de entretenimiento, puede llegar a alterar la acción frecuente de otras actividades que el usuario comúnmente realizaba, además de generar cambios en su

estado de ánimo, llegar a tener somnolencia y disminuir el tiempo empleado en tareas académicas.

La adicción esta es limitada a las sustancias químicas que generan la causa de la dependencia, de esta forma no se había especificado ni reglamentado aún en las adicciones diferentes o no comunes; en ese particular enfoque el factor de riesgo era llamado como un componente social donde el peligro a un individuo puede ser el mismo que el que use drogas (Paredes, 2002).

Modelo teórico de adicción a los videojuegos.

Modelo de Griffiths.

Según Griffiths (1993) en una investigación del aprendizaje humano, utilizando en su experimento el videojuego, encuentra diversas alternativas que puede hacer suponer la primera prueba científica de que los videojuegos generan adicción física. Por el cual plantea cuatro mecanismos que explican la adicción a los videojuegos:

- En relación a las consecuencias del juego sobre la fantasía y lo que pueda crear la mente en su imaginación; los sujetos que utilizan estas consolas o aparatos electrónicos para divertirse en demasía poseen una imaginación muy estrecha.
- En parte relacionada a la función de las consecuencias del videojuego, afecta el nivel de excitación, en otras palabras, su uso a los videojuegos en mayor parte del tiempo lo realizan por sus efectos activos en la mente y sus resultados tranquilizantes.
- Así en la expresión de la personalidad oral, se denomina adictiva o dependiente.
- Cumple el patrón característico del uso y gratificación relacionada con el medio en que se utiliza, los sujetos que juegan el mayor tiempo se deleitan del acto físico de jugar, o se divierten normalmente en situaciones de aburrimiento.

Dimensiones de dependencia a los videojuegos.

Según Choliz y Marco (2011) afirma que la dependencia a los videojuegos, se puede entender como el uso prolongado de los videojuegos, que como consecuencia a ello afecta de manera perjudicial varios ámbitos de la vida del individuo, así como en su salud mental. Así mismo, estos autores resaltan que para realizar el diagnóstico adecuado es de suma importancia emplear los instrumentos como el DSM V y el CIE-10 para poder corroborar todos los criterios.

Choliz y Marco (2011) realizó una clasificación en relación a la dependencia a los videojuegos, los cuales se dividen por 4 dimensiones:

- **Abstinencia:** Se entiende como la molestia que se muestra por la ausencia de la rutina a los videojuegos, así como el hacer uso de los mismos para poder tranquilizar o disminuir los conflictos que le ocasiona al individuo.
- **Abuso y tolerancia:** Nos da a entender que se emplea de manera frecuente el uso de videojuegos desde un principio, sin haber un control previo ante ello.
- **Problemas ocasionados por los videojuegos:** Se define como los resultados nocivos que se tiene al hacer uso de los videojuegos de manera descontrolada, lo cual afecta las relaciones interpersonales del individuo, además genera una alteración en los hábitos sanos, lo que se puede evidenciar en la disminución del sueño y el cambio hacia las comidas inadecuadas, afectando la salud de la persona.
- **Dificultad de control:** Se caracteriza por la dificultad que se desarrolla dejando de jugar por una ocasión, ya siendo un jugador frecuente de este tipo de plataformas, además de presentar un deseo incontrolable por empezar el juego, lo cual se establece por muchas circunstancias.

Tipos de videojuegos.

En la actualidad se definen diferentes clasificaciones respecto a los videojuegos, basándose en diversos juicios. Los videojuegos se clasifican de acuerdo al género que depende de su visualización gráfica, el tipo de interacción que se establece entre el jugador y el aparato electrónico, el ambiente y el contenido de juego, considerando a este último como el criterio más relevante al momento de optar por jugar. En este sentido, los autores Belli y López (2008), establecieron la siguiente clasificación en relación a los tipos de videojuegos:

Juegos de Lucha.

Esta consiste en un campo de pelea donde un personaje pelea con otro, el cual son escogidos y controlados por los usuarios; quienes tienen que ir venciendo de manera continua a sus rivales que le presenta la plataforma. En el transcurso que el jugador avanza los niveles de juego, el diseño de la plataforma con los ambientes en los que se desarrolla la acción del juego se irá modificando. Así mismo, cabe resaltar que en su mayoría los personajes de este tipo de juegos son diseñados como luchadores humanos con trajes militares o en otros casos monstruos alienígenas, integrándoles fuerza superior y otros poderes.

Beat 'em up (juegos de combate).

Son denominados así a los "juegos de combate" son de características parecidas a los de lucha, con la similitud que ahora los usuarios podrán competir con una cantidad de jugadores al mismo tiempo que avanzan los niveles. En este tipo de juego existe la opción de jugar con uno o más usuarios de forma que facilite el progreso del juego. Además, juegos como este tuvieron mucha relevancia con las consolas recreativas y consolas de 3ª generación como la Nintendo Entertainment System.

Juegos de acción en primera persona.

Se basan en las acciones básicas de manipular al personaje y que este tenga arma para combatir, esta se visualiza en una pantalla de primer plano y el usuario interactúa como si estuviese en primera persona. Este tipo de juego tiene como objetivo dar la impresión de que la persona está detrás del jugador virtual que solo muestra una mano, permitiendo una identificación fuerte. Así mismo, los gráficos de video están diseñados en formatos de tres dimensiones, el cual aumenta la impresión de estar dentro del mapa o del juego.

En algunos juegos de acción en primera persona como el reconocido juego Counter Strike, Half life pueden jugarse en modo multijugador sin la necesidad de internet o con internet, para que así no haya alguna excusa de no divertirse en grandes grupos.

Acción en tercera persona.

Los juegos de acción en tercera persona se caracterizan en establecer peleas de manera alterna en relación con su entorno o realizar disparos, pero en diferencia a los juegos de primera persona, se establece la opción de jugar con un personaje visualizado desde la parte de atrás, usualmente desde una perspectiva isométrica.

Infiltración.

Los juegos de infiltración han sido uno de los tipos de juegos presentados con menos tiempo en la sociedad. Estos juegos se basan en la astucia del jugador y el emplear estrategias para la confrontación de forma directa con sus rivales.

Plataformas.

Los juegos de plataforma se caracterizan en que el jugador tiene la opción de controlar a un personaje ficticio que va a desplazarse por el mapa o mundo, sin lograr caer en obstáculos que se les presente, ya sean saltando, escalando o agachándose.

De igual forma, este tipo de juegos poseen la capacidad de ejecutar daño a otros en la plataforma que permiten ganar a sus rivales. Anteriormente estas plataformas se desplazaban por niveles con un desarrollo horizontal, sin embargo, gracias a la tecnología se ha podido acceder a los gráficos 3D lo cual permite desplazarse por cualquier dirección del juego.

Características facilitadoras de la dependencia a los videojuegos.

Para Labrado et al. (2014) determinan cuatro elementos etiológicos concretos que logra facilitar el progreso de la tendencia a la adicción a los videojuegos:

Característica del individuo.

No todas las características de la persona suelen estar ligados al desarrollo del juego. El primero es el sexo. En su mayoría los videojuegos tienen mayor tendencia a ser manipulado por varones que por mujeres. Asimismo, el nivel educativo o la edad misma no son distinciones claras para un jugador, ya que de acuerdo con la edad cambia el tipo de juego.

En los rasgos de personalidad, la relación del uso de videojuegos con conductas interpersonales evasivas y esquizoides, o si se considera alguien en soledad e introversión, hostilidad y agresión, tendencia al bajo interés, la búsqueda de nuevas sensaciones, poco autocontrol y rasgos de personalidad narcisista, neuroticismo elevado, baja autoestima, el estado y rasgo de ansiedad, baja autoeficacia en la vida real, baja inteligencia emocional y reducida afabilidad.

Características del entorno.

En este aspecto influyen diversos ámbitos físicos, (aparatos para acceder al juego, espacios o lugares, condiciones ambientales) como sociales e interpersonales (compañeros que se animen a acompañarlos al juego, padres o apoderados que permitan o dificulten el acceso a jugar, valoración social por el hecho de jugar). Se

considera que el entorno facilita conductas alternativas de jugar videojuegos y usar diversas funciones de éste (pasarla bien, distraerse, afrontar retos).

Características estructurales del juego.

