



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de
secundaria de una unidad educativa - Ecuador 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Psicología Educativa

AUTOR:

Vasquez Quirola, David Fernando (orcid.org/0000-0002-8418-3670)

ASESORA:

Dra. Denegri Velarde, Maria Isabel (orcid.org/0000-0002-4235-9009)

CO-ASESORA:

Mgtr. Yucra Camposano, Jennifer Fiorella (orcid.org/0000-0002-2014-1690)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos los
niveles

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño a mi familia, por creer en mí y apoyarme incondicionalmente, a mis padres por ser la guía y fortaleza en todos los momentos de mi vida. A mi amada esposa Narciza E. Delgado, por su amor, paciencia, y creer en mis capacidades. Nunca es tarde para alcanzar logros y seguir formándonos como personas y profesionales, para aportar al cambio de un mejor mundo.

Agradecimiento

Desde el inicio de esta maravillosa maestría, todos los profesores han sido capaces de ayudarme a crecer cada día. En especial a la Dra. María Isabel Denegri, por su entrega, perseverancia y paciencia, así como por difundir el conocimiento con gran sabiduría. Expresarles mi sincero agradecimiento y hacerles saber que todos y cada uno de ustedes están representados en este trabajo.

Índice de Contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	16
3.1 Paradigma	16
3.2 Tipo y diseño de investigación	16
3.3. Variables y Operacionalización	17
3.4 Población, muestra y muestreo	19
3.5 Validez y Confiabilidad	22
3.6 Procedimiento	24
3.7 Método de análisis de datos	24
3.8 Aspectos éticos y rigor científico	24
IV. RESULTADOS	26
4.1 Análisis descriptivo	26
4.2 Resultados Inferenciales	32
V. DISCUSIÓN	38
VI. CONCLUSIONES	44
VII. RECOMENDACIONES	46
REFERENCIAS	48
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Validación de instrumentos Dependencia a los Videojuegos y Agresividad por juicio de expertos	28
Tabla 2. Confiabilidad del instrumento Dependencia a los Videojuegos	28
Tabla 3. Confiabilidad del instrumento Agresión	29
Tabla 4. Frecuencia de la variable 1 Dependencia a los video juegos	31
Tabla 5. Frecuencia de la variable 1 en su dimensión: Abstinencia	32
Tabla 6. Frecuencia de la variable 1 en su dimensión: Abuso y tolerancia	32
Tabla 7. Frecuencia de la variable 1 en su dimensión: Problemas asociados a los videojuegos	33
Tabla 8. Frecuencia de la variable 1 en su dimensión: Dificultad de control	33
Tabla 9. Frecuencia de la variable 2 Agresividad	34
Tabla 10. Frecuencia de la variable 2 en su dimensión: Hostilidad	34
Tabla 11. Frecuencia de la variable 2 en su dimensión: Ira	35
Tabla 12. Frecuencia de la variable 2 en su dimensión: Agresión física	35
Tabla 13. Frecuencia de la variable 2 en su dimensión: Agresión verbal	36
Tabla 14. Correlación de variables	37
Tabla 15. Correlación de variable 1 y Agresividad física	38
Tabla 16. Correlación de variable 1 y Agresividad verbal	39
Tabla 17. Correlación de variables	40
Tabla 18. Correlación de variables	41

Resumen

El objetivo principal del estudio fue determinar la conexión entre la adicción a los videojuegos y la agresividad entre los adolescentes en Ecuador de una institución educativa. Se utilizó una investigación transversal, correlacional, no experimental y una muestra de 100 estudiantes de secundaria. Se aplicó instrumentos validados por expertos, el cuestionario de agresión de Buss y Perry, y la prueba de dependencia de los videojuegos de Choliz. Los resultados revelaron que la mayoría de los estudiantes obtuvieron una puntuación en el rango moderado, con un 40% dependencia a los videojuegos y un 46% de agresividad, lo que indica que la institución educativa tiene problemas que abordar; se obtuvo un valor de correlación de Pearson de .530, que es una relación directa positiva en medida moderada y al mismo tiempo una significación bilateral de .002, que es inferior a .05 esto se considera una relación significativa, demostrando la hipótesis formulada y llegando a la conclusión de que el comportamiento de los estudiantes en la agresión física y/o verbal se ve afectada por su dependencia a los videojuegos.

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

Abstract

The main objective of the study was to determine the connection between addiction to video games and aggression among adolescents in Ecuador from an educational institution. A cross-sectional, correlational, non-experimental investigation and a sample of 100 high school students were used. Instruments validated by experts were applied, the Buss and Perry aggression questionnaire, the Cholz video game dependency test. The results revealed that most of the students obtained a score in the moderate range, with 40% dependence on video games and 46% aggressiveness, which indicates that the educational institution has problems to address; a Pearson correlation value of .530 was obtained, which is a moderately positive direct relationship and at the same time a bilateral significance of .002, which is less than .05, this is considered a significant relationship, demonstrating the formulated hypothesis and reaching the conclusion that the behavior of students in physical and/or verbal aggression is affected by their dependence on video games.

Keywords: dependence on video games, aggressiveness, students.

I. INTRODUCCIÓN

Según la Organización Mundial de Salud (OMS, 2017) categorizó el "uso peligroso de videojuegos" como un problema a considerar a nivel emocional y de bienestar de vida, incluso comparándolo con el consumo de sustancias, las apuestas, el sedentarismo, la mala alimentación es decir que se incluye como un mal hábito diario. Se menciona que la creación de videojuegos fue para entretenimiento, aprendizaje e incluso terapia, de uso en laptop, dispositivos móviles, o consolas creadas específicamente para jugar; pero la globalización y la creación de varios formatos de juegos cada vez más interesantes, atractivos y accesibles a todos, se ha tornado en un serio problema sanitario y social, por el descontrol, falta de normativas e incluso una ley que proteja al consumidor de la advertencia de posibles adicciones y trastornos.

A nivel mundial, según datos de Wijman (2022), el 79% de las personas que poseen un dispositivo o consola interactúan de manera online en diferentes plataformas, además los más jóvenes tienden a tener una conducta demasiado entusiasta enfocada al juego, siendo esto una causa principal de que se involucre en todos los sentidos con el juego, también a nivel de Europa, específicamente en Francia, el 62% de su población es usuaria de videojuegos, y es el primer país con mayor porcentaje de usuarios a nivel europeo, después los países Alemania 52%, España con el 42% mostrándose arriba de Reino Unido con el 40%. Un dato interesante, es que el 40% son mujeres entre 15 y 32 años. Lo que no ocurre en América Latina (Estanyol et al., 2019).

Se ha evidenciado un aumento muy considerable en el uso de videojuegos como hobby en niños, jóvenes y personas adultas. Un estudio reveló que, en Estados Unidos, alrededor del 65% de los hogares norteamericanos un miembro de la familia es usuario frecuente de videojuegos (Pontes, 2018), de la misma manera Entertainment Software Association (2021) informa que en el año de confinamiento por el COVID-19, se recurrió a los videojuegos como una actividad diaria sin importar edad, raza o género con el propósito de alegrar su estadía y así mantener una conexión entre familia y amigos. Creciendo en un 94% de usuarios

a nivel de los Estados Unidos y un incremento en sus ventas, realizando una aportación de \$ 90mil millones de dólares al PBI de este país.

En México en el año 2018 alcanzaban los 55.8 millones de usuarios, contrastando este dato con su población, tiene una representatividad del 46%, colocando a México en el décimo lugar del mundo con más jugadores (Sánchez & Silveira, 2019), para complementar en la región según Interactive Advertising Bureau Peru (2019), el 69 % comprendido en edades entre 18 y 64 años en el último mes han jugado por lo menos una vez. Es así que en este estudio en Perú existe un 78% de hombres y 22% de mujeres usuarios de videojuegos. Del mismo modo refiere el organismo Instituto Nacional de estadística e informática (INEI, 2017) realizó en Lima un estudio donde el 80% de la población usa internet para entretenimiento, como juegos, redes sociales, videos y películas. Es una cifra que llama la atención y al analizar la mayoría de familias a pesar de su economía priorizan el uso de la tecnología para videojuegos en línea o uso de redes sociales. En estudiantes el uso prolongado desencadenará en resultados negativos que podrían afectar la personalidad, estilo de vida e interacción social y mental.

A nivel local la creación y desarrollo de los videojuegos ha ido creciendo, incluso en pandemia se desarrollaron algunos videojuegos innovadores, sin embargo, en comparación con industrias como Perú y Colombia no es representativo. Por ello, no se han realizado muchos estudios sobre los videojuegos y su impacto en la sociedad ecuatoriana (Gutiérrez, 2021). Así mismo Bringué & Sábada (2011) manifiestan que actualmente existe una población gamer de alrededor de 2 millones de usuarios, se considera que la generación interactiva en nuestro país, tiene por lo menos un dispositivo en su hogar es decir el 54% y el 49 % posee un ordenador. En el mismo rango de edad el 56 % utiliza un dispositivo móvil. Y el 85 % es jugador habitual de videojuegos en línea.

Como manifiestan Luna et al. (2021), uno de los problemas de los escolares que se presenta con mayor frecuencia es el comportamiento agresivo, lo que ha alarmado a los docentes porque deben tomar medidas para prevenirlo o atenuarlo. Para ello, es necesario darles las herramientas que necesitan para apoyar su identificación. En el Ecuador podemos manifestar que la tecnología se ha vinculado a los niños y adolescentes de manera diaria, usado como recurso para tareas e

investigaciones, pero también como entretenimiento y ocio, donde expertos manifiestan que muchas horas de exposición a videojuegos generan ciertos problemas sobre todo enfocados a la conducta y personalidad. Ocho de cada diez jóvenes ecuatorianos son usuarios de videojuegos, sin duda un número muy alto.

En relación con esta investigación, no se han observado problemas de consideración que afecten a los adolescentes encuestados. Sin embargo, se ha determinado un cierto grado de alteración del comportamiento que incide en el rendimiento académico, ya que no ha sido posible equilibrar las horas de juego a un nivel moderado (Santos et al., 2020).

Por consecuente de la gran demanda y crecimiento de los videojuegos, lo sencillo que se puede acceder y el tiempo que se invierte en esta actividad, se sabe que videojuegos hoy en día son actividades de la vida diaria de las personas, en especial de adolescentes por lo que se manifiestan en problemas que no son beneficiosos para los jóvenes, teniendo problemas significativos de conducta, personalidad, emocionales que tienen repercusiones en su vida cotidiana, motivo de estudio por su relevancia en el contexto ecuatoriano (Ortega y Pinto 2021).

Teniendo en cuenta lo anterior, se utilizará la siguiente pregunta para enmarcar el problema de estudio: ¿Cuál es la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022?. De la misma manera, se plantea las siguientes interrogantes específicas: a) ¿Cuál es la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022?, b) ¿Cuál es la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022?, c) ¿Cuál es la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022?, d) ¿Cuál es la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022.

La justificación teórica de este estudio pretende comprender mejor el bienestar mental de los alumnos de una institución educativa específica del cantón La Concordia, Ecuador, así como recopilar datos y mejorar la investigación en el

área psicológica enfocada a la dependencia. También es pertinente porque no hay suficiente investigación local para abordar este tema y proporcionar una base para estudios posteriores. Además, el estudio ofrece una revisión teórica actual, confiable y válida de las variables del presente estudio.

Referente a la justificación metodológica de este estudio es muy relevante, al momento de aplicar instrumentos de evaluación validados, realizar la recolección de datos, cuadros estadísticos y analizar e interpretar los datos recolectados, desde la óptica metodológica, por ello este estudio permite realizar pruebas estadísticas que pueden ser aplicadas si la misma población es estudiada posteriormente por otros investigadores, como los estudiantes de bachillerato, para evaluar la fiabilidad del instrumento y para que al final este documento pueda utilizarse como una referencia o fuente para futuros investigadores.

La justificación práctica de este estudio, será útil para entender a los adolescentes en el plano práctico, permite a los directores y profesores del centro educativo aplicar las medidas necesarias, como los tratamientos psicológicos proactivos para la ira, la violencia y los problemas de dependencia. Por otro lado, se harán sugerencias para ayudar a los instructores y mentores a animar a los estudiantes a adoptar hábitos virtuosos de uso de la tecnología mediante programas y talleres a toda la comunidad educativa.

El objetivo de manera general que se plantea en este estudio es: Determinar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022. Del tal modo se desprenden los siguientes objetivos específicos: a) Determinar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022?, b) Determinar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022?, c) Determinar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022, d) Determinar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022.

En lo establecido anteriormente la hipótesis general será: existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022. Las hipótesis específicas serán: a. Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022, b. Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022, c. Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022, d. Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, en su tesis, Herrera (2021) tiene por objetivo examinar la conexión entre el comportamiento disruptivo en alumnos de secundaria y el videojuego Free Fire a escala global. Las características de la investigación fueron las siguientes: un diseño cuantitativo, no experimental y transversal. Su población del estudio estuvo compuesta de 100 alumnos y utilizó un cuestionario con escala Likert. Los resultados indicaron una conexión entre el comportamiento disruptivo y el uso del videojuego Free Fire. Se pudo demostrar la asociación directa y favorable entre el uso del videojuego Free Fire y la conducta disruptiva de los alumnos de la I. E. de Amazonas, 2021.