Se destacan las siguientes: a) El desarrollo del personaje, su identidad (creación del personaje y la ropa que llevará puesta) y de la narrativa del juego (temática, género, el estilo de contar la trama, etc.), esto en los juegos donde más se caracterizan y se plantea un mejor desarrollo de la misma, hacen que el individuo muestre un mayor poder adictivo; b) características de presentación: Va en relación con los aspectos gráficos, sonidos de fondo, publicidad, contenido explícito, entre otros. Las presentaciones más pulidas, acompañado del marketing y contenidos de actualidad (usualmente en los adolescentes), vuelven más atractivo el videojuego; c) manipulación y control de características (accesibilidad gratuita o con pagos, entradas de usuarios, el cómo guardar las partidas de juego, configuraciones personales al estilo del jugador); d) características de recompensa/castigo del juego (estimula a que el jugador permanezca activo y de manera continuada, con la posibilidad de lograr tener recompensas de manera inmediata, generando en el jugador tensiones emocionales mientras juega), y, e) características sociales (ser un líder entre otros jugadores, utilidad social, entre otras.)

Motivación para jugar.

Es una determinación personal, ambiental y del mismo juego. Actuar motivaciones específicas para jugar, algunas pueden ser: estrés, miedo y escape, desafío, frustración, por diversión, fidelidad, amistad, empoderamiento, dominio, control, reconocimiento, recompensa, inversión. Los motivadores asociados a la gestión disfuncional, socialización y satisfacción en la persona, refuerza el valor del juego en sí.

2.2.2. Agresividad

Conceptos.

La agresividad comprende una variable interviniente y da a conocer la actitud que siente un individuo o un grupo de personas que conlleva a que realicen acciones violentas, en la que se puede incluir el hecho de hablar de un potencial netamente agresivo de aquel individuo o grupo de personas (Verona et al., 2002).

Anderson y Bushman (2001) señalan que la agresividad se entiende como la conducta que va direccionada hacia otra persona, la cual viene acompañada de la intención y el propósito de lastimar o generar algún daño en cualquiera de sus tipos.

Fry (2001) considera que la agresividad tiene que ver con toda acción de forma intencional de dañar a otro, así se lleve a cabo de manera exitosa o no, en el que el agresor espera a que su víctima resulte lastimada o dañada de alguna u otra forma.

La agresividad se manifiesta en la conducta agresiva, la cual se entiende como el comportamiento de tipo básico que es evidente en la actividad que engloba a todos los seres vivos, en el que se incluyen muchos factores que pueden tender a mostrarse en el ser humano tanto en su nivel físico, cognitivo y social (Huntingford y Turner, 1987).

Modelos teóricos de la agresividad.

Teoría del aprendizaje social de Bandura.

Según Bandura (1973) en su teoría del aprendizaje social, comprueba que las respuestas agresivas logran ser aprendidas por observación o por medio de la imitación en comportamientos de modelos agresivos. Se basa en la importancia del aprendizaje observacional, el reforzamiento de la agresión y la generalización de la agresividad. La teoría de la agresión se relaciona bajo los impulsos, dependiendo así de la frustración que provoca un impulso, y solo este puede reducirse a través de una

conducta agresiva, por lo cual la visión del aprendizaje social asume que la frustración como una condición facilitadora, no necesita de la agresión.

Es decir, la frustración activa una diversidad de respuestas en la persona que, de acuerdo a la emoción y las formas de reacción ante otras situaciones, harán que sean asimilados y vuelva a ocurrir. Esta teoría interaccionista considera que tanto los factores estructurales y los ambientales van a influir sobre el comportamiento humano, llegando a la conclusión de que, si hay elementos biológicos que van a predominar sobre la conducta agresiva, tanto como en la idea de que los niños no vienen al mundo con la habilidad de realizar estas conductas como agredir a otros, o gritarles, o alguna muestra similar. Entonces, si no nacen con este proceso de aprendizaje, deben aprenderla, ya sea de forma progresiva o incontinua.

Variables del comportamiento agresor.

- Modelado: Se evidencia que el acrecentamiento en la conducta agresiva es mayor posteriormente a la exposición a modelos agresivos de su ambiente, a pesar de que la persona no ha pasado por situaciones frustrantes.
- Reforzamiento: La existencia del reforzamiento ejerce un cargo muy influyente de acuerdo a la aparición de la agresividad. Es decir, cuando un niño encuentra placentero herir los sentimientos de los demás o que pueda obtener cosas mediante su comportamiento agresivo, es probablemente que vuelva a emplear el mismo método agresivo, si este no es regulado por otras personas de su entorno.
- Factores situacionales: Los objetivos y el papel que realiza el agresor en su mayoría ocasionan variaciones sobre la manifestación en la conducta agresiva frente al ambiente social.
- Factores cognoscitivos: Sucede cuando el niño consigue prever los resultados de alternativas a la agresión frente a una circunstancia problemática, o logra repetir

conductas o las intenciones de otros, o puede aprender a observar, o estar consciente de lo que se fortifica en otros ambientes, practicar y acordarse mentalmente la forma en que otros individuos hacen frente a situaciones difíciles.

Teoría de Buss.

Según Buss (1961) organiza ciertas maneras de explicar cómo se efectúa la agresión a través de sus particularidades y estilos, cuales: física, activo-pasivo, verbal e indirecto-directo. De igual manera, refiere que la agresividad es algo particular o singular de una persona, donde esta puede demostrarse de diferentes formas. Este modo de expresarse cambia a base del contexto en donde la persona se encuentre, si aquél presenta un comportamiento constante entonces la variable personalidad se establecerá. De igual forma Buss plantea otra clasificación de tipos o subclases en la agresión donde inusualmente hay una dicotomía llamada físicoverbal, refiere que la persona puede ser calmada como verbalmente, puede lograr agredir inclusive hasta matar.

Buss (1961), clasifica la conducta agresiva en tres variables:

- Modalidad: La agresión física es determinada al someterse bajo elementos del propio cuerpo, de forma verbal u objetos que pueden servir para atacar a una persona, dando como resultado el riesgo para su organismo.
- Relación Interpersonal: En sus diversas maneras tanto como la amenaza, el rechazo son consideradas de manera indirecta, y de forma directa son las que se efectúan de manera verbal o física.
- Grado de actividad implicada: La agresividad se puede percibir en dos diferentes formas llamadas, activa o pasiva, usualmente tienden a percibirse de manera directa, a su vez encontrándose en una menor cantidad de individuos la forma indirecta.

Dimensiones de la agresividad.

Por otro lado, la agresividad se comprende como cualquier tipo de conducta que manifieste un individuo con el propósito de dañar a otro ser viviente, el cual podría haber percibido en un principio que le provocaron algún daño y como respuesta ante ello presente una conducta agresiva (Buss y Perry, 1992).

Así mismo, estos autores realizaron una clasificación en relación a la agresividad, las cuales se dividen en 4 dimensiones:

- Agresión verbal: Se refiere al empleo del lenguaje que tiene como objetivo causar daño a un individuo. Este tipo de agresión, se puede manifestar a través de insultos, gritos, palabras soeces, amenazas, apelativos, discriminación. En consecuencia, a ello, genera malestar y angustia en la persona afectada.
- Agresión física: Se caracteriza por emplear la fuerza física como medio de ataque en forma directa contra otro individuo. Así mismo, se puede manifestar a través de patadas, empujones, arañazos, puñetes, jalones de cabello, cachetadas, etc. Ante este tipo de agresión, la persona agraviada puede terminar con algún tipo de lesión o secuela, afectando su salud.
- Ira: Se entiende como una respuesta cognitiva, emocional que presenta el individuo, el cual se desarrolla como una irritabilidad hasta el disgusto. Además, la ira parte de una sensación que puede dar a través de frustraciones o acontecimientos desagradables que presente el individuo ante una determinada situación, ocasionando una distorsión de la realidad, de esta manera el individuo presenta reacciones psicológicas internas que le provocan malestar, afectando sus relaciones interpersonales, ya que le es difícil entablar una adecuada comunicación con otros en ese momento.

- Hostilidad: Se basa en la intención de provocar daño o lastimar a un individuo, el cual se establece en un principio por una percepción negativa que presenta el individuo respecto a otro. En respuesta a ello el individuo se siente agraviado, lo cual le motiva a dañar al individuo que percibió le causó algún tipo de daño.

Componentes de la agresión.