En el estudio de Polanco (2020), se utilizó una muestra transversal y no experimental de 150 alumnos de secundaria de una institución de Arequipa para realizar un estudio cuantitativo y correlacional con la firme intención de demostrar conexión existente entre la sujeción hacia los videojuegos y la agresividad en los alumnos. Se utilizó el cuestionario de dependencia a los videojuegos de Choliz y el instrumento de agresividad de Buss. Se observaron los niveles medios de violencia y de dependencia de los videojuegos. De forma similar a la relación entre la abstinencia y la agresividad ($r=-.468$), hubo una correlación entre la agresividad y los problemas relacionados con los videojuegos ($r=-.528$), los problemas de control y la agresividad ($r=-.528$), los problemas de control y la agresividad ($r=-.528$), y los problemas de control y la agresividad ($r=-.528$). Existe una correlación negativa considerable e importante con respecto a la variable 1 dependencia hacia los videojuegos con respecto a la agresividad ($r=-.571$), también entre; abuso, tolerancia y la agresividad ($r=-.360$). Se descubre que existe una fuerte correlación inversa entre las variables.

Utilizando como muestra significativa, 300 jóvenes de nivel secundaria en la ciudad capital Lima, cuyas edades oscilaban entre los 14 y 19 años, Córdor (2019) ejecutó un estudio cuyo propósito era definir la conexión entre la adicción a los videojuegos en adolescentes y los diferentes tipos de agresividad. Encontraron una importante relación ($rs=.916$) entre la adicción a los videojuegos en adolescentes y la agresividad en los mismos. Así, determinó el grado de

dependencia a los videojuegos, en el cual un 46% de los alumnos encuestados demostraron un nivel alto de dependencia, y un 53 % un nivel alto de agresividad.

Mayca (2019) realizó un estudio para determinar si las conductas adictivas están relacionadas con el uso de videojuegos, lo cual pudiera influir en la hostilidad de los chicos de secundaria de un colegio de Arequipa. Utilizando un método cuantitativo, un diseño no experimental y con una muestra finita de 1121 alumnos de secundaria. Se utilizaron encuestas relacionadas con los videojuegos como instrumentos para cada variable con el fin de recoger datos y determinar el grado de adicción a los juegos. Para evaluar la variable agresividad se utilizó el cuestionario de agresividad de Buss y Perry y el cuestionario CERV relacionado a la dependencia a los videojuegos. Además, se aplicó el programa SPSS V20 y la correlación de Spearman, junto con la regresión logística. Como resultado, se descubrió que los niveles de agresividad de los individuos están influidos por los principales problemas de adicción asociados a los videojuegos.

Vara (2017) en Lima realizó un estudio para conocer la relación entre la agresividad de los adolescentes y la dependencia de los videojuegos utilizando una población de 306 alumnos de nivel secundario, entre los 13 y los 17 años de edad. Descubrieron una conexión entre la violencia adolescente y la adicción a los videojuegos que es directa y débil ($r_s = .578$). Para determinar el nivel de dependencia de los videojuegos, el 39% de los estudiantes mostró un alto nivel de dependencia, mientras que el 42% demostró un alto nivel de hostilidad y/o agresividad.

En investigaciones a nivel local, el propósito del proyecto de investigación de Bastidas (2021), es conocer cómo la adicción a los videojuegos afecta al estado emocional de los estudiantes de secundaria del colegio Inmaculada de Ecuador. Con un método cuantitativo y un diseño transversal no experimental, se empleó un muestreo no probabilístico con una importante población de 1.500 estudiantes y se tomó 50 estudiantes como muestra, basada en el uso consciente de agrupaciones de juicio subjetivo. Por ello, se aplicaron encuestas de escala Likert con los estudiantes, que permitieron concluir que los estudiantes de la unidad educativa Inmaculada de Ecuador presentan una aparente adicción a los videojuegos, lo que afecta su estado emocional, el investigador recomendó el uso de la guía de

actividades dinámicas presentada en la propuesta de su trabajo de investigación para intervenir sobre la dependencia o adicción a los videojuegos de la población adolescente.

Ortega (2020), en su estudio planteó como objetivo analizar la profunda relación de los videojuegos en el comportamiento psicosocial de los educandos de la Unidad Educativa Manabí del cantón Manta. Este estudio se realizó en estudiantes de entre 15 y 18 años de bachillerato, utilizando la metodología cuantitativa, recolectando información de los estudiantes, con el fin de determinar el comportamiento real de los adolescentes en sus hogares, así como también cómo es la interacción con sus pares y amigos de similar edad; para ello, se descubrió la situación en la que se encuentran mediante la técnica de la encuesta, lo que permitió concluir que los videojuegos afectan, en menor o mayor medida, la forma en que los jóvenes interactúan con su entorno, dejando en segundo plano las relaciones con sus allegados, como la familia, los amigos y la escuela.

De la misma manera, la investigación realizada en Ecuador por Reyes (2020) sobre agresividad y autoestima en estudiantes usuarios recurrentes de videojuegos en la capital Quito, con el objetivo de relacionar la agresividad y la autoestima en jugadores de videojuegos, se utilizó enfoque cuantitativo, correlacional, transversal, con una muestra de 120 estudiantes entre 71 hombres y 49 mujeres. Se aplicó cuestionarios validados en escala Likert, obteniendo como resultados en la variable agresividad un nivel bajo, en sus cuatro dimensiones agresividad física y verbal, un nivel medio en hostilidad e ira nivel bajo. En conclusión, en este estudio se evidenció un porcentaje bajo de estudiantes usuarios de videojuegos con expresiones de agresividad y baja autoestima.

Cusme et al. (2020) realizaron su estudio en el cantón Guayaquil con el objetivo de determinar las cualidades de los videojuegos que son preferidos por los niños y adolescentes, así como entender cómo se manifiesta su uso en los problemas familiares. La investigación se ajustó a un enfoque cuantitativo; la muestra que fue objeto de estudio se conformó de adolescentes en edades entre 16,17 y 18 años con un nivel económico medio. Los hallazgos mostraron que existe una relación de la dinámica entre los problemas familiares y la conducta de los adolescentes, cambiado de forma negativa, todo porque los chicos no cumplían con

sus responsabilidades y tenían emociones negativas con cambios de personalidad, esto como resultado de jugar a los videojuegos de forma inapropiada y por periodos prolongados.

En un artículo científico publicado por Suasnabas et al. (2017) realizado en la segunda ciudad importante del Ecuador, Guayaquil el propósito fue determinar la influencia que existe con respecto a los videojuegos y la violencia, revelaron que los videojuegos violentos generan más tensión que una película, porque permiten al jugador interactuar con ellos, dándoles una sensación de realidad. Además, sugirieron datos, que después de perder un juego en el que se había invertido mucho tiempo y dinero, el jugador puede mostrar irritabilidad, hostilidad y rabia.

Fundamentos teóricos: A nivel epistemológico, Navarrete et al. (2014) manifiestan que, aunque las investigaciones de diversas disciplinas que estudian otros fenómenos han aportado antecedentes a la teoría del videojuego, esta investigación se centra en las publicaciones científicas y metodologías específicamente dedicadas al hecho del videojuego desde finales del siglo XX, que a su vez tiene antecedentes históricos principalmente en dos autores:

La obra del historiador holandés Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1938), en la que hace un examen exhaustivo del juego como fenómeno cultural significativo. Muchas de las ideas allí expuestas se han aplicado al ámbito de los videojuegos.

Para Caillois (1958), experto en juegos estableció en su teoría, un binomio activo entre el jugador y el juego controlado, que corresponde al aspecto del disfrute y la satisfacción despreocupada. Por otra parte, también establece las reglas y los fundamentos de una estructura por la que se rige el juego y los parámetros de las acciones del jugador.

La definición de videojuegos, según Moncada y Chacón (2012), es un entorno informático interactivo en el que los usuarios pueden comunicarse entre sí a través de gráficos mostrados en el dispositivo. En un sentido similar, destacaron que cada juego tiene pautas específicas a seguir, así como premios simbólicos para motivar a los jugadores a tener éxito. Hay varias formas de competir en cada videojuego. Dependiendo del tipo de videojuego al que se quiera jugar, hay dos opciones para utilizar un oponente: la máquina sola o un grupo de jugadores. El

esquema de manera manual, que determina la conexión visual manual y en determinadas circunstancias, requiere el uso de partes específicas del cuerpo y otras herramientas complementarias, es uno de los diversos formatos utilizados para gestionar los juegos en línea.

La dependencia a los videojuegos, según Soper & Miller (1983), identificaron inicialmente la adicción a los videojuegos a través de un estudio de escolares que indicaban falta de entusiasmo por actividades cotidianas, conducta obsesiva también retraimiento y exclusión del grupo de iguales. Intentaron mitigar las consecuencias perjudiciales del uso de los videojuegos en el cuerpo y la mente.

Aunque jugar a los videojuegos tiene muchas ventajas, un uso excesivo podría frenar el crecimiento normal de los usuarios. Cuando las actividades de un usuario se ven alteradas por Internet o los videojuegos, pueden producirse cambios de humor, cansancio y menos tiempo dedicado a actividades educativas y recreativas (Vias, 2009).

La impulsividad estudiada como una enfermedad, que afecta a muchas facetas de la vida humana y provoca la ludopatía, se denomina dependencia de los videojuegos; el trastorno más relacionado a esta dependencia es la de consumo de algunas drogas (Choliz y Marco, 2011).

El DSM-5, reconoce la dependencia a los videojuegos; añadir los videojuegos online como dependencia y de conducta (juegos disponibles online sin juego, excluyendo actividades de ocio o sociales, páginas profesionales o sexuales) es necesario porque la participación repetida y continuada en los juegos se prolongue por algunas horas, normalmente en grupo, lo que indica un malestar y daño clínicamente significativo (Carbonell, 2014).

Existen algunos elementos de riesgo para la adicción a los videojuegos, algunos como el género donde la evolución del juego se ve notablemente afectada por algunos factores humanos. El género es el primero donde los hombres juegan a juegos multijugador por Internet con más frecuencia que las mujeres (el 90% de los hombres lo hacen) y son más jóvenes por término medio (adolescencia). Aunque el tipo de juego varía en función de la edad, la educación o el nivel de

experiencia, no se diferencia claramente entre los jóvenes jugadores (Chóliz y Marco, 2011).

El temperamento, jugar a los videojuegos está fuertemente correlacionado a evitar e inevitablemente romper las relaciones con los demás, ser solitario e introvertido, ser socialmente inhibido, ser hostil y agresivo, estar aburrido, buscar sentimientos, tener poco control y despertar una personalidad que demanda extrema atención, poca o nula autoestima. Carece de inteligencia emocional, mucha ansiedad y muestra retraimiento social (Choliz y Marco, 2011).

El entorno donde se incluye algunos elementos importantes como son los personales, físicos y sociales, como alentar a sus pares al juego, permitir a los padres participar en los juegos o tener problemas para hacerlo, y apreciar los eventos de juego en público (Chóliz y Marco, 2011).

Según Chóliz y Marco (2011), la adicción a los videojuegos se puede diagnosticar con los siguientes criterios; la tolerancia es donde aumenta gradual y ostensiblemente el tiempo de juego y el número de partidas, también requieren una nueva modalidad de juego porque no les ha gustado la anterior. Acompañado de abstinencia el cual resulta de un enfado cuando el juego se detiene ya que no pueden participar durante un tiempo. Por esta razón, el tiempo se manifiesta cuando juegan más a menudo de lo previsto, generando una reacción donde perderán el control, aunque no quieran.

Las conductas relacionadas con los videojuegos de larga duración pueden llegar a perturbar tus actividades diarias, el renunciar a otra cosa para poder jugar más, incluso sigue jugando, aunque sea consciente del daño que está causando.

Se puede mencionar algunas características de los adictos a los videojuegos, Carbonell (2014) identifica las siguientes como las diversas características de la adicción, entre ellas ausencia de mando en la cual la aparición del sufrimiento emocional es un indicador clave del síndrome de abstinencia. Así como la agresividad, tanto verbal como física, desencadenando ira a nivel emocional e irritación, esta suele producirse al actuar de forma consciente de manera que logra convertirse en un obstáculo para la conducta adictiva, se produce cuando procede en forma que se desea; en este punto, se actúa como elemento

disuasorio de la conducta adictiva. Es donde la tolerancia es una necesidad de alargar la exposición a las conductas adictivas, demostrar la necesidad de las mismas y demostrar la necesidad de placer instantáneo.

Sobre el impacto a nivel psíquico sobre la adicción a los juegos en línea o de consola Carbonell (2014) afirma que inconvenientes del uso sostenido de los videojuegos son la presentación de adicción - negativa (conductas violentas - ofensivas involucrando a los usuarios), también cero Interacción social (limitar la comunicación entre usuarios, evitar a los jugadores frecuentes y no ser un ermitaño), y un expediente académico mediocre (entrega de tareas retrasadas, poco tiempo dedicado al estudio de las diferentes asignaturas).

Los adultos jóvenes y los adolescentes son especialmente vulnerables en lo que respecta a la tecnología y a la nueva forma de comunicación, son importantes porque dispositivos tecnológicos y los videojuegos tienen impacto significativo sobre la sociedad. La socialización del proceso está muy influenciada por Internet, los dispositivos móviles y los videojuegos (Carbonell, 2005).

Así como los comportamientos y las actitudes están influenciados por el proceso de socialización, por lo tanto, es fundamental que los adolescentes establezcan contacto porque pueden conectar con sus compañeros de forma virtual y conversar con ellos gracias a ello. Para los adolescentes que tienen problemas en comunicarse, por su personalidad retraída, el avance en la tecnología es crucial para reducir la vergüenza y otros problemas (Chóliz y Marco, 2011).

Las dimensiones de la dependencia a los videojuegos son las dimensiones utilizadas para evaluar la adicción a los videojuegos, según Chóliz y Marco (2011), la abstinencia es la angustia provocada por la falta de juego de manera continua, así como el abuso y tolerancia, donde se refiere al juego sin freno y progresivo desde el inicio. Esto produce problemas relacionados con los videojuegos, el jugar excesivamente a los videojuegos puede tener efectos negativos sobre todo en las relaciones, ello puede afectar especialmente a las interacciones con otras personas. Es ahí donde los retos de control, son aquellos que se enfrentan cuando se deja de jugar de inmediato y se absorbe el videojuego de manera obsesiva.

Sobre la definición de agresividad, Buss y Perry (1996) mencionaron que la agresión física y verbal, la rabia y la hostilidad son síntomas de la agresión, que se define como la intención de una persona de causar daño a otro individuo. También Matalinares et al. (2012), concluyen que la agresión se reacciona de manera adaptativa a un ambiente difícil y hostil que se manifiesta con agresión verbal, física con hostilidad y furia con la intención de dañar a individuos con personalidad sumisa. De forma similar, la OMS (2012) destacó que la violencia, en donde se emplea el daño físico o un ataque para dañar o intimidar y someter a otros, es la fuente de la hostilidad. Por último, la agresividad es descrita por Chapi (2012) como un estado emocional caracterizado por la hostilidad y el deseo de hacer daño a alguien o a algo.

Existen algunas teorías sobre agresividad, una de ellas es la teoría de la frustración y agresión que, según Dollard y Miller (1994), demuestran que el comportamiento cambia como resultado de la frustración, lo que podría dar lugar a la violencia como defensa. Habrá más irritación en la adolescencia como resultado de las conductas sociales previamente aprendidas, sin embargo, es importante señalar que los autores manifiestan que la violencia es aprendida y no intrínseca porque los medios de comunicación promueven la conducta agresiva como una solución a los problemas comunes.

Del mismo modo, Laura et al. (2000) señalaron que la insatisfacción interrumpe el comportamiento de los adolescentes, lo que lleva a la distorsión y a la agresión, que es provocada por dos circunstancias, la frustración es el resultado de la motivación y hace que el adolescente se sienta incómodo. Del mismo modo la violencia física y verbal, junto con los sentimientos de animosidad y rabia, sirven de motivación para los actos agresivos.

Según Bandura (1969), en la teoría de aprendizaje social, la hostilidad es desencadenada por señales externas. Según el autor, la ofensividad es maltratada ya que sólo se etiqueta como conducta violenta cuando se pretende infligir daño, y en determinadas circunstancias, estas acciones tienen lugar para defender al sujeto de otras conductas, también afirmó que el aprendizaje refuerza los procesos a través de los cuales las personas aprenden. Por lo tanto, la técnica inicial aprendizaje por medio de la observación y situaciones circunstanciales.

Los siguientes agentes tienen un impacto en el modelo, estos son la familia que, a la hora de predecir la conducta de un sujeto, hay que tener en cuenta sus relaciones con sus padres u otras figuras significativas como representantes o tutores legales, ya que son las principales fuentes de referencias conductuales. La cultura que, debido a que nuestras conductas varían en función de las ideas, prácticas y actitudes de la comunidad y cultura en la que vivimos, cada una de ellas sugiere tendencias agresivas particulares.

La teoría psicoanalítica, según Cortez y López (2015), la violencia es una descarga de la pulsión de muerte y, cuando ocurre, hará que otras personas se sientan incómodas, y contrasta con la teoría conductual de Buss (1989), donde la agresión es un rasgo de la personalidad, por lo tanto, se necesitan respuestas repetidas y continuas para que la agresión se convierta en un hábito. Buss menciona, que la agresión se divide en tres categorías basadas en el estilo: palabra corporal, paciente, reactivo, natural o mediato. Para Buss (1989), en la dicotomía del lenguaje corporal, el individuo tiende a revelarse, pero demuestra agresividad física en lugar de hostilidad verbal.

Existe la agresividad por niveles, nivel bajo, en este nivel sólo hay signos muy leves de agresividad, es decir que prácticamente no se produce ningún daño o perjuicio previo al estímulo que el atacante provoca. Nivel medio, es cuando se presenta una acción contra un objeto, algo o alguien, lo que significa que no hay capacidad para regular la situación ante mucho estímulo que ha provocado el agresor. Nivel alto, los individuos muestran una notable agresividad en este nivel se destaca que, al tratarse de una conducta más violenta, la respuesta ofensiva es más fuerte e incluso física (como se citó en Matalinares et al., 2012).

Para analizar las dimensiones de agresividad se tiene en cuenta los siguientes son los aspectos de la agresión que se han tenido en cuenta en el cuestionario de agresión AQ, según Buss y Perry (1992), la primera es la agresión física la cual es el acto de torturar en cualquier parte del cuerpo de otra persona con la intención de dañarla o lesionarla. Se puede considerar también a nivel deportivo competitivo. La segunda dimensión, la agresión verbal, es expresada mediante gritos y discusiones para establecer erróneamente el punto de vista que cree es el único y correcto, por lo que surgen palabras inadecuadas o

intimidaciones. También otra dimensión es la ira, muestra el efecto sobre predisponer mentalmente a los individuos a agredir, y por último la hostilidad implica desconfiar y referir una mala opinión de las otras personas.

III. METODOLOGÍA

3.1 Paradigma

Según Ferreres y Gonzales (2006), el paradigma positivista, también conocido como paradigma racionalista analítico cuantitativo, es el más común, se reconoce al positivismo como las premisas específicas sobre el modo de percibir el mundo y su forma de conocerlo, extienden sus características a las dimensiones del paradigma. El punto de vista positivista se distingue por su importante énfasis en la validación del conocimiento mediante predicciones. Este paradigma se denomina ocasionalmente "paradigma prediccionista", ya que es crucial desarrollar una serie de hipótesis, como pronosticar que algo ocurrirá y luego probarlo o confirmarlo.

3.2 Tipo y diseño de investigación

La investigación es básica, también denominada investigación pura o teórica, busca avanzar en la comprensión teórica sin centrarse específicamente en sus aplicaciones o implicaciones en situaciones del mundo real (Alfaro, 2012). Para guiar esta investigación se utilizó el diseño no experimental, según Sampieri (2003), el diseño no experimental se divide en las siguientes categorías, teniendo en cuenta el periodo de recolección de datos: El objetivo del diseño transversal, es recopilar datos en un solo momento, es definir las variables y la frecuencia de sus interacciones en un momento determinado.

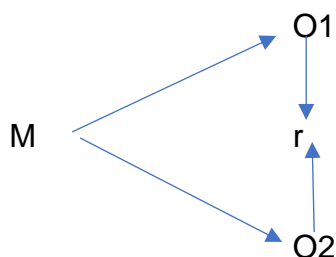
En consecuencia, la investigación tiene un enfoque cuantitativo porque se construye sobre un marco lógico y deductivo que tiene como objetivo desarrollar preguntas de investigación e hipótesis que luego pueden ser probadas (Hernández y Mendoza, 2018), por lo que, con base en lo anterior, se puede afirmar que la técnica de investigación utilizada en este estudio es deductiva y reactiva a lo hipotético. El siguiente esquema corresponde a este estudio:

Dónde: M = Es la muestra tomada

O1 = Observación Variable1.

O2 = Observación

V. 2. r = Relación entre dichas variables



3.3. Variables y Operacionalización

Para efectuar la operacionalización de las dos variables examinadas en el presente estudio se define y muestra en los siguientes conceptos:

Definición Conceptual V1:

Para Chóliz y Marco (2011), el término "dependencia del juego" se refiere a una conexión de nivel patológico de adicción que, a diferencia de la dependencia o adicción a las drogas, sustituye el juego de los videojuegos por la ingesta de drogas.

Definición Operacional V1:

Chóliz y Marco (2011) desarrollaron el test de dependencia de videojuegos con el objetivo de evaluar la adicción a los videojuegos de acuerdo con los criterios diagnósticos del Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM). El cuestionario consta de 25 ítems que se desglosan en 4 dimensiones como son: a) Abstinencia, que consta de 10 ítems, mide el sufrimiento asociado al no jugar a los videojuegos. b) Abuso y tolerancia consta de 5 ítems y evalúa la forma de jugar a los videojuegos; determina si es gradual y descontrolada desde el principio. c) Dimensión relacionada con los videojuegos, en este apartado, que consta de 4 ítems, evalúa los efectos negativos del exceso de juego, concretamente cómo puede alterar las relaciones interpersonales. d) Dificultad de control, que consta de 6 ítems, mide los retos a los que se enfrenta cuando deja de jugar repentinamente y se involucra por completo en el videojuego.

Indicadores:

Me siento incómodo por no jugar.

Incomodidad para no jugar.

Aumentar gradualmente el uso de videojuegos.

Usa los videojuegos para sentirte bien.

Usa videojuegos para resolver problemas.

Presenta problemas en las relaciones interpersonales.

Cambia a hábitos saludables.

Insomnio.

Dieta inadecuada.

Usar demasiados videojuegos.

Dificultad para dejar de jugar.

Las posibilidades de respuesta son: 0 para estar muy en desacuerdo, 1 para estar algo en desacuerdo, 2 para ser neutral, 3 para estar algo de acuerdo y 4 para estar muy de acuerdo en una escala Likert de 0 a 4.

Definición Conceptual V2:

Según Buss y Perry (1992), la agresión es un tipo de respuesta continúa mostrada por un individuo y se compone de dos elementos: (1) el actitudinal, que se refiere a la predisposición, y (2) el motor, que se refiere a las conductas agresivas que muestran diferentes estilos (físico-verbal, directo-indirecto y activo-pasivo); asimismo, se puede considerar la agresión resultante de la rabia y la hostilidad.

Definición Operacional V2:

La variable se midió mediante el cuestionario de agresividad AQ desarrollado por Buss y Perry en 1992. Este se compone de cuatro dimensiones: a) Agresión física, que tiene nueve ítems; b) Agresión verbal, que tiene cinco ítems. c) Ira con siete ítems. c) Hostilidad con ocho ítems.

Indicadores:

Golpes, empujones y comportamiento agresivo hacia los compañeros.

Amenazas, insultos y discusiones.

Asco, mala opinión de los demás y sensación de injusticia.

Furia, enojo, Irritación y componente emocional.

3.4 Población, muestra y muestreo**Población**

Según Arias (2006), la población es una colección finita o infinita con características comparables que serían extensivas a los hallazgos de la investigación, estando restringida por el problema y los objetos del estudio. 200 alumnos y alumnas de primero a quinto de secundaria de un colegio público de Ecuador, conforman nuestra población para este estudio, por consiguiente, esta agrupación tiene un número conocido de integrantes, la población en este caso sería finita.

Muestra

La muestra, tal y como la define Arias (2006), es un subconjunto pequeño y aislado que es representativo y finito el cual se elige de la población disponible. En este caso, 100 alumnos de secundaria, de una institución pública conforman nuestra muestra.

Para la elección de esta muestra se ha tenido en cuenta la siguiente lista de factores de inclusión y exclusión:

Criterios de inclusión:

Estudiantes que presentan síntomas de adicción a los videojuegos, al igual que aquellos que se comportan de forma agresiva y tengan casos en el DECE por agresión. También alumnos que llevan un registro de incidencias de comportamiento en su cuaderno, por último, alumnos de educación secundaria matriculados en la institución periodo 2022-2023.

Criterios de exclusión:

Que no presenten ningún síntoma de adicción a los videojuegos, alumnos que no tienen un comportamiento agresivo, que rechazaron el permiso para responder al cuestionario y que están matriculados en cursos de niveles inferiores o superiores al de secundaria.

Muestreo

Muestreo por conveniencia según Hernández et al. (1998) es un método, que elige una muestra de la población porque está disponible, se emplea con frecuencia en diversos estudios. En otras palabras, en lugar de ser elegidos en función de un criterio estadístico, los participantes en el estudio se eligen porque son fácilmente accesibles y porque somos conscientes de que forman parte de la población de interés.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Arias (2006), hay varias formas de obtener información, que se conocen como técnicas de recolección de datos. La observación directa, un cuestionario oral o escrito. son algunos ejemplos. En este estudio se empleó una metodología de encuesta que incluyó preguntas de los dos instrumentos utilizados, el cuestionario de agresión de Buss y Perry (1992) y la escala de dependencia de Hamm - 1 (Matalinares, 2012).

Se utilizaron dos encuestas, que se describen a continuación, para construir técnicas psicométricas para el almacenamiento de datos de las variables investigadas.

Test de Dependencia de Videojuegos

El test de dependencia de videojuegos fue desarrollado por Chóliz y Marco (2011) en la Universidad de Murcia en España. A cada ítem se le asignó un criterio del DSM-IV-TR; en este caso, los criterios estaban relacionados con los trastornos de dependencia. Cada criterio tenía un mínimo de siete elementos en el formulario original de 55 ítems. La escala fue confirmada utilizando los estándares de los jueces antes de ser construida en su forma final, que contiene los 32 ítems utilizados en el presente estudio. Fue traducida al Perú en 2017 por Salas-Blas,

Merino-Soto, Chóliz y Marco con los mismos 25 ítems del original, pensando en ella como un instrumento de diagnóstico de la adicción a los videojuegos. Su adaptación tampoco requirió cambios en el texto original y fue internamente bastante consistente.

Cuando se investigó la validez de constructo mediante el análisis factorial exploratorio y confirmatorio, se descubrieron cuatro aspectos: el abuso, la tolerancia (jugar más que al principio y en exceso), los problemas con los videojuegos y el síndrome de abstinencia (el malestar que se siente cuando una persona no puede jugar a los videojuegos y el uso de los videojuegos para tratar problemas psicológicos) y los retos de control. Dado que posee suficientes características y tiene un valor alfa de Cronbach para toda la colección de .94, se considera un instrumento con fuertes propiedades psicométricas.

Ficha Técnica del Test de Dependencia de Videojuegos V1

Autores: Chóliz Mariano y Marco Clara

Publicado en: 2011

Objetivo: Medir la dependencia a los videojuegos.

Tipo de aplicación: Individual o en grupo.