Según diversos autores que se han encargado de investigar los componentes o elementos de la agresividad, cabe destacar el modelo propuesto por Muñoz (2000), el cual señala que existen tres principales componentes de la agresión:

Componente cognitivo.

Se basa en las percepciones, creencias, ideas y pensamientos que pueda presentar un individuo. Por lo cual, según diversas investigaciones, se evidencia que las personas que manifiestan un comportamiento agresivo presentan ciertas características y distorsiones cognitivas, que conlleva a que tengan problemas para la comprensión de dificultades interpersonales, en consecuencia, a ello perciben la realidad desde otra perspectiva, realizan generalizaciones excesivas del contexto o situación en el que se encuentren. De esta forma, solo se basan en plantear soluciones que manifiesten un comportamiento agresivo, y no mostrando interés por una adecuada toma de decisiones que contribuya a diferentes opciones para la resolución de problemas.

Componente afectivo.

El componente afectivo invita a conocer los sentimientos, emociones, valores y afecto que presente un individuo. Este tipo de componente incrementa la probabilidad de mostrar un comportamiento agresivo cuando un sujeto asocia la conducta agresiva con el control, dominio, poder y a su vez cuando hay una frustración de haber sido tratado de manera poco correcta, en consecuencia, le

genera una mayor hostilidad en su trato con los demás. Esta se manifiesta mediante conductas inapropiadas como la agresividad. Así mismo, aumenta cuando es identificada en personas agresivas o violentas.

Componente conductual.

Este componente va en relación con las habilidades, competencias, destrezas y estrategias propias del individuo. Los individuos que manifiestan frecuentemente un comportamiento agresivo, carecen de muchas de las capacidades necesarias para poder relacionarse con su entorno social y para establecer soluciones adecuadas ante conflictos derivados de dicha relación, según lo confirman los aportes de investigaciones de diversos autores. Un ejemplo de ello son los problemas que se pueden evidenciar al momento de querer integrarse a un grupo o equipo de personas, además de mostrar ausencia de imaginación, un ingenio por las tareas, van acompañados de dificultades que se piensen tomar, antipatía en consecuencia de sus otras personas, etc.

Factores de riesgo y protectores de la agresión.

Actualmente existe una inquietud por parte de investigadores que se ha dirigido en cómo evitar que los niños y adolescentes dejen de expresar conductas agresivas; por lo cual motivan a que otros autores fijen el interés de lograr reconocer cuáles son esos elementos que podrían estar relacionados en un panorama de conductas agresivas y que provean una solución específica.

Por otro lado, Anicama (2001) ha comparado factores o condiciones de riesgos y aquellos otros que denominan factores protectores. Se comprende por factores de riesgo, ciertos contextos que evidencian a los individuos o los hacen más vulnerables a revelar conductas inapropiadas en relación a la agresión. Por otro lado, los factores protectores dan referencia a aquellas situaciones del variables individuales o

ambientales que tiene la persona de una forma u otra para que impidan la resistencia a no ejecutar actos agresivos.

Anicama et al. (2012) hacen mención que uno de los factores de riesgos más percibidos para el proceso de la agresión está: la falta de comunicación que existe entre los miembros de la familia nuclear, hijos sobreprotegidos, un panorama de violencia y de maltrato a edad temprana donde se incluye el castigo físico, estar expuesto a programas violentos en la televisión, el aspecto de violencia intrafamiliar y un ambiente público violento. Por lo contrario, en los factores protectores los autores señalan el hecho de sentirse pertenecidos a una familia íntegra, una buena comunicación con los padres, el saber y practicar adecuadas habilidades sociales, una autoestima adecuada y tener un mayor nivel educativo.

De acuerdo a lo mencionado los autores en general refieren que, los factores protectores van relacionado con el hecho de ser pertenecido a una familia integral, una buena comunicación familiar e intrafamiliar, el establecer habilidades pertinentes entre uno a otros, una autoestima moderada a alta y tener un nivel educativo adecuado a mayor.

2.3. Definición conceptual de la terminología empleada

Dependencia a los videojuegos: se le denomina al trastorno crónico, autodestructivo que se desarrolla de manera progresiva, vinculando una serie de variables patológicas en donde el individuo con un aparato generalmente electrónico, es la causa de diversos problemas, como el desequilibrio bioquímico, fisiológico, sistema de comportamiento cognitivo-emocional y entorno sociofamiliar (Vargas y Vacca,1998).

Agresión: se denomina a cualquier comportamiento que tiene como finalidad dañar a otro ser que quiere evitar el daño (Buss y Perry, 1992).

Adolescencia: se le denomina al tiempo prolongado de una persona que ha alcanzado la pubertad, se identifica por estar al final de la infancia, y al inicio de la adultez, a su vez donde el organismo ha alcanzado su desarrollo, por lo general oscilan entre los 10 y 19 años.

Instituciones educativas: se denominan a un conjunto de individuos promovidos por autoridades públicas o por particulares, tienen como objetivo brindar dos años de educación preescolar y once grados de educación básica, entre ellos primaria y secundaria.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación es de tipo descriptivo correlacional, ya que se describirá y explicará de acuerdo al propósito de saber la relación en determinadas variables de un ambiente específico (Salkind, s.f., como se citó en Bernal, 1998).

La investigación es de diseño no experimental de corte transversal, ya que solo se observará las variables de estudio sin manipularlas o asignarlas a otras condiciones (Hernández et al., 2010).

3.2. Población y muestra

La población del presente estudio de investigación estuvo constituida por 1200 alumnos pertenecientes a 2 colegios nacionales del distrito de San Juan de Miraflores y Villa el Salvador, provincia de Lima, departamento de Lima, de ambos géneros, que cursan los grados de 1° a 5° año de secundaria cuyas edades son de 11 a 19 años, matriculados en el año académico 2020.

Para hallar la muestra se utilizó el método no probabilístico de tipo intencional. Por el cual se contó con la participación de 284 estudiantes de dos colegios nacionales, siendo la cantidad que se permitió acceder de acuerdo a la nueva coyuntura, considerando las restricciones de protocolos interno del colegio.

Tabla 1

Distribución numérica de la población – muestra

Población		Año escolar	Muestra	
Hombres	Mujeres		Hombres	Mujeres
133	107	1° grado	30	26
128	112	2° grado	30	27
121	119	3° grado	27	31
117	123	4° grado	31	25
122	118	5° grado	30	26
Total			Total	
1200			284	

Criterio de inclusión:

- Escolares adolescentes con edades entre 11 a 19 años.
- Escolares adolescentes que hayan firmado el asentimiento informado.
- Escolares adolescentes matriculados en la institución educativa.

Criterio de exclusión:

- Escolares adolescentes que sean menor a 11 o mayor a 19 años.
- Escolares adolescentes que no estén matriculado en la institución educativa.
- Escolares que posean alguna discapacidad mental.
- Escolares que hayan invalidado la prueba.

3.3. Hipótesis***Hipótesis general***

Hi: Existe relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes adolescentes de dos instituciones educativas de LIMA – SUR

H0: No existe relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes adolescentes de dos instituciones educativas de LIMA – SUR

Hipótesis específica

H3: Existe la relación entre dimensiones de dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal y física de dos instituciones educativas de Lima – sur

H4: Existe la relación entre dimensiones de dependencia a los videojuegos y la agresividad ira y hostilidad de dos instituciones educativas de Lima – sur

3.4. Variables – Operacionalización***Variable de estudio***

Dependencia a los videojuegos.

Cholíz y Marco (2011) consideran que la dependencia a los videojuegos está ligada con la forma desmedida y compulsiva que manifiesta el individuo, el cual no puede evitar abstenerse a jugar.

Se medirá mediante el Test de dependencia a los videojuegos de Cholíz y Marco (2011), las cuales están compuestas en cuatro dimensiones: a) Abstinencia, b) Abuso y tolerancia, c) Problemas ocasionados por los videojuegos, d) Dificultad de control.