Tiempo: unos 25 minutos.

Contiene 25 preguntas. Incluye cuatro dimensiones: problemas de control, cuestiones relacionadas con los videojuegos, abuso y tolerancia, y abstinencia.

Rango de edad para su aplicación: 11 a 17 años.

Determinado por la validez de constructo, la validez de contenido y la fiabilidad.

Cuestionario de Agresión de Buss y Perry

Tras su creación por Buss y Perry (1992), la estandarización fue implementada en adolescentes españoles por Adreu et al. (2002) se utilizó una escala tipo Likert con cinco opciones de respuesta para evaluar los 29 ítems de la lista, que trataban sobre actitudes y acciones agresivas. En su estudio de 2012, Matalinares et al. emplearon una muestra de 3.632 adolescentes de primer y quinto año de secundaria, con edades comprendidas entre los 10 y los 19 años, de instituciones educativas de la costa, sierra y selva del Perú. El alfa de Cronbach de la encuesta de 29 preguntas fue de .836, lo que sugiere que la prueba se ajusta

razonablemente al modelo de cuatro factores. Se puede utilizar de forma individual o combinada y tarda 20 minutos en administrarse.

El examen mide la hostilidad, la hostilidad verbal, la agresividad física y la furia como cuatro tipos diferentes de agresión. Los encuestados deben tener entre 11 y 25 años, según se ha establecido. La puntuación final se calcula como el total de todas las respuestas. A continuación, se determina la categoría interpretativa utilizando las puntuaciones de agresividad leve (0-45), agresividad moderada (46-86) y agresividad excesiva (87 - 116).

Ficha técnica/ El Cuestionario de Agresión (AQ) V2.

Autores: Perry y Buss

Publicación: 1992

Objetivo: Medir el nivel de agresión de cada persona.

29 ítems en total, desglosados en 4 categorías: verbal, física, de ira y hostil.

Tipo de Aplicación: individuales o grupales.

Aplicación: Entre los 15 y los 25 años en personas de ambos sexos.

Duración: aproximadamente 15 minutos.

Aspectos educativos y clínicos de la psicometría con estándares de validez y fiabilidad.

En una escala tipo Likert, da afirmaciones con opciones que, en mi opinión, son totalmente falsas o ni verdadero ni falso para mí, totalmente verdadero para mí, bastante verdadero para mí y bastante falso para mí.

3.5 Validez y Confiabilidad

Validez

Según la definición de Chávez (2001), la eficacia es un instrumento que mide la efectividad de lo que se supone que debe medir. Hernández et al. definen la eficacia como el grado en que un instrumento intenta realmente medir la efectividad. Para utilizar adecuadamente cada una de las preguntas que componen el instrumento, tres expertos, un teórico, un estadístico y un metodólogo, evaluaron la fiabilidad y validez de los ítems contenidos en el instrumento de aplicación y obtención de datos de este estudio. Estos tres expertos validan para asegurarse de

que la herramienta funciona para cada variable y avalaron la conformidad de las encuestas con los criterios necesarios para alcanzar el objetivo del estudio.

Tabla 1

Validación de instrumentos Dependencia a los Videojuegos y Agresividad por juicio de expertos

Experto	Especialidad	Valoración
Mg. Carrera Guanoluisa Janneth Patricia	Metodóloga	Aplicable
Mg. Balseca Obando Adrián David	Estadístico	Aplicable
Mg. Ureta Napa Soraida Elizabeth	Temática	Aplicable

En la tabla 1 se muestra la valoración de APLICABLE para los dos instrumentos, que los expertos después de su análisis así lo determinaron, siendo estos aptos para la recolección de datos tanto para la prueba piloto y la muestra definida.

Confiabilidad

Chávez (2001) afirma que las evaluaciones de fiabilidad se realizan para valorar la exactitud de las conclusiones extraídas cuando se aplican a escenarios que son similares. El grado de congruencia con el que se miden las variables se denomina generalmente fiabilidad.

La fiabilidad de los instrumentos utilizados para recopilar datos y la información indispensable para analizar y contrastar, se consideró la utilización de 20 alumnos como muestra. Ambos instrumentos han demostrado ser muy fiables.

Tabla 2

Confiabilidad del instrumento Dependencia a los Videojuegos

Alfa de Cronbach	N° de elementos
.945	25

Después de la aplicación de la prueba de confiabilidad, la tabla muestra un alfa de Cronbach de .945 valor que da una confiabilidad alta ya que sus niveles van de 0 a 1

Tabla 3
Confiabilidad del instrumento Agresión

Alfa de Cronbach	N° de elementos
.874	29

Para el instrumento dos, luego de aplicar la prueba de confiabilidad, obteniendo un resultado de .874 de alfa de Cronbach, podemos decir que el instrumento cuanta con una confiabilidad buena, para su aplicación.

3.6 Procedimiento

Para llevar a cabo esta investigación, se solicitó una carta de permiso de investigación a la Universidad César Vallejo, y luego el correspondiente permiso del rector de la unidad educativa, donde se aplicarían los instrumentos previamente validados. Una vez otorgado el permiso del rector, se coordinó con los tutores y docentes quienes facilitaron las nóminas de estudiantes y sus respectivos horarios de cada curso de igual forma se elaboró un pequeño horario de tres días el cual nos fue muy útil para no interrumpir la jornada estudiantil y obtener acceso a los estudiantes para aplicar con éxito los cuestionarios y así recoger la información proporcionada por los alumnos, para procesar y realizar la matriz para su respectivo análisis usando el programa SPSS V20.

3.7 Método de análisis de datos

Se realizó la validez de los cuestionarios mediante el juicio de expertos, para la confiabilidad se usó el alfa de Cronbach. Una vez recolectada la información, se procedió a elaborar y descargar la base de datos de la presente investigación utilizando Microsoft Excel. Para hallar la normalidad se usó la prueba de Kolmogorov Smirnov por tener una muestra de 100 estudiantes, se realizó análisis descriptivos e inferenciales, para las respectivas correlaciones se utilizó la prueba no paramétrica de Rho de Spearman con la ayuda de la 26ª edición del Statistical Package for Social Sciences (SPSS).

3.8 Aspectos éticos y rigor científico

Para que la investigación científica se considere ética, las hipótesis deben ser plausibles, apropiadas para un desarrollo honesto y ético, con muchas probabilidades de concluirse, capaces de producir resultados y conllevar un riesgo bajo en el momento en que se someten a prueba (O'Brien & Broughton, 2007). Para reunir datos precisos para este estudio, se respetaron los procedimientos persistentes y rigurosos del método científico a lo largo de toda la investigación.

Se preservó la confidencialidad de los participantes, ya que se mantuvo su anonimato durante todo el procedimiento de recogida de datos, que fue aprobado por el rector de la institución educativa. Los resultados fueron entregados al centro académico que aprobó la investigación. Nosek et al. (2002) ponderan que el valor de la ética en la investigación teórica al argumentar que, en todos los campos, se requiere una conducta ética para garantizar que los resultados del estudio no estén distorsionados o adaptados a los investigadores.

Además, se utilizó el estilo y las normas APA 7^a edición que permite una escritura científica precisa, condensada, original y clara, ya que al no utilizarlas se podría violar las leyes de derechos de autor de diferentes países, del mismo modo que existen tratados comerciales internacionales, se han establecido acuerdos para salvaguardar la propiedad intelectual en todo el mundo y frenar el plagio de ideas (Halabi, 2016).

IV. RESULTADOS

a. Análisis descriptivo

Niveles de la variable 1: Dependencia a los videojuegos

Tabla 4

Frecuencia de la variable 1 dependencia a los videojuegos

Nivel	Fi	%
Bajo	54	54%
Moderado	40	40%
Alto	6	6%
Total	100	100%

Análisis de la tabla 4, se registra que el 54% de los encuestados muestra un nivel bajo de dependencia a los videojuegos, es decir son usuarios ocasionales, mientras que el 40% se ubica en un nivel moderado, este es un grupo potencialmente predispuesto a la dependencia de los mismos y tan solo el 6 % presenta un nivel alto de dependencia, este último grupo necesita la intervención por parte de un profesional y las autoridades de la institución.

Frecuencia de las dimensiones de la variable 1: Dependencia a los videojuegos

Tabla 5

Frecuencia de la variable 1 en su dimensión: abstinencia

Nivel	Fi	Abstinencia %
Bajo	8	8%
Moderado	40	40%
Alto	52	52%
Total	100	100%

En la tabla 5 podemos observar que el 52% presentan un nivel alto de abstinencia por lo cual el uso de videojuegos es controlado, el 40% un nivel moderado por lo que el tiempo de uso y exposición al juego es mayor y tan solo el 8 % un nivel bajo de abstinencia, podemos inferir que presentan problemas en controlar el tiempo de exposición a los videojuegos.

Tabla 6

Frecuencia de la variable 1 en su dimensión: abuso y tolerancia

Nivel	Fi	Abuso y tolerancia %
Bajo	11	11%
Moderado	41	41%
Alto	48	48%
Total	100	100%

En la tabla 6, se muestra la dimensión abuso y tolerancia, donde el 48% tiene un nivel alto es decir que el uso de videojuegos es descontrolado y no muestra tolerancia cuando se restringe su uso, el 41% registra un nivel moderado, grupo que tiende a ser potencial dependiente, pudiendo aun controlar su uso, pero hay señales de no tolerancia al retiro de los mismos y el 11% muestra nivel bajo esto quiere decir que no presenta problemas en el uso de los videojuegos.

Tabla 7

Frecuencia de la variable 1 en su dimensión: problemas asociados a los videojuegos

Nivel	Problemas asociados a los videojuegos	
	Fi	%
Bajo	25	25%
Moderado	22	22%
Alto	53	53%
Total	100	100%

Para la dimensión de problemas asociados a los videojuegos, los resultados mostrados en la tabla 7, donde podemos observar que es una de las dimensiones con el porcentaje más alto de 53% es decir que este grupo presenta por lo menos un problema asociado a los videojuegos, mientras que el 22% presenta problemas asociados en un nivel moderado, donde si bien existen problemas asociados el número de afectados baja considerablemente y el 25% tiene un nivel bajo en problemas asociados.

Tabla 8

Frecuencia de la variable 1 en su dimensión: dificultad de control

Nivel	Dificultad de control	
	Fi	%
Bajo	14	14%
Moderado	47	47%
Alto	39	39%
Total	100	100%

En la tabla 8 se analiza la dimensión dificultad de control donde los datos son los siguientes: donde el 39 % presenta dificultades de control en situaciones donde se involucran los videojuegos, del mismo modo el 47% tiene un nivel moderado, es decir que puede controlar su juego, pero con algunas dificultades y el 14% no presenta dificultad en controlar su juego.

Niveles de la variable 2: Agresividad

Tabla 9

Frecuencia de la variable 2 agresividad

Nivel	Fi	%
Bajo	35	35%
Moderado	46	46%
Alto	19	19%
Total	100	100%

Para la variable agresividad en la tabla 9 nos muestra los datos de los niveles, donde el 19% presenta un nivel alto de agresividad cuando se encuentran en conflicto sobre el uso o tiempo de exposición a los videojuegos, también el 46% un nivel moderado, es decir ya existe un nivel de agresión en situaciones específicas, y por último el 35% de personas un nivel bajo de agresividad, donde la agresividad es nula o el nivel es bajo, es presentado por rasgos específicos de personalidad o situaciones circunstanciales.

Frecuencia de las dimensiones de la variable 2: Agresividad

Tabla 10

Frecuencia de la variable 2 en su dimensión: hostilidad

Nivel	Fi	%
Bajo	24	24%
Moderado	51	51%
Alto	25	25%
Total	100	100%

Para la dimensión hostilidad en la tabla 10 podemos visualizar los datos obtenidos, donde el 25% presenta un nivel alto de hostilidad, en situaciones cotidianas. También el 51 % presenta un nivel moderado de hostilidad por cualquier motivo, pero aun llega a ser controlado, solo el 24% muestra un nivel bajo de hostilidad, es decir es nulo o propio de situaciones específicas aisladas, que no forman parte de su actuar cotidiano.

Tabla 11

Frecuencia de la variable 2 en su dimensión: ira

Nivel	Fi	%
Bajo	7	7%
Moderado	66	66%
Alto	27	27%
Total	100	100%

En la tabla 11 nos muestra los datos de la dimensión ira, el 27% de personas presentan un alto nivel de ira, es decir pierden el control de una situación y se asocia con las demás dimensiones generando de manera inevitable la agresión. Un porcentaje muy alto de 66% nivel moderado de ira, esto quiere decir que existe ira en muchas acciones o situaciones, si bien es cierto que pueden perder el control, no se muestra en todas las situaciones, mientras que solo el 7 % no presentan niveles de ira o es bajo.

Tabla 12

Frecuencia de la variable 2 en su dimensión: agresión física

Nivel	Fi	%
Bajo	59	59%
Moderado	36	36%
Alto	5	5%
Total	100	100%

En la tabla 12 se analiza los resultados de la dimensión agresión física donde el 59% de personas muestran un nivel bajo o nulo de agresividad física en situaciones cotidianas, el 36% un nivel moderado de agresión física, hay que estar conscientes que ya se presenta agresión a pesar de ser moderada hay una tendencia a un incremento, y el 5 % el nivel de agresión es alto un grupo que ya tiende a tener problemas de relacionarse y sus reacciones ya son físicas, es decir hay que intervenir profesionalmente con este grupo.

Tabla 13

Frecuencia de la variable 2 en su dimensión: agresión verbal

Nivel	Fi	%
Bajo	44	44%
Moderado	29	29%
Alto	27	27%
Total	100	100%

En la dimensión de agresión verbal, en la tabla 13 se muestran los datos que son los siguientes: 27% tienen un nivel alto de agresión verbal donde su actuar es de agresión constante a situaciones cotidianas, el 29% es nivel moderado con tendencia a incrementar su agresividad es un grupo de atención e intervención, y el 44% un grupo considerable es de nivel bajo o nulo en agresión verbal, su reacción a situaciones específicas es controlada.