Tabla 2

Tabla operacional de Dependencia a los videojuegos

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Tipo de respuesta/Valores	Rangos/Categorías	Escala
Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 25	10	Totalmente desacuerdo = 0	Baja (0-12) Moderada (13-26) Alta (27-40)	
Abuso y tolerancia	1,5,8,9 y 12	5	Un poco desacuerdo = 1	Baja (0-5) Moderada (6-12) Alta (13-20)	
Problemas ocasionados por los videojuegos	16, 17, 19 y 23	4	Neutral = 2 Un poco de acuerdo =3	Baja (0-4) Moderada (5-10) Alta (11-16)	Ordinal
Dificultad de control	2,15,18,20,22 y 24	6	Totalmente de acuerdo= 4	Baja (0-7) Moderada (8-15) Alta (16-24)	
Total	1,2,3,4,5,6,7,8, ... 25	25		Baja (0-31) Moderada (32-66) Alta (67-100)	

Agresividad.

La agresión es una respuesta que ejerce la proporción de un castigo. Esta respuesta manifiesta la particularidad del accionar del individuo, cuya finalidad solo es producir daño a otra persona (Buss 1969).

Se medirá con el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992), el cual está compuesto por 4 dimensiones que se denominan: Agresión física y agresión verbal, ira y hostilidad.

Tabla 3*Tabla operacional de agresividad*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Tipo de respuesta/Valores	Rangos/Categorías	Escala de medida
			Completamente falso para mí= 1	Muy alto (de 18 a más)	
Agresión verbal	1,5,9,13,17,21,24,27,29	9	Bastante falso para mí= 2	Alto (14 a 17)	
			Ni verdadero, ni falso para mí=3	Medio (11 a 13)	
			Bastante verdadero para mí= 4	Bajo (7 a 10)	
Agresión física	2,6,10,14,18	5	Completamente verdadero para mí= 5	Muy bajo (Menos de 11)	Ordinal
				Muy alto (30 a más)	
				Alto (24 a 29)	
				Medio (18 a 23)	
				Bajo (12 a 17)	
				Muy bajo (Menos de 11)	
Ira	4,8,12,16,20,23,26,28	8		Muy Alto (de 27 a más)	
				Alto (22 a 26)	
				Medio (18 a 21)	
				Bajo (13 a 17)	
				Muy Bajo (Menos de 12)	
				Muy Alto (de 32 a más)	
Hostilidad	3,7,11,15,19,22,25	7		Alto (26 a 31)	
				Medio (21 a 25)	
				Bajo (15 a 20)	
				Muy Bajo (menos de 14)	

3.5. Métodos y técnicas de investigación

Test de dependencia a los videojuegos

Para esta investigación se usó como instrumento de evaluación y recaudación de datos el Test de Dependencia a los Videojuegos, elaborado por Chóliz y Marco (2011). Consta de 25 preguntas que recaudan el estado en que se encuentre la persona, se divide en 4 dimensiones, 10 ítems van dirigidas a la dimensión abstinencia que se califica en baja (0-12), moderada (13-26) y alta (27-40), 5 ítems a abuso y tolerancia, calificándose baja (0-5), moderada (6-12) y alta (13-20), 4 ítems a problemas ocasionados por los videojuegos, baja (0-4), moderada (5-10) y Alta (11-16) y 6 en dificultad y control, baja (0-7) moderada, (8-15) y alta (16-24). El cual puede ser aplicada de manera individual como colectiva, sin un límite de tiempo.

En el instrumento original halló la confiabilidad mediante el coeficiente de Alfa con un valor de 0.94, es decir presenta una alta fiabilidad, a su vez en las dimensiones de la prueba, la escala de abstinencia obtuvo un valor de 0.89, en abuso y tolerancia de 0.78, en problemas ocasionados por los videojuegos un alfa de 0.79 y por último dificultad en control un alfa de 0.68. Evidenciaron la validez de constructo a través del análisis factorial exploratorio, indicaron que la medida muestral encontrada de Kaiser-Meyer-Olin ($KMO=0.95$) es una matriz de correlaciones adecuada para el análisis.

El presente Test fue adaptado por Salas y Merino (2017) en la población peruana usando 2 tipos de muestra de estudio, el cual obtuvo un resultado en la correlación interfactorial de 0.8 y 0.97, perteneciendo a un grado de correlación alto para contrastar correlaciones elevadas. En el estadístico de confiabilidad obtuvo los valores de 0,96 y 0,94, el cual señala una elevada varianza considerada para el estudio y el uso de la misma.

Según Vara (2018), en una tesis realizada con las mismas variables de estudio, realizó la validez de contenido, una evaluación por criterio de jueces que estuvo conformado por 10 psicólogos expertos. Los valores de “V” de Aiken dieron una significancia de $p < .001$, dando en evidencia una validez de contenido adecuada. También evidenció la confiabilidad de consistencia internado con un alfa de 0.75 y para sus dimensiones de: abstinencia el alfa de 0.71, abuso y tolerancia de 0.68, problemas ocasionados por el uso excesivo de 0.77 y en dificultad de control un 0.79, indicando que la prueba muestra una confiabilidad aceptable.

De acuerdo a las propiedades en la presente tesis, se evaluaron su validez y confiabilidad, las cuales se describen a continuación:

Validez de constructo del Test de dependencia a los videojuegos.

Tabla 4

KMO y prueba de Barlett para el Test de dependencia a los videojuegos

KMO	Test de Barlett	gl	Sig
,932	2,629,289	300	,000

Los resultados en la tabla 4, del Test de dependencia a los videojuegos muestran un KMO=0.932, siendo ello un nivel sobresaliente, y el test de esfericidad de Bartlett $\chi^2=2,629,289$ a un nivel altamente significativo ($p < 0.001$), demostrando que la muestra es adecuada para efectuar el análisis factorial. Asimismo, se analizó la estructura factorial del test y el valor propio o autovalor que asume cada factor, para lo cual se aplicó el Análisis Factorial, de componentes principales. Los resultados muestran una solución factorial que incluye 4 factores, los cuales explican el 71.65% de la varianza total de los datos. Los pesos factoriales son mayores a 0.30, siendo este valor un punto de referencia para considerar adecuados las saturaciones de los ítems con los factores.

Correlación ítem – test del Test de dependencia a los videojuegos.

Tabla 5

Correlación ítem – Test de la prueba dependencia a los videojuegos

Ítems	r	p	Ítems	r	p
1	,839**	0	14	,775**	0
2	,646**	0	15	,786**	0
3	,755**	0	16	,804**	0
4	,834**	0	17	,673**	0
5	,693**	0	18	,836**	0
6	,742**	0	19	,733**	0
7	,727**	0	20	,821**	0
8	,774**	0	21	,774**	0
9	,796**	0	22	,815**	0
10	,844**	0	23	,700**	0
11	,725**	0	24	,818**	0
12	,816**	0	25	,783**	0
13	,774**	0			

En la tabla 5, podemos interpretar de acuerdo a la correlación de los ítems – test, existe una fuerte correlación entre las mismas, mostrando un registro de significancia $<,05$ que se adecua a un mejor análisis de datos.

- **Confiabilidad del Test de dependencia a los videojuegos.**

Tabla 6

Método de consistencia interna para el Test de dependencia a los a videojuegos

Test de Dependencia a los videojuegos	Ítems	Alfa de Cronbach
Abstinencia	10	0.936
Abuso y tolerancia	5	0.894
Problemas ocasionados	4	0.83
Dificultad en el control	6	0.909
Test total	25	0.972

De acuerdo a los datos obtenidos mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach para el Test de Dependencia a los Videojuegos. En la tabla 6, se evidencian los

consecuentes resultados: en la dimensión de abstinencia se evidencia un alfa 0.93, en abuso y tolerancia un alfa de 0.89, en problemas ocasionados el valor de 0.83, y dificultad en el control un alfa de 0.90, de tal forma en la escala total del instrumento se evidencia un alfa de 0.97, el cual nos indica que presenta una adecuada confiabilidad.