4.2 Resultados Inferenciales

Prueba de hipótesis general

Ho: No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022.

Ha: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022.

Tabla 14

Correlación de variables

		Dependencia a los videojuegos	Agresividad	
Rho de Spearman	Dependencia_a_los_videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,530**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	100	100
	Agresividad	Coefficiente de correlación	,530**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	100	100

Podemos observar en la tabla 14 los datos de correlación de las dos variables analizadas, descartando la hipótesis nula ya que existe un valor de correlación de Rho de Spearman de .530, que nos indica una relación positiva moderada. Por otro lado, el resultado de sig. bilateral es de $p = .002$, debido a este valor se aprueba la hipótesis alterna. Llegando a una conclusión afirmativa de la dependencia de las variables y la existencia de una correlación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de bachillerato de la unidad educativa.

Prueba de hipótesis específica 1

H₀: No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022

H_a: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022

Tabla 15

Correlación de variable 1 y agresividad física

		Dependencia a los videojuegos	Agresividad física	
Rho de Spearman	Dependencia_a_los_videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,410**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	100	100
	Agresividad_física	Coefficiente de correlación	,410**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	100	100

Datos mostrados en la tabla 15, tienen como resultado una significancia bilateral de $p = .002$, dato que nos permite aceptar la hipótesis alterna y descartar la H_0 , de coeficiente de Rho de Spearman igual a .410 en la dimensión agresión física. Por lo que se puede concluir que existe una relación de nivel moderado y significativa, es decir son variables dependientes a más dependencia a los videojuegos se presenta mayor agresividad física.

Prueba de hipótesis específica 2

Ho: No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022

Ha: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022

Tabla 16
Correlación de variable 1 y Agresividad verbal

		Dependencia a los videojuegos	Agresividad verbal	
Rho de Spearman	Dependencia_a_los_videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,460**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	100	100
	Agresividad_verbal	Coeficiente de correlación	,460**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	100	100

Analizando la tabla 16, se rechaza la hipótesis nula y se aprueba que existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de bachillerato de la unidad educativa, por lo que se muestra una significancia bilateral de $p= .002$. Pudiendo concluir con un coeficiente de Spearman de .460 la existencia de una relación moderada entre la dimensión dependencia y agresividad verbal, a mayor dependencia se puede evidenciar mayor agresividad verbal.

Prueba de hipótesis específica 3

Ho: No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022

Ha: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022

Tabla 17

Correlación de variable 1 y hostilidad

		Dependencia a los videojuegos	Hostilidad
Rho de Spearman	Dependencia_a_los_videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,490**
		N	100
	Hostilidad	Coefficiente de correlación	,490**
		Sig. (bilateral)	,002
		N	100

Como se observa en la tabla 17 los datos sobre la correlación entre la dimensión hostilidad y la variable 1 con los siguientes resultados: Rho de Spearman de .490 para hostilidad, muestra una relación moderada positiva y un resultado de Sig. Bilateral de $p= .002$, llegando a la conclusión que son variables dependientes y que existe relación a nivel moderado y significativo entre la hostilidad y la dependencia a los videojuegos, aprobando la hipótesis alternativa y rechazando la nula. Afirmando que a mayor dependencia a los videojuegos existe mayor hostilidad en estudiantes del bachillerato.

Prueba de hipótesis específica 4

Ho: No Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022

Ha: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022

Tabla 18

Correlación de variable 1 e ira

		Dependencia a los videojuegos	Ira
Rho de Spearman	Dependencia_a_los_videojuegos	Coefficiente de correlación	1,00
		Sig. (bilateral)	,530**
		N	100
	Ira	Coefficiente de correlación	,530**
		Sig. (bilateral)	,002
		N	100

A continuación, se muestran los datos de la tabla 18 sobre la correlación existente entre la dimensión ira y la variable 1, para un resultado de Rho de Spearman igual a .530 se define existe una relación moderada positiva entre la dependencia a los videojuegos y la ira en alumnos del bachillerato. Con un resultado de una significancia bilateral de $p= .002$ se aprueba la hipótesis alterna es decir existe relación significativa entre las variables dependientes, a mayor dependencia a los videojuegos los estudiantes reflejan mayor ira.

V. DISCUSIÓN

Con el fin de profundizar en la comprensión en cuanto a los objetivos propuestos, en este capítulo se realizó una comparación entre los hallazgos de la investigación y los antecedentes con las mismas dificultades.

Se rechaza la hipótesis nula ya que se demostró que un nivel moderado o regular de adicción a los videojuegos está asociado a un nivel moderado de agresividad, como lo muestra el coeficiente Rho de Spearman de .530 para las variables, en términos de la meta global. El resultado de la sig. bilateral, en cambio, es $p = .002$, con dependencia moderada a los videojuegos y la variable agresividad. Por último, pero no menos importante, se demostró que las adicciones electrónicas de los estudiantes conducen a malos comportamientos como la violencia verbal o física con sus compañeros y una disminución de su bienestar físico y mental, lo que se traduce en estados como ansiedad, tristeza y aislamiento. entre otros. Por lo tanto, se encontró la existencia de correlación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión.

En la misma línea, Polanco (2020), quien utilizó en su estudio una investigación cuantitativa y correlacional para examinar la relación entre la agresividad de 150 estudiantes de secundaria y su uso de videojuegos, descubrió que había una relación significativa entre las dimensiones de agresión verbal y física además de una relación moderadamente positiva y relación de baja amplitud entre las variables mencionadas.

Sin embargo, Gonzáles (2021), en su estudio correlacional y no experimental para determinar el vínculo entre el uso de videojuegos y sus impactos de violencia en estudiantes de secundaria, reveló que no hay una correlación, entre variables, rechaza la hipótesis alterna y acepta la nula; concluye que no existe relación entre el uso de los videojuegos con la agresividad escolar en estudiantes de secundaria.

Por lo tanto, se puede decir que el aprendiz desarrolla hábitos negativos cuando se expone a los videojuegos y su uso excesivo. Esto es particularmente cierto si el niño usa estos dispositivos en exceso, lo que puede resultar en una

conducta violenta y adicción a los videojuegos. Los comportamientos negativos empeoran cuando usa estos dispositivos en exceso, lo que puede resultar en hostilidad y adicción a los videojuegos.

Según varios teóricos que han investigado este tema, la adicción a los videojuegos se define como la persistencia de los comportamientos humanos en una actividad alegre que resulta de las interacciones y mecánicas de juego de otras personas (Soper y Miller, 1983). El exceso de juego por parte de los jóvenes puede tener un impacto perjudicial en su estado de ánimo y conducta y contribuir a problemas de violencia familiar y escolar (Moncada & Chacón, 2012).

La relación entre cualquier componente del material de los medios, particularmente los videojuegos, y el comportamiento de las personas, como la adicción y la agresividad, se describe de manera similar en la teoría del aprendizaje social de Bandura (1989). La participación en las redes sociales donde los adolescentes no solo conversan, sino que utilizan la plataforma para jugar juegos inicialmente destinados al disfrute, es un ejemplo de cómo este tipo de comportamiento se adquiere a nivel social.

Es aconsejable alentar a los estudiantes a usar las computadoras y los videojuegos de manera responsable y tranquila en casa. Los comportamientos sociales del estudiante no se verán afectados negativamente por los impactos del uso de esta manera. Adicionalmente, sería útil diseñar programas de intervención para avanzar en caso de que aparezca algún rasgo relacionado con la agresividad o la adicción, como corresponde en la institución educativa examinada.

En cuanto al primer objetivo en particular, existe una mayor correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresión física, lo que sugiere que una parte importante de los chicos tiene una propensión media a la agresión física. Está claro a partir de los resultados antes mencionados que jugar videojuegos aumenta la agresión física. Así mismo cómo el juego excesivo afecta negativamente las relaciones con amigos y familiares, provoca una creciente hostilidad en un esfuerzo por obtener satisfacción propia, conduce a un comportamiento agresivo y carece de autocontrol en las tareas cotidianas.

Del mismo modo Herrera (2021), quien realizó un estudio cuantitativo, correlacional y básico para determinar si el videojuego Free Fire está relacionado con comportamientos de riesgo en estudiantes adolescentes de una escuela en Amazonas, descubrió que los jugadores exhiben comportamientos agresivos con mayor frecuencia cuanto más participan en los juegos digitales porque asumen el papel de personajes virtuales, mostrando indisciplina, bajo rendimiento académico y agresión física. La violencia física y la dependencia tienen un fuerte vínculo positivo.

En contraste a lo anterior, Córdor (2019) encontró que no hay una relación significativa entre la agresividad física y el juego excesivo, siendo características más relevantes los insultos y lenguaje no apropiado entre la mayoría de su población. Otras estadísticas notables incluyen el hecho de que los hombres son más propensos a tener esta condición, la cantidad de tiempo que pasan jugando, y lo que es más importante, los comportamientos agresivos verbales que podrían llegar a la agresión física.

Los efectos negativos de jugar videojuegos en las personas comienzan con la pérdida de habilidades de gestión del tiempo y la predisposición a excederse con fines recreativos, lo que se traduce en una falta de interés por realizar actividades rutinarias, cambios de humor y, en algunos casos, hostilidad física. Los dos antecedentes señalados anteriormente están conectados a estas consecuencias.

Chóliz y Marco (2011) abordaron este tema utilizando la teoría psicopatológica de la adicción publicada en el DSM-IV, argumentando que la adicción a los videojuegos es un modelo insuficiente que daña e incómoda a la persona que los juega todo el tiempo. Para determinar la gravedad de la adicción y brindar un tratamiento rápido y efectivo, utilizaron signos que incluían abstinencia, abuso, tolerancia, los problemas que producían y lo difícil que era manejarlo. Se puede determinar el grado de adicción y se puede brindar un tratamiento temprano y efectivo utilizando indicadores como abstinencia, abuso, tolerancia, problemas producidos y problemas para controlar.

De manera similar, Marco y Chóliz (2013) señalan que el uso excesivo de videojuegos puede tener efectos negativos. El DSM-5 clasifica el trastorno de los videojuegos como una adicción conductual porque estimula sistemas compensatorios que son comparables a los de las adicciones a sustancias.

La agresión verbal de los estudiantes en relación con la dependencia tiene un coeficiente de .460 y una significancia menor de .05, lo que sugiere que es relevante en relación con el segundo objetivo particular. Además, llama la atención el desarrollo emocional que la ira produce como resultado de las acciones realizadas y sirve como catalizador de la hostilidad, expresada en un estado protector, para actuar y dañar a otro.

En consecuencia, Cusme et al. (2022) examinaron la relación entre el comportamiento agresivo y la cantidad de tiempo que las personas pasan jugando videojuegos utilizando una investigación de diseño correlacional cuantitativa. Los hallazgos destacaron el hecho de que estos podrían ser útiles si se observan las limitaciones de tiempo y mostraron que la agresividad verbal depende de la cantidad de tiempo que se pasa jugando.

En contraste, los hallazgos del estudio de Suasnavas et al. (2017), que tuvo como objetivo medir la agresividad de los estudiantes en un ambiente educativo ecuatoriano, mostraron que se presentó un índice de agresividad verbal baja. La muestra presentó niveles bajos de agresión verbal, hostilidad y agresividad física, niveles medios de ira, pero considera que el tiempo de exposición aumenta la relación en estas dimensiones.

Según Barkowitz (1996), la agresividad verbal se define como un insulto o exabrupto dirigido a otra persona, una falta de respeto o una acción negativa del agresor específicamente contra la víctima. Buss (1961) describió la agresividad verbal como el uso de palabras incorrectas, insultos, sacudidas u otro tipo de episodios dañinos que ponen en peligro la salud del objetivo. Sympas y Bekiari (2018) afirman que el abuso verbal es una forma de ataque que degrada a la víctima y es perjudicial para su salud mental.

En cuanto al tercer objetivo en particular, podemos ver que la relación es significativa y tiene una vinculación directa, aunque a un nivel moderado, como lo muestra el valor de la conexión específica Rho de Spearman para la hostilidad de .490 y el resultado de la significancia bilateral de $p=.002$. La hipótesis puede considerarse verificada porque existe un vínculo entre la variable adicción a los videojuegos y la hostilidad. Debemos tener en cuenta la exposición de los niños al tiempo que pasan jugando videojuegos cuando presentamos nuestros datos.

De la misma forma, Macay (2019) esbozó el estado actual del debate sobre la relación entre jugar videojuegos violentos y la agresividad. Según sus personalidades, edades e historias, se descubrió que los niveles de hostilidad de las personas en respuesta a los videojuegos que contenían este tipo de contenido variaban. Se descubrió que estas circunstancias tienen un impacto en la hostilidad de los jugadores hacia las personas que los rodean.

Desde esta perspectiva, la hostilidad es un componente distintivo de la personalidad que se produce por el hábito de ofender y se diferencia por su persistencia e intensidad, según la teoría conductual de Buss de 1989. Cuando se expone el crecimiento diario de un individuo, cuando las conductas dañinas evolucionan hacia rutinas que se destacan en situaciones sociales, y cuando esto es factible porque los comportamientos son una parte normal de la vida, sucede.

Al igual que, los comportamientos hostiles se detectan copiando o aprendiendo modelos sociales de agresividad, teniendo en cuenta la recompensa, las observaciones y las generalizaciones de los comportamientos hostiles aprendidos, según la teoría del aprendizaje social de Bandura de 1989. Además, afirma que las personas aprenderán acciones aceptables si tienen modelos a seguir favorables.

Para el cuarto objetivo en particular, se analizó la existencia de una correlación entre la ira y la dependencia, con un valor de correlación Rho de Spearman de .530 y una significación bilateral de $p=.002$, podemos concluir que existe una correlación significativa entre la ira y la variable adicción a los videojuegos, es decir mientras más es la dependencia, la ira se hace más visible.

Según el estudio de Ortega (2020) en Ecuador, la ira es la dimensión que más predomina, con un valor de correlación de Spearman .427 y un resultado significativo bilateral de $p=.000$. Este resultado se alinea con la investigación de Arequipa de Polanco (2020), que descubrió que la ira es el elemento clave, concluyendo que la relación entre ira y adicción es alta y significativa.

Los hallazgos en este estudio en una Unidad Educativa en Ecuador 2022, muestra que el 46% de los adolescentes tiene un nivel moderado de agresión, mientras que el 40% de los adolescentes tiene un nivel moderado de dependencia de los videojuegos. Esto implica que jugar videojuegos sin control ni moderación en el tiempo de exposición, resulta en una adicción tecnológica que en consecuencia se manifiesta agresividad, dañando la conducta y las relaciones de una persona con los demás.

VI. CONCLUSIONES

Primero: De acuerdo al objetivo principal, se descubrió la siguiente información:

Dado que se ha demostrado que la agresividad se correlaciona en un grado alto o moderado con la adicción a los videojuegos, los resultados de lo investigado $r_s = .530$; $p < .05$ concluyen que existe una correlación moderada y significativa entre la dependencia de los videojuegos y la agresividad en una muestra con 100 estudiantes. Además, se ha demostrado que los adolescentes que tienen una adicción activa a los aparatos electrónicos se comportan de forma diferente, lo que presenta síntomas que el sistema educativo de Ecuador podría considerar abordar en 2023.

Segunda: Dado un valor de Spearman de .410 para la dimensión de agresión física y una significación bilateral de $p = .002$ para la variable de dependencia en la muestra de 100 jóvenes, el primero de los objetivos específicos planteados, sobre una relación existente desde la dimensión de agresión física hasta la dependencia de los videojuegos, indica la presencia de agresión física como resultado de intentar reducir, eliminar o controlar el uso de los videojuegos, y que un mayor consumo del juego conlleva una mayor predisposición a la agresión física.

Tercera: Los resultados de la dimensión agresividad verbal para el segundo objetivo particular revelan un valor de Spearman de .460 y una significancia dual de $p = .002$. A través de esta observación de patrones tales como los de los protagonistas de los videojuegos, que generan sensaciones acumulativas de rabia que conducen a daños físicos y/o verbales, podemos deducir que se da una interrelación moderada entre la variable de agresividad verbal y la dependencia.

Cuarta: La información sobre la variación existente entre la medida de hostilidad y la variable adicción para el tercer objetivo particular arrojó los siguientes resultados: Se acepta la hipótesis alternativa y se desestima la hipótesis no válida en base a la Rho de Spearman de .490 para la hostilidad y un resultado Sig. Bilateral de $p = .002$ que indica que existe una asociación moderada e importante entre la hostilidad y la dependencia de los videojuegos. En conclusión, hay pruebas de que la dimensión de hostilidad

y la adicción a los videojuegos están significativamente relacionadas.

Quinta: La ira y la dependencia tuvieron un puntaje de Spearman Rho de .530 para el cuarto objetivo particular sobre la conexión entre la dimensión ira y la variable 1, con una significación bilateral de $p = .002$. En resumen, los resultados muestran una relación sustancial entre la ira y la magnitud dependencia, y revelan una relación sustancial entre las variables dependencia de los videojuegos y la ira, indicando que los adolescentes que juegan a estos juegos durante más de dos horas al día tendrán un peor control de la ira.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Para que los administradores de la entidad educativa tengan en cuenta los avances de la investigación sobre la agresividad de los estudiantes de bachillerato y la adicción a los videojuegos para emprender los correctivos en la solución a la problemática identificada a corto y medio plazo, se aconseja realizar intervenciones que recojan las dimensiones de variables como la abstinencia, el abuso y la tolerancia, los problemas asociados a los videojuegos, la ira, la dificultad de control, así como la agresividad física y verbal. Estos programas con el respaldo del distrito educativo, esto sería alcanzable.

Segunda: Para el tratamiento de la problemática que enfrenta la institución a corto y largo plazo, planificar la capacitación de los educadores con profesionales idóneos para orientar y rectificar los hábitos de los estudiantes en la aparición de comportamientos que han sido marcados por la adhesión a los videojuegos o por la violencia en el entorno escolar en los jóvenes de la escuela secundaria de una institución educativa en el Ecuador.

Tercera: Al personal pedagógico del centro educativo, para que se capacite en el uso de plataformas tecnológicas en la elaboración de videojuegos educativos, con el fin de estimular al alumno a un aprendizaje tecnológico y significativo, enfatizando los aspectos positivos de los juegos digitales y minimizando las conductas agresivas aprendidas en otro tipo de entornos virtuales.

Cuarta: Los padres deben pasar momentos de gran calidad con sus hijos, supervisarles y animarlos a practicar actividades deportivas porque es la única forma de protegerles de la saturación de los videojuegos. Los directores de los colegios y los padres no deben ser complacientes con sus hijos para minimizar o erradicar por completo el problema que afecta negativamente a los menores.

Quinta: Dado el hecho de que los adolescentes se encuentran dentro de una etapa en la que la sensibilidad emotiva, anímica y también social, es fundamental profundizar en la línea de investigación con un alcance de correlación

vinculado a los juegos de video, la violencia y la preocupación. Por lo tanto, es importante motivar a los investigadores para que continúen estudiando a los adolescentes en las diferentes instituciones educativas ecuatorianas.

REFERENCIAS

- Alfaro, C. (2012). *Metodología de investigación científica aplicado a la ingeniería Universidad Nacional del Callao*. Instituto de investigación de la facultad de ingeniería eléctrica y electrónica. <https://n9.cl/7n52>
- Andrade, L., Carbonell, X., y López, V. (2018). Variables Sociodemográficas y Uso Problemático de videojuegos en Adolescentes Ecuatorianos. *Health and Addictions Salud y Drogas*, 19(1), 3-9. <https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=391&path%5B%5D=pdf>
- Andreu, J., Peña, M. y Graña, J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14(2), 476–482. <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=751>
- Bandura, A. (1969). *Social Learning Theory*. Engliwood Cliffs. Prentice Hall.
- Bringué, X. y Sábada, Ch. (2011). *La Generación interactiva en Ecuador, Quito, Ecuador, MINTEL, Ministerio de Telecomunicaciones, Fundación Telefónica*. https://www.fundaciontelefonica.com/noticias/17_01_2014_esp_6370-2284/
- Buss, A., & Perry, M. (1996). Questionnaires of Aggression. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452-459.
- Buss, (1989). *The psychology of aggression*. Wiley.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 63(3), 91-95. http://recerca.blanquerna.edu/conductesdesadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell_EDIT-1.pdf
- Chapi, J. (2012). *Satisfacción familiar, ansiedad y cólera - hostilidad en adolescentes de dos instituciones educativas estatales de Lima, Perú* [Tesis EP psicología, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <https://hdl.handle.net/20.500.12672/585>
- Chávez, N. (2001). *Introducción a la Investigación Educativa*. Gráficas, S.A.

- Chóliz, M., Marco, C. y Chóliz, C. (2016). *ADITEC. Evaluación y prevención de la adicción a internet, móvil y videojuegos*. TEA ediciones.
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
<http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Cloninger, S. C. (2002). *Teorías de la personalidad*. Pearson Educación.
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=8O81kic5J5AC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Cloninger,+S.+\(2003\).+Teor%C3%ADas+de+la+personalidad.+Editorial+Pearson,+3%C2%AA+Edici%C3%B3n.&ots=20Dy_DoAJt&sig=zhughHXFg_A_I6TzaML7mfSJMnk#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=8O81kic5J5AC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Cloninger,+S.+(2003).+Teor%C3%ADas+de+la+personalidad.+Editorial+Pearson,+3%C2%AA+Edici%C3%B3n.&ots=20Dy_DoAJt&sig=zhughHXFg_A_I6TzaML7mfSJMnk#v=onepage&q&f=false)
- Condor, F. (2019). Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019. *In Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 20-30.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Cusme, M., Pinto, V., y Mogrovejo, J., (2020). Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares. *Yachana Revista Científica*,9(3), 1-11.
<http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/680>
- Domínguez, J., y Sosa, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6(11), 8-11.
<https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690/809>
- Entertainment Software Association. (2021). *Essential Facts About the Video Game Industry*. <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Estanyol, E., Montaña, M. y Planells, A. (2019). Jóvenes y videojuegos. Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 25(1), 129-145.
https://www.researchgate.net/publication/332997750_Jovenes_y_videojueg

[os Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación](#)

- Ferreres, V., y González, A. (2006). Evaluación para la mejora de los centros docentes. *Praxis*. <https://docplayer.es/145898840-Evaluacion-para-la-mejora-de-los-centros-docentes-pdf-descargar-leer.html>
- Gutierrez, M. (2021). *Boletín de Inteligencia de la Industria de Videojuegos*. <https://www.proecuador.gob.ec/industria-de-videojuegos/>
- Halabi, S. (2016). International Intellectual Property Shelters. *Tulane Law Review* <http://www.tulanelawreview.org/91-judd/>
- Hernández S., Fernández, C. y Baptista, P. (1998). *Metodología de la Investigación* (2da ed.). McGraw Hill Interamericana.
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill Interamericana. http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wpcontent/uploads/2019/02/RUDIC_Sv9n18p92_95.pdf
- Herrera, B. (2021). *Vínculo entre el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva en estudiantes del nivel secundaria de Amazonas, 2021* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81946/Herrera_MBI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Interactive Advertising Bureau Peru. (2019). *Gamers: Perfiles, cultura y prioridades en la compra*. <https://iabperu.com/wpcontent/uploads/2019/08/Promocion-Gamers.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2017). *Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. informe técnico No1*. <https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/tecnologiasde-informacion-y-comunicacion-en-los-hogares-oct-dic-2013.pdf>

- Luna, E., Santa, C., & Espinoza, H. (2021). The role of the teacher in situations of aggressiveness in the classroom. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formacion del Profesorado*, 24(3), 1-14. <https://doi.org/10.6018/reifop.466151>
- Laura, A., Hernández, J., García, O. y Santacreu, J. (2000). Un test informatizado para la evaluación de la tolerancia a la frustración. *Anales de Psicología*, 16(2), 143-145. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/29301>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y. y Campos, A. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del Cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista Electrónica de Investigación en Psicología*, 15(1), 147-161. <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3674>
- Mayca, T. (2019). *Influencia del nivel de conducta adictiva del uso de videojuegos en el nivel de agresividad y actividad física en escolares del nivel 40 secundario. Colegio Emblemático Independencia Americana* [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín. <https://n9.cl/ctsvp3>
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 4(21), 43-49. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/34603>
- Navarrete, J., Gómez, F. y Pérez, J. (2014). Una aproximación a los paradigmas de la Teoría del Videojuego. *Zer*, 19(37), 107-121.
- Nosek, B., Banaji, M., & Greenwald, A. (2002). E-Research: Ethics, Security, Design, and Control in Psychological Research on the Internet. *Journal of Social Issues*, 58(1), 161-176. <https://pdfs.semanticscholar.org/682e/6499349102fdea73b2caa78c1f2ee704b826.pdf>
- O'Brien, P., & Broughton, F. (2007). *Introduction to research methodology for specialist trainees*. RCOG. <https://srv-new/scielo/www/htdocs/scielo.php>

- Organización Mundial de la Salud. (2017). Trastorno por Videojuegos como problema mental. *Secretaría general de la Organización Mundial de la Salud*. <https://psicoadolescencia.com.ar/docs/internet/inter016.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2012). *Violencia*. Organización Mundial de la Salud.
- Polanco, H. (2020). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020*. Lima, Perú [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/59454>
- Pontes, H. (2018). Making the Case for Video Game Addiction: *Does It Exist or Not?*. https://www.researchgate.net/publication/327147717_Making_the_Case_for_Video_Game_Addiction_Does_It_Exist_or_Not
- Reyes, J. (2020). *Agresividad y autoestima en jóvenes gamers del Distrito Metropolitano de Quito* [Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio de la Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24196/1/UCE-FCP-REYES%20JONATHAN.pdf>
- Santos, J. y Chávez, M. (2020). Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí Ecuador. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/05/videojuegos-adolescentes.pdf>
- Soper, W., & Miller, M. (1983). Junk-Times Junkies: An Emerging Addiction Among Students. *The School Counselor*, 31(1), 40-43. <https://www.jstor.org/stable/23900931?seq=1>
- Suasnabas, L., Guevara, G. y Schuldt, O. (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 1(4), 983-1000. <https://www.studocu.com/ec/document/universidad-tecnica-deambato/redes/videojuegos-relacion-con-la-violencia/21374204>

Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 93-216.
<http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>

Wijman, T. (2022). The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach \$196.8 Billion. *Newzoo*.
<https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022>

ANEXOS

Anexo 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS	VARIABLES	POBLACIÓN Y MUESTRA	ENFOQUE / TIPO/DISEÑO	TÉCNICA / INSTRUMENTO
<p>Problemas General ¿Cuál es la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022</p>	<p>Ho: No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022.</p>	<p>Dependencia a los Videojuegos</p>	<p>UNIDAD DE ANÁLISIS Estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Ecuador 2022.</p> <p>Criterios de inclusión: Presentan síntomas de adicción a los videojuegos.</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Diseño: Correlacional</p>	<p>Encuesta</p> <p>Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) Marco y Cholíz (2011)</p> <p>Cuestionario de Agresividad (AQ) Buss – Perry (1992)</p> <p>Rho Spearman</p>
<p>Problemas Específicos a) ¿Cuál es la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022? b) ¿Cuál es la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022?</p>	<p>Objetivos Específicos a) Determinar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022? b) Determinar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022?</p>	<p>Ha: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022.</p>		<p>Agresividad</p>		