3.5.1. Cuestionario de agresión

El instrumento empleado para el recojo de datos fue el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, elaborados por Arnold Buss y Mark Perry en 1992. Está compuesta por 29 ítems y 2 de ellos siendo ítems inversos como la pregunta 15 y 24, están divididos por 4 dimensiones. La dimensión de agresión verbal está compuesta por 9 ítems con niveles de, muy alto = 18 a más; alto = 14 a 17; medio = 11 a 13; bajo = 7 a 10 y muy bajo menor a 6. La dimensión de agresión física la componen 5 ítems con niveles de muy alto = 30 a más; alto = 24 a 29; medio = 16 a 23; bajo = 12 a 17 y muy bajo = menos de 11. La dimensión de ira la componen 9 ítems con valores muy alto = 27 a más; alto = 22 a 26; medio = 18 a 21; bajo = 13 a 17 y muy bajo = menos de 12. Así mismo la dimensión de hostilidad tiene 8 ítems con los valores muy alto = 32 a más; alto = 22 a 31; medio = 21 a 25; bajo = 15 a 20 y muy bajo = menos de 14. Presentan opciones de alternativa de tipo Likert, con cinco tipos de respuestas (CF= Completamente falso para mí, BF= Bastante falso para mí, VF= Ni verdadero, ni falso para mí, BV= Bastante verdadero para mí, CV= Completamente verdadero para mí). En lo que concierne a las propiedades psicométricas, el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992) evidencia una validez de constructo a través del análisis factorial exploratorio, Kaiser-Meyer-Olin de $KMO=0.72$ y un análisis de confiabilidad Alfa de 0.85.

En los resultados preliminares de la adaptación española muestra una confiabilidad obtenida por la consistencia interna, obtuvo un alfa de Cronbach de 0.88. En las dimensiones obtuvieron los siguientes resultados: Escala de agresión física de 0.86, escala de ira con un alfa de 0.77, escala de agresión verbal de 0.68 y hostilidad con un alfa de 0.72. De la misma forma evidenciaron la validez de constructo del análisis factorial dando un resultado de las 4 dimensiones, que explican el 46.37% de la varianza, con resultados mayores a 0.35 e índices de ajustes de bondad con un 0.93 (Andreu, Peña y Graña 2002).

Por otro lado, en Perú Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012) se encargaron de la adaptación de la prueba de Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, el cual obtuvieron un alfa de Cronbach elevado en la escala total ($\alpha = 0,836$), a su vez obtuvieron resultados menores en las sub-escalas de agresión verbal = 0,565, sub-escala de ira = 0,552 y la sub-escala hostilidad = 0,650. En cuanto a la validez mediante el análisis factorial exploratorio, se obtuvo un resultado de 60,819% en lo que concierne a la varianza total acumulada, es decir, el cuestionario es similar al modelo elaborado por Arnold Buss.

- **Validez de constructo del Cuestionario de Agresión.**

Tabla 7

Análisis factorial del Cuestionario de Agresión

KMO de adecuación de muestreo	Prueba de Bartlett	gl	Sig.
,822	1,362,030	406	,000

Los resultados en la tabla 7, del Test de dependencia a los videojuegos muestran un KMO=0.822, evidenciando un nivel sobresaliente, y el test de esfericidad de Bartlett $\chi^2=1,362,030$ a un nivel significativo ($p < 0.001$), señalando que la muestra es adecuada para efectuar el análisis factorial. Asimismo, se analizó la estructura

factorial del test y el valor propio o autovalor que asume cada factor, para lo cual se aplicó el Análisis Factorial, de componentes principales. Los resultados muestran una solución factorial que incluye 4 factores, los cuales explican el 47,590% de la varianza total de los datos. Los pesos factoriales son mayores a 0.30, siendo este valor un punto de referencia para considerar adecuados las saturaciones de los ítems con los factores.

- **Correlación ítem – test del Cuestionario de Agresividad.**

Tabla 8

Correlación ítem – test del cuestionario de agresividad

Ítems	r	P	Ítems	r	P
1	,628**	0	15	,275**	0
2	,459**	0	16	,565**	0
3	,511**	0	17	,440**	0
4	,392**	0	18	,675**	0
5	,502**	0	19	,633**	0
6	,471**	0	20	,459**	0
7	,511**	0	21	,596**	0
8	,494**	0	22	,703**	0
9	,610**	0	23	,375**	0
10	,680**	0	25	,494**	0
11	,703**	0	26	,546**	0
12	,375**	0	27	,464**	0
13	,406**	0	28	,612**	0
14	,622**	0	29	,605**	0

En la tabla 8, podemos interpretar de acuerdo a la correlación de los 29 ítems – test, se evidencia de acuerdo a los resultados que existe una fuerte correlación entre las mismas, mostrando un registro de significancia $<.05$, a excepción del ítem 24 que obtuvo valores negativos, por ende, no se tomó en cuenta para la aplicación.

- **Confiabilidad del Cuestionario de Agresividad.**

Tabla 9*Método de consistencia interna del cuestionario de Agresión*

	Ítems	Alfa de Cronbach
Agresión verbal	8	0.709
Agresión física	5	0.704
Ira	8	0.768
Hostilidad	7	0.759
Inventario total	28	0.896

Conforme a lo obtenido de los estadísticos de confiabilidad, en la tabla 9, se obtuvo una consistencia interna de 0.89. Así mismo en sus dimensiones se aprecia que en cuanto a la escala de agresión física, indica tener un alfa de 0.70, escala de agresión verbal con un alfa de 0.70, escala de ira de 0.76 y hostilidad con un alfa de 0.75, dado como resultado una adecuada confiabilidad para poder utilizar el instrumento.

3.6. Procesamiento de los datos

En primera instancia, se requirió la autorización del cargo mayor de las instituciones educativas, donde se permitió coordinar la información de la población de estudio y la aplicación de los instrumentos. Después se diseñó de manera virtual las cartillas psicométricas de ambas variables por la aplicación Google Drive, donde en un apartado se explicó cómo resolverlas y respondió a las dudas que pudieron tener en la aplicación. Se mencionó la confidencialidad de los resultados, con el fin que puedan responder de manera sincera, de esta forma los alumnos solo se limitaron a leer y a poder marcar su alternativa, se elaboró una carpeta de Excel para tabular las respuestas pertinentes de los participantes. Para que el archivo pudiera llegar a cada uno de los alumnos, se usó la aplicación WhatsApp junto al docente para repartir

el enlace de invitación a la prueba. La evaluación virtual se realizó de forma colectiva, el cual los alumnos participaron de manera voluntaria. También se realizó un filtro de los resultados que hayan marcado incorrectamente y se elaboró una base de datos para efectuar diversos procesos estadísticos con el software estadístico (SPSS) en su versión 25.

En un primer momento, al realizar las propiedades psicométricas por cada instrumento, se utilizó los estadísticos de normalidad Kolmogorov - Smirnov, para evaluar los datos de confiabilidad el Alfa de Cronbach, en la validez se utilizó el análisis factorial el KMO y Bartlett, la matriz factorial de ítems, la correlacional de ítem test.

Para los resultados se utilizó la prueba de normalidad Kolmogorov - Smirnov, dado los resultados no paramétricos se usó el estadístico de correlación Rho de Spearman. Los resultados obtenidos en la base de datos fueron analizados con estadísticos descriptivos que fundamentarán el objetivo de la investigación, el cual fue distribuido por frecuencias y porcentajes en tablas.

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN
DE DATOS

4.1. Resultados descriptivos de las dimensiones con la variable

Tabla 10

Análisis descriptivo de la variable Dependencia a los videojuegos

Dimensiones	Media	Desviación	Curtosis	
	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico
Abstinencia	10,18	10,414	1,076	,544
Abuso y tolerancia	4,93	4,799	,998	,464
Problemas ocasionados por los videojuegos	3,25	3,746	1,254	,866
Dificultad de control	5,39	5,031	1,073	,877
Variable total	22,82	21,429	1,020	,468

En la tabla 10, observamos que, en los resultados psicométricos de Dependencia a los videojuegos, la media de los resultados en conjunto se establece en la dimensión abstinencia, con un valor estadístico de 10,18%.

Tabla 11

Análisis descriptivos de las dimensiones de Agresividad

Dimensiones	Media	Desviación	Curtosis	
	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Desv.
Agresión verbal	17.41	6.941	0.196	0.288
Agresión física	11.88	4.148	-0.279	0.288
Ira	21.84	6.815	-0.52	0.288
Hostilidad	17.85	5.556	-0.519	0.288

Así mismo en la tabla 11, nos muestra que la dimensión más prevalente en los resultados, es la media de la dimensión Ira, con un valor de 21.84%.

Tabla 12*Análisis de frecuencia de Dependencia a los videojuegos*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	198	69,7	69,7	69,7
	Moderada	72	25,4	25,4	95,1
	Alta	14	4,9	4,9	100,0
	Total	284	100,0	100,0	

En la tabla 12, podemos apreciar los niveles frecuentes del estudio de dependencia a los videojuegos. Se evidencia que los datos más concurrentes ocupan el promedio bajo con un valor de 69,7%, por lo contrario, solo el 4,9% es de promedio alto.