<p>c) ¿Cuál es la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022?</p> <p>d) ¿Cuál es la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022?</p>	<p>c) Determinar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022</p> <p>d) Determinar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes del bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022.</p>			<p>Criterios de exclusión:</p> <p>Que no presenten ningún síntoma de adicción a los videojuegos. Alumnos que no tienen un comportamiento agresivo.</p> <p>Que rechazaron el permiso para responder al cuestionario</p> <p>Que están matriculados en cursos de niveles inferiores o superiores al de secundaria,</p> <p>Que no estén matriculados en el periodo 2022-2023.</p> <p>POBLACIÓN La población quedó representada por 110 varones y 90 mujeres de todas las secciones de secundaria un total de 200 estudiantes.</p> <p>MUESTRA La muestra es de un total de 100 estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ecuador, técnica de Muestreo aleatorio Probabilístico</p>		
--	---	--	--	--	--	--

Anexo 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Adicción a los Videojuegos	Consiste en el uso desmedido y compulsivo de los videojuegos, donde la persona se le dificulta en exceso dejar de practicarlo, siendo consciente de sus efectos perjudiciales. Esta adicción se caracteriza por presentar cuatro factores: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad de control (Chóliz y Marcos, 2011).	Modelo de conductas adherentes en las personas que las direcciona hacia una acción lúdica, lo que conlleva a un deterioro o malestar, clínicamente significativos expresados por factores como la abstinencia, tiempo de juego excesivo, problemas asociados a los videojuegos, dificultad de control.	Abstinencia	Necesidad de participar en los videojuegos	Ordinal De Intervalo Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Marcos y Chóliz (2011) Escala de Likert - Totalmente en desacuerdo (0) - Un poco en desacuerdo (1) - Neutral (2) - Un poco de acuerdo (3) - Totalmente de acuerdo (4)
				Sentimiento de distracción frente a los problemas	
			Abuso y tolerancia	Tiempo dedicado a los videojuegos	
				Priorización en el uso de videojuegos	
			Problemas asociados a los videojuegos	Discusiones familiares	
				Inicio de conductas inadecuadas	
			Dificultad en el control	Imposibilidad de cumplir con sus labores por priorizar su participación con los videojuegos	
			Agresividad	Es la respuesta continua y persistente que caracteriza a la persona, con el objetivo de perjudicar a otro individuo. Se expresa de dos maneras tanto física y verbal, asistidas por dos emociones la ira y la hostilidad (Buss y Perry, 1989).	
Deseo de hacer daño o agredir					
Ira	Componente emocional negativo				
	Furia				
	Irritación				
	Cólera				
Agresión Física	Golpes				
	Peleas				
	Agresión hacia sus compañeros				
Agresión Verbal	Discusión				
	Amenazas				
	Ofensa				

Anexo 3: TEST DE ADICCIÓN A LOS VIDEOS JUEGOS

Autor: Chóliz y Marco (2011)

Edad: _____ Grado: _____ Sexo: _____

Instrucciones: Responde a situaciones que se presentan en tu quehacer diario para ello utiliza cualquiera de las 5 alternativas.

MARQUE CON UN ASPA (X) LA ALTERNATIVA QUE MEJOR VALORA CADA ÍTEM:

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN				
			Totalmente en desacuerdo (0)	En desacuerdo (1)	Neutro (2)	De acuerdo (3)	Totalmente de Acuerdo (4)
Abstinencia	Necesidad de participar en los videojuegos	1. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
		2. Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo la necesidad de jugar					
		3. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
		4. Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
		5. Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos					
		6. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
		7. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos, o tenga que ir a algún sitio					
	Sentimiento de distracción frente a los problemas	8. Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					
		9. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
		10. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún					

		videojuego para distraerme.					
Abuso y Tolerancia	Tiempo dedicado a los videojuegos	11. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
		12. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé					
		13. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
	Priorización en el uso de videojuegos	14. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
		15. Creo que juego demasiado con los videojuegos.					
Problemas asociados a los videojuegos	Discusiones familiares	16. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					
		17. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
		18. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
	Inicio de conductas inadecuadas	19. He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).					
Dificultad en el control	Imposibilidad de cumplir con sus labores por priorizar su participación	20. Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos					
		21. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a					

	con los videojuegos	jugar con algún videojuego.					
		22.Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
		23.En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo con un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
		24.Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
		25.Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en los videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					

BAREMACIÓN

PUNTAJE GENERAL	NIVELES
0 - 33	BAJO
34 - 66	REGULAR
67 - 100	ALTO

Anexo 4: CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (Aggression Questionnaire – AQ)

Autor: Buss y Perry (1992)

Edad: _____ Grado: _____ Sexo: _____

Instrucciones: Responde a situaciones que se presentan en tu quehacer diario para ello utiliza cualquiera de las 5 Alternativas.

MARQUE CON UN ASPA (X) LA ALTERNATIVA QUE MEJOR VALORA CADA ÍTEM:

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN				
			Totalmente en desacuerdo (0)	En desacuerdo (1)	Neutro (2)	De acuerdo (3)	Totalmente de Acuerdo (4)
Hostilidad	Sensación de Infortunio y/o injusticia	1. En ocasiones, siento que la vida me ha tratado injustamente.					
		2. Parece que siempre son otros los que tienen más suerte que yo.					
		3. Sé que mis amigos hablan mal de mí a mis espaldas.					
		4. Algunas veces siento que las personas se están riendo de mí a mis espaldas.					
		5. Cuando los demás se muestran especialmente amigables, me pregunto qué querrán.					
	Deseo de hacer daño o agredir	6. A veces soy bastante envidioso(a).					
		7. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado por algunas cosas.					
		8. Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
Ira	Componente emocional negativo	9. Soy una persona tranquila.					
		10. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
		11. Tengo dificultades para controlar mi genio.					
	Furia	12. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
		13. Algunas veces me enojo sin razón.					
	Irritación	14. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					

	Cólera	15. Cuando las cosas no me salen bien, muestro el enojo que tengo.					
Agresión Física	Golpes	16. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
		17. He llegado a estar tan enojado que rompía cosas.					
	Peleas	18. Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal.					
		19. He amenazado a gente que conozco.					
		20. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
	Agresión hacia sus compañeros	21. Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona.					
		22. Hay personas que me provocan a tal punto que llegamos a pegarnos.					
		23. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
24. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.							
Agresión Verbal	Discusión	25. Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
		26. Mis amigos dicen que discuto mucho.					
		27. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
	Amenazas	28. Cuando mis compañeros me molestan, discuto con ellos.					
	Ofensa	29. A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros.					

BAREMACIÓN

PUNTAJE GENERAL	NIVELES
0 – 38	BAJO
39 - 77	REGULAR
78 - 116	ALTO

Anexo 5: CERTIFICADOS DE VALIDEZ INSTRUMENTO 1 DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (3 EXPERTOS)

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Dependencia a los Videojuegos

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	X		X		X		
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	X		X		X		
5	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	X		X		X		
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	X		X		X		
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	X		X		X		
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	X		X		X		
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	X		X		X		
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos	X		X		X		
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo	X		X		X		
28	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	X		X		X		
	DIMENSION 1 Abuso y tolerancia	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X		X		X		
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc)	X		X		X		
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	X		X		X		
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	X		X		X		
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	X		X		X		

DIMENSIÓN 3 Problemas relacionados con los videojuegos		SI	No	SI	No	SI	No
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	X		X		X	
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	X		X		X	
18	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	X		X		X	
19	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	X		X		X	
DIMENSIÓN 4 Falta de control							
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	X		X		X	
10	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	X		X		X	
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego	X		X		X	
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento	X		X		X	
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	X		X		X	
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc)	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Sin observaciones, instrumento aplicable.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr Mg: Adrian David Balboa Obando DNI: 1724774689

Especialidad del validador: Tecnología Educativa y Competencias Digitales / Estadística

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
 *Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo.
 *Certeza: Se entiende su dificultad alguna la fiabilidad del ítem, es correcta, exacta y directa.

Nota: La fiabilidad es alta a fuerza de los ítems planteados

Concedida el 02 de Mayo del 2022

 1724774689
 Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Dependencia a los Videojuegos

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1 Abstinencia								
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	X		X		X		
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	X		X		X		
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	X		X		X		
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	X		X		X		
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	X		X		X		
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	X		X		X		
12	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	X		X		X		
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos	X		X		X		
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo	X		X		X		
28	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	X		X		X		
DIMENSION 2 Abuso y tolerancia								
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X		X		X		
3	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc)	X		X		X		
4	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	X		X		X		
5	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	X		X		X		
12	Cero que juego demasiado a los videojuegos	X		X		X		

DIRECCIÓN 3 Problemas relacionados con los videojuegos		Si	No	Si	No	Si	No
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	X		X		X	
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	X		X		X	
18	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	X		X		X	
21	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	X		X		X	
DIRECCIÓN 4 Fases de control							
1	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	X		X		X	
18	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	X		X		X	
19	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego	X		X		X	
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	X		X		X	
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	X		X		X	
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc)	X		X		X	

Observaciones (preclear si hay suficiencia): En observaciones existe suficiencia en el instrumento

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Joseth Patricia Garcia Coronado DNI: 1710776056

Especialidad del validador: Mg. García de Proyectos Educativos y Sociales

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
 *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
 *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es sencillo, exacto y directo.

Nota: Suficiencia se da suficiencia cuando los ítems planteados

La Guayaquil, de Octubre del 2022



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Dependencia a los Videojuegos

N°	DIMENSIONES / ítem	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1 Abstinencia								
2	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	/		/		/		
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	/		/		/		
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	/		/		/		
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	/		/		/		
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc, en los videojuegos.	/		/		/		
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	/		/		/		
12	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	/	/	/		/		
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos	/		/		/		
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo	/		/		/		
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	/		/		/		
DIMENSIÓN 2 Abuso y tolerancia								
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	/		/		/		
3	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc)	/		/		/		
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	/		/		/		
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	/		/		/		
13	Creo que juego demasiado a los videojuegos	/		/		/		

DIMENSIÓN 2 Problemas relacionados con los videojuegos		SI	No	SI	No	SI	No
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	/		/		/	
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	/		/		/	
18	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	/		/		/	
21	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	/		/		/	
DIMENSIÓN 4 Fases de control							
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	/		/		/	
10	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	/		/		/	
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego	/		/		/	
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	/		/		/	
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	/		/		/	
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc)	/		/		/	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es aplicable

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [-] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Ueta Napa Soraida Elizabeth DNI: 0801914979

Especialidad del validador: Mg Bernátice

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
 *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específicos del constructo.
 *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados

01 de Oct del 2022

Soraida Elizabeth Ueta Napa

Firma del Experto Informante.

Anexo 6: CERTIFICADOS DE VALIDEZ INSTRUMENTO 2 AGRESIVIDAD (3 EXPERTOS)

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Agresión

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	X		X		X		
8	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona	X		X		X		
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	X		X		X		
12	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo norma	X		X		X		
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	X		X		X		
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegaremos a pegarnos	X		X		X		
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	X		X		X		
27	He amenazado a gente que conozco.	X		X		X		
28	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	X		X		X		
	DIMENSION 2 Agresión Verbal	SI	No	SI	No	SI	No	
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	X		X		X		
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	X		X		X		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	X		X		X		
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.	X		X		X		
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	X		X		X		
	DIMENSION 3 Ira	SI	No	SI	No	SI	No	
4	A veces soy bastante envidioso.	X		X		X		
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	X		X		X		
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades	X		X		X		
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	X		X		X		
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	X		X		X		
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	X		X		X		

28	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	X		X		X	
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué quieren	X		X		X	
DIRECCIÓN 4 Hostilidad		SI	No	SI	No	SI	No
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	X		X		X	
7	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.	X		X		X	
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	X		X		X	
18	Soy una persona apacible (tranquila).	X		X		X	
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	X		X		X	
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	X		X		X	
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Sin observaciones, instrumento aplicable

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador, Dr. Mg. Adrián David Balseca Chanda DNI: 17149725649

Especialidad del validador: Psicología Educativa y Competencias Digitales / Intelectuales

Relevancia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Concorda, el 1 de Octubre del 2022


 1724224649

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Agresión

Nº	DIMENSIONES / Ítem	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSIÓN 1 Agresión Física								
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	X		X		X		
3	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona	X		X		X		
5	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	X		X		X		
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal	X		X		X		
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	X		X		X		
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegaremos a pegarnos	X		X		X		
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	X		X		X		
27	He amenazado a gente que conozco.	X		X		X		
28	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2 Agresión Verbal								
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	X		X		X		
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	X		X		X		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	X		X		X		
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.	X		X		X		
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3 In								
4	A veces soy bastante envidioso.	X		X		X		
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	X		X		X		
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades	X		X		X		
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	X		X		X		
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	X		X		X		
23	Descubro de desconocidos demasiado amigables.	X		X		X		

25	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	X		X			X
26	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué quieren	X		X			X
	Dimension a evaluar	Si	No	Si	No	Si	No
2	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	X		X			X
7	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.	X		X			X
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	X		X			X
18	Soy una persona apacible (tranquila).	X		X			X
18	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	X		X			X
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	X		X			X
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	X		X			X

Observaciones (preclar si hay suficiencia): Sin Observaciones. Este instrumento es el instrumento

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Juanita Patricia Carrero Gonzalez DNI: 1910776055

Especialidad del validador: Area Ciencias de Psicología, Educación y Sociales

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
 *Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo.
 *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, en cuanto a exacto y claro.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

La Gerencia de la UCV del 20 de 2022

 Juanita Patricia Carrero Gonzalez

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Agresión

N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSIÓN 1 Agresión Física								
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	/		/		/		
3	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona	/		/		/		
8	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	/		/		/		
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal	/		/		/		
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	/		/		/		
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegaremos a pegarnos	/		/		/		
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	/		/		/		
27	He amenazado a gente que conozco.	/		/		/		
28	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	/		/		/		
DIMENSIÓN 2 Agresión Verbal								
3	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	/		/		/		
8	A menudo no estoy de acuerdo con la gente	/		/		/		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	/		/		/		
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.	/		/		/		
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	/		/		/		
DIMENSIÓN 3 Iy								
4	A veces soy bastante envidioso.	/		/		/		
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	/		/		/		
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades	/		/		/		
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	/		/		/		
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	/		/		/		
22	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	/		/		/		

20	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	/		/		/	
21	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	/		/		/	
DIMENSIÓN 4 Hostilidad		SI	No	SI	No	SI	No
1	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	/		/		/	
7	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.	/		/		/	
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	/		/		/	
13	Soy una persona apacible (tranquila).	/		/		/	
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	/		/		/	
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	/		/		/	
23	Tengo dificultades para controlar mi genio.	/		/		/	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es aplicable

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [1] Aplicable después de corregir [2] No aplicable [3]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr Mg: Yveta Naps Torrado Elizabet DNI: 5801914979

Especialidad del validador: Mg. Emática

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
 *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
 *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

01 de Oct del 2022

Yveta Naps Torrado

Firma del Experto Informante.