Tabla 13*Análisis de frecuencia de Agresividad*

Variable		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Agresión Verbal	Bajo	56	19.7	19.7	19.7
	Medio	39	13.7	13.7	33.5
	Alto	60	21.1	21.1	54.6
	Muy alto	129	45.4	45.4	100
Agresión física	Muy bajo	136	47.9	47.9	47.9
	Bajo	123	43.3	43.3	91.2
	Medio	21	7.4	7.4	98.6
	Alto	4	1.4	1.4	100
Ira	Muy bajo	32	11.3	11.3	11.3
	Bajo	46	16.2	16.2	27.5
	Medio	59	20.8	20.8	48.2
	Alto	71	25	25	73.2
Hostilidad	Muy alto	76	26.8	26.8	100
	Muy bajo	88	31	31	31
	Bajo	105	37	37	68
	Medio	67	23.6	23.6	91.5
	Alto	23	8.1	8.1	99.6
	Muy alto	1	0.4	0.4	100

En la tabla 13, de igual manera se evidencian las frecuencias mayores de cada una de las dimensiones. En la dimensión de agresión verbal, se observa que el 45.4%

de la muestra se ubica en el nivel muy alto. En la dimensión Agresión física, el nivel muy bajo prevalece mayor a otros con un 47,9%. Así mismo, en la dimensión de Ira, el nivel que destaca es el de muy alto ocupando un 26,8% junto al nivel alto con 25%. Y también en hostilidad el valor más frecuente es el nivel muy bajo con 37%.

4.2. Contrastación de hipótesis

Prueba de normalidad

Tabla 14

Prueba de Kolmogorov – Smirnov (K – S) para Dependencia a los videojuegos y dimensiones de Agresividad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	p
Dependencia a los videojuegos	0.15	284	0
Agresión verbal	0.09	284	0
Agresión física	0.073	284	0.001
Ira	0.046	284	,200*
Hostilidad	0.073	284	0.001

En la tabla 14, observamos que los valores se ajustan a una distribución no normal, ya que las dimensiones de agresión verbal, agresión física y hostilidad obtuvieron un valor de $p=0.001$, indicando que se usará el estadístico no paramétrico de la prueba Rho de Spearman en la correlación del estudio.

Análisis de correlación

Hi: Existe relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes adolescentes de dos instituciones educativas de Lima sur.

H0: No existe relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes adolescentes de dos instituciones educativas de Lima sur

Tabla 15

Prueba de Rho de Spearman para Dependencia a los videojuegos y dimensiones de Agresividad

		Agresión verbal	Agresión física	Ira	Hostilidad
Dependencia los videojuegos	Coeficiente de correlación	,287**	,235**	,204**	,214**
	Sig. (bilateral)	0	0	0.001	0
	N	284	284	284	284

Según los datos estadísticos de la tabla 15, se logra identificar que la correlación es baja con un nivel de significancia alta ($p=,00$), el coeficiente de correlación entre las dimensiones de agresividad son agresión verbal ($\rho=,287$), agresión física ($\rho=,235$), Ira ($\rho=,204$) y hostilidad ($\rho=,214$) identificándose con el nivel de correlación baja.

Tabla 16

Prueba de Rho de Spearman para dimensiones de Dependencia a los videojuegos y agresión verbal – agresión física

Dimensiones		Agresión verbal	Agresión física
Abstinencia	Coeficiente de correlación	,277**	,240**
	Sig. (bilateral)	0	0
Abuso y tolerancia	Coeficiente de correlación	,272**	,194**
	Sig. (bilateral)	0	0.001
Problemas ocasionados por los videojuegos	Coeficiente de correlación	,279**	,196**
	Sig. (bilateral)	0	0.001
Dificultad de control	Coeficiente de correlación	,248**	,198**
	Sig. (bilateral)	0	0.001
N		284	284

Según los datos estadísticos de la tabla 16, se halló una correlacional baja y altamente significativa del componente abstinencia con agresión verbal ($\rho=,277$),

agresión física ($\rho=,240$). De igual manera una correlación baja y significativa del componente abuso y tolerancia y agresión verbal ($\rho=,272$), agresión física ($\rho=,194$). Así mismo se halló una correlación baja con un nivel significativo normal entre problemas ocasionados a los videojuegos y agresión verbal ($\rho=279$) y agresión física ($\rho=,196$). También se encontró una correlación baja con un nivel significativo en dificultad de control y agresión verbal ($\rho=,248$) y agresión física ($\rho=,198$).

Tabla 17

Prueba de Rho de Spearman para dimensiones de Dependencia a los videojuegos e ira – hostilidad

Dimensiones		Ira	Hostilidad
Abstinencia	Coefficiente de correlación	,224**	,239**
	Sig. (bilateral)	0	0
Abuso Tolerancia	Coefficiente de correlación	,188**	,187**
	Sig. (bilateral)	0.001	0.002
Problemas ocasionados por los videojuegos	Coefficiente de correlación	,155**	,144*
	Sig. (bilateral)	0.009	0.015
Dificultad Control	Coefficiente de correlación	,154**	,161**
	Sig. (bilateral)	0.009	0.007
N		284	284

Según los datos estadísticos de la tabla 17, se halló una correlacional baja y altamente significativa del componente abstinencia con ira ($\rho=,224$) y hostilidad ($\rho=,239$). De igual manera una correlación baja y significativa del componente abuso y tolerancia e ira ($\rho=,188$), hostilidad ($\rho=,187$). También se halló una

correlación baja con un nivel significativo normal entre problemas ocasionados a los videojuegos e ira ($\rho=,155$) y hostilidad ($\rho=,144$). A su vez se encontró una correlación baja con un nivel significativo en dificultad de control con ira ($\rho=,154$) y hostilidad ($\rho=,161$).

CAPÍTULO V

DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y

RECOMENDACIONES

5.1. Discusiones

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre dependencia emocional y agresividad en estudiantes adolescentes de dos centros educativos en Lima Sur. Según los resultados nos evidencian que se halló una correlación baja en cada una de sus dimensiones con un nivel altamente significativo ($p=,00$), los valores encontrados son: dependencia a los videojuegos y agresión verbal ($\rho=,287$), agresión física ($\rho=,235$), Ira ($\rho=,204$) y hostilidad ($\rho=,214$).

De igual manera, contrastando los resultados con otras investigaciones, concuerdan con Vara (2018) en Perú, donde halló la relación de adicción a los videojuegos y agresividad en un estudio realizado en dos colegios, donde los resultados fueron altamente significativos con una correlacional baja ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$). Como menciona Viñas (2009) los videojuegos al convertirse en una acción diaria y excesiva en la vida, puede tornarse en una adicción, alterando sus actividades comunes, desequilibrando aspectos conductuales y emocionales.

Según los niveles de este estudio, se identificó en la variable dependencia a los videojuegos, el 69,7% ocupa un promedio bajo y el 4,9% el nivel alto. Por otro lado, en los niveles de agresividad se clasificaron por dimensiones: en agresión verbal el nivel muy alto es de 45,4%, por lo contrario, el 13,7% como nivel medio. En agresión física el 47,9% se ubica en nivel muy bajo y un 1,4% en nivel alto. En Ira un 26,8% pertenece al nivel muy alto y el 11,3% en nivel muy bajo. De la misma manera en hostilidad el 37% pertenece al nivel bajo y el 0,4% al nivel muy alto.

Por otro lado, Arteaga (2018) en un estudio realizado en Perú – Lima, obtuvo que el 46% de sus evaluados tenían un valor alto a la dependencia a los videojuegos y que en la dimensión de agresividad solo un 31% representó el nivel alto. Por lo cual, como menciona Tejeiro y Pelegrina (2008) después de realizar un alto número de

revisiones de estudios correlacionales respecto a la consecuencia de los videojuegos, refiere que la agresividad no es una respuesta automática frente a tal estímulo, sino que puede depender y variar de acuerdo al sexo, la edad, el tipo de personalidad y otros factores propios de cada persona.

Con respecto a las correlaciones específicas entre dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad, se encontró una correlación baja, a su vez una significancia positiva en los componentes: abstinencia con ira ($\rho=,224$) y hostilidad ($\rho=,239$). De igual manera una correlación baja y significativa del componente abuso con tolerancia e ira ($\rho=,188$) y hostilidad ($\rho=,187$). También se halló una correlación baja con un nivel significativo normal entre problemas ocasionados a los videojuegos e ira ($\rho=,155$) y hostilidad ($\rho=,144$). A su vez se encontró una correlación baja con un nivel significativo en dificultad de control con ira ($\rho=,154$) y hostilidad ($\rho=,161$).

De la misma forma los resultados concuerdan con Arteaga (2018) en un estudio de dependencia a los videojuegos y agresividad, donde encontró una correlación baja significativa entre la variable dependencia a los videojuegos con la dimensión ira ($\rho=,353$) y la dimensión hostilidad ($\rho=,463$).

5.2. Conclusiones

Conforme a los resultados obtenidos y a los objetivos propuestos del estudio, se precisan las siguientes conclusiones:

- 1) De acuerdo a lo establecido en el objetivo general, se encontró una correlación baja, pero con un nivel de significancia aceptable entre las variables de dependencia a los videojuegos y agresividad. Por consiguiente, esto indica que no necesariamente la dependencia a los videojuegos va influir en la manifestación de conductas agresivas de los estudiantes, sino que podría haber otros factores

relacionados a estos como el ambiente familiar, el entorno social, la violencia en el hogar, etc.

- 2) En lo que concierne al primer objetivo específico, es notable que en los estudiantes hay un nivel menor de baja dependencia a los videojuegos con un valor de 69,7%, seguidamente del nivel moderado con un 25,4% y por último existe un nivel alto con un valor de 4.9%. Esto trata de decir que no todos los estudiantes se abstienen de jugar videojuegos de manera frecuente, otros prefieren realizar otro tipo de actividades.
- 3) En relación al segundo objetivo específico, en los tipos de agresión se encuentra que en los estudiantes hay un nivel mayor de muy alta agresividad verbal con un valor de 45,4%, seguidamente de un nivel muy bajo de agresividad física con un valor de 47,4%., en cuanto a la ira se estima un nivel muy alto con un valor de 26,8% y finalmente en hostilidad existe un nivel bajo con un valor de 37%. Por lo tanto, esto indica que una gran cantidad de los estudiantes manifiestan conductas agresivas, ya sea en cualquiera de los tipos que la conforman como se mencionó anteriormente.
- 4) En cuanto al tercer objetivo específico, se encontró el valor significativo alto ($p=,00$) y una relación baja entre el componente abstinencia con agresión verbal ($\rho=,277$) y agresión física ($\rho=,240$). También se halló una correlación baja y significativa del componente abuso y tolerancia y agresión verbal ($\rho=,272$), agresión física ($\rho=,194$). Así mismo se halló una correlación baja con un nivel significativo normal entre problemas ocasionados a los videojuegos y agresión verbal ($\rho=,279$) y agresión física ($\rho=,196$). A su vez se halló una correlación baja y significativa en el componente dificultad en el control con agresión verbal ($\rho=,248$) y agresión física ($\rho=,198$)

5) De acuerdo con el cuarto objetivo específico se concluye una correlacional baja y altamente significativa en el componente abstinencia con ira ($\rho=,224$) y hostilidad ($\rho=,239$). A su vez una correlación baja y significativa del componente abuso y tolerancia con ira ($\rho=,188$) y hostilidad ($\rho=,187$). De igual forma se halló una correlación baja con un nivel significativo normal entre problemas ocasionados por los videojuegos e ira ($\rho=,155$) y hostilidad ($\rho=,144$). Y por último se encontró una correlación baja con un nivel de significancia adecuada en dificultad en el control con ira ($\rho=,154$) y hostilidad ($\rho=,161$).

5.3. Recomendaciones

- Se sugiere replicar la investigación en una mayor cantidad de muestra estudiantil, teniendo en cuenta las características sociodemográficas propias de esta, como el sexo, rango de edad, grado y distritos aledaños a Lima Sur.
- Conforme a que gran parte de los estudiantes, evidencian manifestar conductas agresivas en cualquiera de sus tipos, se sugiere que se elaboren programas para modificar estas conductas, incluyendo técnicas y estrategias basadas en la adquisición de habilidades sociales y en el que se trabajen el autocontrol y manejo de emociones en los estudiantes.
- Preparar escuelas para padres donde se aborden los temas relacionados a la problemática más consecuente del estudio, basándose en las conductas agresivas que manifiestan los estudiantes en ambos centros educativos, para poder tomar medidas adecuadas.
- Es pertinente que se elaboren nuevos proyectos de estudios correlacionales en el que estén presente ambas variables, e incluir en ellas otros tipos de variables que estén conectadas a estas como la ansiedad, rendimiento académico y procrastinación.

REFERENCIAS

- Anderson, C. y Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behaviour: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(2), 353-359. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/11554666/#:~:text=A%20metaanalytic%20review%20of%20the,field%20settings%20support%20this%20conclusion.>
- Andreu, J., Peña, M. y Graña, J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Revista Psicothema*, 14(2), 476–482. <https://www.redalyc.org/pdf/727/72714245.pdf>
- Anicama, J., Briceño, R. y Araujo, E. (2012). Epidemiología de la violencia y comportamientos asociados en estudiantes de secundaria de Lima – Sur, 2011. *Revista de Investigación Científica Esciencia*, 1(1), 76-90. https://issuu.com/universidadautonomadelperu/docs/revista_esciencia_online/90
- Anicama, J. (2001). *Impacto de los factores de riesgo y factores protectores en el desarrollo de la conducta adictiva. Factores de riesgo y protectores en el consumo de drogas en la juventud*. CEDRO.
- Ariza, A. (2017). *Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la policía nacional en la ciudad de Bogotá* [Tesis de pregrado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio de la Fundación Universitaria Los Libertadores. <http://hdl.handle.net/11371/1393>
- Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo.

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Prentice-Hall.

Batallas, M. (2014). *Agresividad, Hostilidad e Ira en adolescentes que juegan videojuegos* [Tesis de pregrado, Universidad de las Américas]. Repositorio de la Universidad de las Américas. <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/3441>

Belli, S. y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Revista Redalyc*, 14(1), 159-179. <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>

Bernal, C. (1998). *Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3ª ed.). Pearson Educación.

Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. Wiley. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/002076406300900118#>

Buss, A. (1969). *Psicología de la Agresión*. Troquel.

Buss, A. y Perry, M. (1992). *The aggression questionnaire Journal of Personality and social psychology*. Troquel.

Cóndor, 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 Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo.

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37373/Condor_VFE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Choliz, M., y Marco, C. (2011). *Programa de prevención de adicciones tecnológicas*. Fepad.

- Eguia, J., Contreras, R. y Solano, L. (2013). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *Revista Dialnet* 1(2), 1-14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817345>
- Fry, D. (2001). Anthropological perspectives on aggression: Sex differences and cultural variation. *Aggressive Behavior*, 24(2), 81-95.
- García, B. (2009). *Videojuegos: Medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid]. Repositorio de la Universidad Autónoma de Madrid. <http://hdl.handle.net/10486/3722>
- Griffiths, M. D. (1993). Are computer games bad for children? *The Psychologist. Bulletin of the British Psychological Society*, 6(1), 401-407. https://www.academia.edu/429735/Griffiths_M.D._1993_.Are_computer_games_bad_for_children_The_Psychologist_Bulletin_of_the_British_Psychological_Society_6_401-407
- Hernández, D., Guillen, A. y Buela, G. (2015). Conceptualización y evaluación de la impulsividad en adolescentes: una revisión sistemática. *Universitas Psychologica*, 14(3) 1077-1090. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy14-3.ceia>
- Hernández, J. (2015). *La influencia de los videojuegos en el proceso de adopción tecnológica: un estudio empírico en la región de Murcia* [Tesis doctoral, Universidad Católica San Antonio de Murcia]. Repositorio de la Universidad Católica San Antonio de Murcia. <http://repositorio.ucam.edu/bitstream/handle/10952/1359/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ª ed.). McGraw-Hill.
- Huntingford, F. y Turner, A. (1987). *Animal Conflict*. Chapman-Hall.
- Labrado, F., Bernaldo, M., Estupiña, F., Fernández-Arias, I. y Labrador, M. (2014). *Conductas adictivas*. Pirámide.
- Lawrenson, M. (2019). Adicción a los videojuegos: el toque de queda que impuso China a los menores. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-50319097>
- Matalinares, M., Arenas, C., Díaz, G. y Dioses, L. (2013). Adicción a la Internet y Agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Revista IIPSI*, 16(1), 75-93.
<http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3920>
- Mott, T. (2011). *Videojuegos en los que hay que jugar antes de morir*. Random House Mondadori.
- Muñoz, F. (2000). *Adolescencia y Agresividad* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio de la Universidad Complutense de Madrid. <http://webs.ucm.es/BUCM/tesis/19972000/S/4/S4017401.pdf>
- Organización Mundial de la Salud (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*. <http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>
- Oroval, R. (2015). *Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes* [Tesis de pregrado, Universitat Jaume I]. Repositorio de la Universitat Jaume I. <http://hdl.handle.net/10234/134371>
- Paredes, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. Coors.
- Ponce, V. (2015). *La influencia de los videojuegos en la conducta de los alumnos de 4to 1 de educación básica de la unidad educativa Pedro Franco Dávila de la*

provincia del Guayas en la ciudad de Guayaquil [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio de la Universidad de Guayaquil <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/8984/1/VIVIANA%20VANESSA%20PONCE%20LE%c3%93N.pdf>