Anexo 7: CERTIFICADOS DE REGISTRO DE TÍTULOS SENECYT EXPERTOS



Secretaría de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

Quito, 01/10/2022

CERTIFICADO DE REGISTRO DE TÍTULO

La Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, SENESCYT, certifica que BALSECA OBANDO ADRIAN DAVID, con documento de identificación número 1724774649, registra en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador (SNIESE), la siguiente información:

Nombre: BALSECA OBANDO ADRIAN DAVID
Número de documento de identificación: 1724774649
Nacionalidad: Ecuador
Género: MASCULINO

Título(s) de tercer nivel de grado

Número de registro	1005-2016-1780643
Institución de origen	UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
Institución que reconoce	
Título	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION EDUCACION FISICA
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2016-12-23
Observaciones	



Título(s) de cuarto nivel o posgrado

Número de registro	7241197373
Institución de origen	UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA
Institución que reconoce	
Título	MASTER UNIVERSITARIO EN TECNOLOGIA EDUCATIVA Y COMPETENCIAS DIGITALES
Tipo	Extranjero
Fecha de registro	2022-05-06
Observaciones	

OBSERVACIÓN:

- Los títulos de tercer nivel de grado ecuatorianos están habilitados para el ingreso a un posgrado.
- Los títulos registrados tanto nacionales como extranjero han sido otorgados por instituciones de educación superior vigentes al momento de la emisión de la titulación.
- El cambio de nivel de formación de educación superior de los títulos técnicos y tecnológicos emitidos por instituciones de educación superior nacionales se ejecutó en cumplimiento a la Disposición Transitoria Octava de la Ley Orgánica Reformatoria a la LOES, expedida el 2 de agosto de 2018.

IMPORTANTE: La información proporcionada en este documento es la que consta en el SNIESE, que se alimenta de la información suministrada por las instituciones del sistema de educación superior, conforme lo disponen los artículos 126 y 129 de la Ley Orgánica de Educación Superior y 56 de su Reglamento. El reconocimiento/registro del título no habilita al ejercicio de las profesiones reguladas por leyes específicas, y de manera especial al ejercicio de las profesiones que pongan en riesgo de modo directo la vida, salud y seguridad ciudadana conforme al artículo 104 de la Ley Orgánica de Educación Superior. Según la Resolución RPC-SC-16-No.256-2016.

En caso de detectar inconsistencias en la información proporcionada de titulaciones nacionales, se recomienda solicitar a la institución de educación superior nacional que emitió el título, la rectificación correspondiente y de ser una titulación extranjera solicitar la rectificación a la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación.

Para comprobar la veracidad de la información proporcionada, usted debe acceder a la siguiente dirección:

Sandra Paulina Chuquimarca Cárdenas
Directora de Registro de Títulos

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



GENERADO: 01/10/2022 8:22 AM



Quito, 01/10/2022

CERTIFICADO DE REGISTRO DE TÍTULO

La Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, SENESCYT, certifica que CARRERA GUANOLUISA JANNETH PATRICIA, con documento de identificación número 1710775055, registra en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador (SNIESE), la siguiente información:

Nombre: CARRERA GUANOLUISA JANNETH PATRICIA
Número de documento de identificación: 1710775055
Nacionalidad: Ecuador
Género: FEMENINO

Título(s) de tercer nivel de grado

Número de registro	1032-03-200584
Institución de origen	UNIVERSIDAD UTE
Institución que reconoce	
Título	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION ESPECIALIZACION EDUCACION DE ADULTOS
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2002-09-18
Observaciones	

Título(s) de cuarto nivel o posgrado

Número de registro	1012-05-587443
Institución de origen	UNIVERSIDAD TECNICA LUIS VARGAS TORRES DE ESMERALDAS
Institución que reconoce	
Título	MAGISTER EN GERENCIA DE PROYECTOS EDUCATIVOS Y SOCIALES
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2005-07-08
Observaciones	

Título(s) de tercer nivel de grado

Número de registro	1006-03-337701
Institución de origen	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Institución que reconoce	
Título	PROFESORA DE SEGUNDA ENSEÑANZA ESPECIALIZACION HISTORIA Y GEOGRAFIA
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2003-01-22
Observaciones	

OBSERVACIÓN:

- Los títulos de tercer nivel de grado ecuatorianos están habilitados para el ingreso a un posgrado.
- Los títulos registrados tanto nacionales como extranjero han sido otorgados por instituciones de educación superior vigentes al momento de la emisión de la titulación.
- El cambio de nivel de formación de educación superior de los títulos técnicos y tecnológicos emitidos por instituciones de educación superior nacionales se ejecutó en cumplimiento a la Disposición Transitoria Octava de la Ley Orgánica Reformatoria a la LOES, expedida el 2 de agosto de 2018.

IMPORTANTE: La información proporcionada en este documento es la que consta en el SNIASE, que se alimenta de la información suministrada por las instituciones del sistema de educación superior, conforme lo disponen los artículos 126 y 129 de la Ley Orgánica de Educación Superior y 56 de su Reglamento. El reconocimiento/registro del título no habilita al ejercicio de las profesiones reguladas por leyes específicas, y de manera especial al ejercicio de las profesiones que pongan en riesgo de modo directo la vida, salud y seguridad ciudadana conforme el artículo 104 de la Ley Orgánica de Educación Superior. Según la Resolución RPC-SO-16-No.296-2018.

En caso de detectar inconsistencias en la información proporcionada de titulaciones nacionales, se recomienda solicitar a la institución de educación superior nacional que emitió el título, la rectificación correspondiente y de ser una titulación extranjera solicitar la rectificación a la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación.

Para comprobar la veracidad de la información proporcionada, usted debe acceder a la siguiente dirección:



Sandra Paulina Chuquimarca Cardenas
Directora de Registro de Títulos

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



GENERADO: 01/10/2022 8:20 AM



Quito, 01/10/2022

CERTIFICADO DE REGISTRO DE TÍTULO

La Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, SENESCYT, certifica que URETA NAPA SORAIDA ELIZABETH, con documento de identificación número 0801914979, registra en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador (SNIESE), la siguiente información:

Nombre: URETA NAPA SORAIDA ELIZABETH
Número de documento de identificación: 0801914979
Nacionalidad: Ecuador
Género: FEMENINO

Título(s) de tercer nivel de grado

Número de registro	1031-12-1130957
Institución de origen	UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA
Institución que reconoce	
Título	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION LENGUA Y LITERATURA
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2012-10-19
Observaciones	

Título(s) de cuarto nivel o posgrado

Número de registro	7241183970
Institución de origen	UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA
Institución que reconoce	
Título	MASTER UNIVERSITARIO EN DIDACTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA EN EDUCACION SECUNDARIA Y BACHILLERATO
Tipo	Extranjero
Fecha de registro	2021-08-23
Observaciones	

OBSERVACIÓN:

- Los títulos de tercer nivel de grado ecuatorianos están habilitados para el ingreso a un posgrado.
- Los títulos registrados tanto nacionales como extranjero han sido otorgados por instituciones de educación superior vigentes al momento de la emisión de la titulación.
- El cambio de nivel de formación de educación superior de los títulos técnicos y tecnológicos emitidos por instituciones de educación superior nacionales se ejecutó en cumplimiento a la Disposición Transitoria Octava de la Ley Orgánica Reformativa a la LOES, expedida el 2 de agosto de 2018.

IMPORTANTE: La información proporcionada en este documento es la que consta en el SNESE, que se alimenta de la información suministrada por las instituciones del sistema de educación superior, conforme lo disponen los artículos 126 y 129 de la Ley Orgánica de Educación Superior y 56 de su Reglamento. El reconocimiento/registro del título no habilita al ejercicio de las profesiones reguladas por leyes específicas, y de manera especial al ejercicio de las profesiones que pongan en riesgo de modo directo la vida, salud y seguridad ciudadana conforme al artículo 104 de la Ley Orgánica de Educación Superior. Según la Resolución MPC-SC-16-No.256-2018.

En caso de detectar inconsistencias en la información proporcionada de titulaciones nacionales, se recomienda solicitar a la institución de educación superior nacional que emitió el título, la rectificación correspondiente y de ser una titulación extranjera solicitar la rectificación a la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación.

Para comprobar la veracidad de la información proporcionada, usted debe acceder a la siguiente dirección:



Sandra Paulina Chuquimarca Cerdas
Directora de Registro de Títulos
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



GENERADO: 01/10/2022 8:23 AM

Anexo 8: CARTAS DE ACEPTACIÓN

Autorización para realizar estudios de investigación

La Concordia, 26 de septiembre 2022

Msc. Soraida Ureta

Rectora Unidad Educativa Dr. Andrés F. Córdova

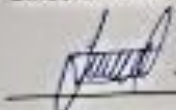
Estimado Msc.:

Le escribo para solicitar permiso para realizar un estudio de investigación en su institución. Actualmente estoy inscrito en el programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo de Perú sede Piura, y estoy en proceso de redactar mi tesis de maestría. El estudio se titula Dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa – Ecuador 2022. Espero que la administración de la Unidad Educativa me permita aplicar los instrumentos previamente validados en la sección de bachillerato a 100 estudiantes.

Los estudiantes interesados, que se ofrezcan como voluntarios para participar, tendrán absoluta confidencialidad de su identidad.

Su aprobación para realizar este estudio será muy apreciada.

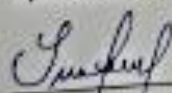
Sinceramente,



Lic. David Fernando Vásquez Quirola

1714388988

Aprobado por:

 26-09-22

Msc. Soraida Ureta

0801914979





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



Lima, 23 de noviembre de 2022

Carta P. 1503-2022-UCV-EPG-SP

Msc.

SORAIIDA URETA NAPA

Directora

UNIDAD EDUCATIVA DR. ANDRÉS F. CORDOVA

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **VASQUEZ QUIROLA DAVID FERNANDO**; identificado(a) con DNI/CE N° 1714388988 y código de matrícula N° 7002714861; estudiante del programa de **MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA** en modalidad semipresencial del semestre 2022-II quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de **MAESTRO(A)**, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis) titulado:

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA UNIDAD EDUCATIVA- ECUADOR 2022

En este sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso a nuestro(a) estudiante, a fin que pueda obtener información en la institución que usted representa, siendo nuestro(a) estudiante quien asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de concluir con el desarrollo del trabajo de investigación (tesis).

Agradeciendo la atención que brinde al presente documento, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,

MBA. Ruth Angélica Chicana Becerra
Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales
Universidad César Vallejo

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

Anexo 9: PRUEBA DE FIABILIDAD DE LA VARIABLE 1: Dependencia a los Videojuegos

PRUEBA DE FIABILIDAD DE LA VARIABLE 1: Dependencia a los Videojuegos

Estadísticas de fiabilidad		
Afa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,945	,999	25

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	69,90	215,656	-,046	,951
P2	69,30	208,456	,431	,941
P3	69,60	196,933	,488	,936
P4	69,70	202,456	,371	,940
P5	69,20	198,622	,821	,932
P6	70,70	211,122	,042	,954
P7	70,40	209,378	,084	,952
P8	69,20	198,622	,821	,932
P9	69,90	207,878	,155	,948
P10	69,80	193,067	,431	,938
P11	69,70	193,344	,567	,933
P12	69,40	201,156	,688	,935
P13	70,80	191,956	,457	,937
P14	69,90	191,878	,610	,931
P15	69,30	198,678	,808	,932
P16	71,30	190,233	,446	,938
P17	70,40	186,711	,482	,936
P18	70,20	199,956	,354	,941
P19	70,30	196,233	,353	,942
P20	70,50	207,389	,132	,950
P21	69,90	191,211	,548	,933
P22	69,50	203,611	,468	,938
P23	69,20	203,067	,589	,937
P24	69,70	201,789	,277	,944
P25	69,40	192,933	,798	,928

Anexo 10: PRUEBA DE FIABILIDAD DE LA VARIABLE 2: Agresividad

PRUEBA DE FIABILIDAD DE LA VARIABLE 2: Agresividad

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,874	,868	29

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha Suprimido
P1	57,90	579,658	,558	,834
P2	56,00