Quezada, A. (2019). *Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría n°2 de San Martín de Porres* [Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/22518/Quezada%20Pacherre%2c%20Alexandra%20Belissa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

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 Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salas, E. y Merino, C., (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

Tejeiro, R., & Pelegrina, M. (2008). *La psicología de los videojuegos: Un modelo de Investigación*. Ediciones Aljibre.

Vargas, J., & Vacca, R. (1998). *La familia funcional y disfuncional*. <http://es.scribd.com/doc/55751513/Familia-Funcional-y-Disfuncional>

Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad

Autónoma del Perú.

<http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf>

Verona, J., Pastor, J., Paz, F., Macías, J., Maniega, M., Rami, L., Boget, T. y Picornell, I. (2002). Psicobiología de las conductas agresivas. *Revista Redalyc*, 18(2), 293-303. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16718207>

Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*. 9(1), 109-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2873403>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

TÍTULO: Dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de lima – sur

Autor: Samier Cáceres Ccahuana

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES					
<p>¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos con la agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio de San Juan de Miraflores, 2019?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación que existe entre dependencia a los videojuegos y dimensiones de agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – sur</p> <p>Objetivos específicos O1: Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – sur</p>	<p>Hipótesis general Existe relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – sur</p> <p>H1: Existe el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – sur</p>	<p>Variable 1</p>	<p>Dimensiones</p>	<p>Indicadores</p>	<p>Escala de medición</p>	<p>Instrumentos</p>	<p>Niveles y Rangos</p>
			<p>Dependencia a los videojuegos</p>	<p>Abstinencia</p>	<p>3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 25</p>	<p>Ordinal</p>	<p>Test de Dependencia a los videojuegos (Choliz y Marco, 2011)</p>	<p>Baja (0-12) Moderada (13-26) Alta (27-40)</p>
				<p>Abuso y Tolerancia</p>	<p>1,5,8,9 y 12</p>			<p>Baja (0-5) Moderada (6-12) Alta (13-20)</p>
				<p>Problemas ocasionados</p>	<p>16, 17, 19 y 23</p>			<p>Baja (0-4) Moderada (5-10)</p>

<p>educativas de Lima – sur</p> <p>O2: Identificar el nivel de agresividad por dimensiones en estudiantes adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – sur</p> <p>O3: Establecer la relación entre dimensiones de dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal y física de dos instituciones educativas de Lima – sur</p> <p>O4: Establecer la relación entre dimensiones de dependencia a los videojuegos y la agresividad ira y</p>	<p>H2: Existe el nivel de agresividad por dimensiones en estudiantes adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – sur</p> <p>H3: Existe la relación entre dimensiones de dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal y física de dos instituciones educativas de Lima – sur</p> <p>H4: Existe la relación entre dimensiones de dependencia a los videojuegos y la agresividad ira y</p>	<p>por los videojuegos</p>				Alta (11-16)
		<p>Dificultad de control</p>	<p>2,15,18,20,22 y 24</p>			<p>Baja (0-7)</p> <p>Moderada (8-15)</p> <p>Alta (16-24)</p>
						<p>Baja (0-31)</p> <p>Moderada (32-66)</p> <p>Alta (67-100)</p>

	hostilidad de dos instituciones educativas de Lima – sur	sur						
			Variable 2	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Instrumentos	Niveles y Rangos
			Agresión	Agresión verbal	1,5,9,13,17,21,24,27,29	Ordinal	Cuestionario de Agresión (Buss y Perry,1992)	Muy alto (de 18 a más) Alto (14 a 17) Medio (11 a 13) Bajo (7 a 10) Muy Bajo (menos a 6)
	Agresión física	2,6,10,14,18	Muy alto (30 a más) Alto (24 a 29) Medio (16 a 23) Bajo (12 a 17) Muy bajo (Menos de 11)					

				Ira	4,8,12,16,20,23,26,28			Muy Alto (de 27 a más) Alto (22 a 26) Medio (18 a 21) Bajo (13 a 17) Muy Bajo (Menos de 12)
				Hostilidad	3,7,11,15,19,22,25			Muy Alto (de 32 a más) Alto (26 a 31) Medio (21 a 25) Bajo (15 a 20) Muy Bajo (menos de 14)

Anexo 2. Instrumentos

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

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

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

Nº	ÍTEMS	RESPUESTAS				
		0	1	2	3	4
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4

9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4

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

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

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
18.	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21.	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4

22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Buss y Perry (1992)

INSTRUCCIONES

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

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

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

ÍTEMS	CF	BF	VF	BV	CV
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4. A veces soy bastante envidioso.					
5. Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					

9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13. Suelo involucrarme en las peleas más de la cuenta.					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo discutir con ellos.					
15. Soy una persona pacífica.					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20. Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.					

21. Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22. Algunas veces pierdo el control sin razón.					
23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25. Tengo dificultades para controlar mi genio.					

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

Anexo 3. Reporte Turnitin

Turnitin Informe de Originalidad

Procesado el: 30-jul.-2020 5:13 p. m. -05

Identificador: 1364147323

Número de palabras: 12309

Entregado: 1

Tesis finalizado turtinin Por Samier CACERES
CCAHUANA

Índice de similitud		Similitud según fuente	
19%		Internet Sources:	14%
		Publicaciones:	1%
		Trabajos del estudiante:	14%

Anexo 4. Cartas de presentación

INSTITUCION EDUCATIVA 6037 "INCA PACHACUTEC"	
MESA DE PARTES	
RECIBIDO	
EXP. N°	1793
FECHA:	15/11/19 HORA:
FOLIOS:	01 FIRMA: 

Villa El Salvador, 15 de noviembre del 2019

LIC. JUAN HUAPAYA ALCALÁ
DIRECTOR DE LA I.E.N. N° 6037 "INCA PACHACÚTEC" SAN JUAN DE MIRAFLORES

De nuestra mayor consideración
Presente. –

Es grato dirigirme a Usted para expresarle nuestro cordial saludo a nombre de las autoridades de la Universidad Autónoma del Perú y el nuestro, así mismo, aprovechamos la oportunidad para solicitarle autorice el ingreso a nuestro estudiante de la Carrera de Psicología: **CACERES CCAHUANA SAMIER**; quien, como parte de su trabajo de investigación titulado: "Adicción de Videojuegos y Agresividad en estudiantes de 1° al 5° grado de secundaria en San Juan de Miraflores" necesita aplicar pruebas psicológicas, para el recojo de datos del mencionado trabajo. El joven asistirá a su despacho para coordinar con Ud. los detalles pertinentes de lo que realizará.

Esperando contar con su valioso apoyo y agradeciendo a su gentil deferencia, reitero mi cordial saludo.

Atentamente.


Lic. Hugo Villanueva Acosta
Director
Escuela de Ciencias Humanas
Escuela de Psicología


Lic. Juanis Castro Garmia
SEÑALADOR DE TUB.

Autorizado para
Aplicar Prueba - 15 minutos

Anexo 5. Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Cáceres Ccahuana Samier de la Universidad Autónoma del Perú con número de DNI 48452197 y código universitario 2151897752. La meta de este estudio es conocer la relación que existe entre Adicción a los videojuegos y Agresividad.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente de 10 a 15 minutos de su tiempo.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Nombre del Participante

Firma del Participante

Fecha: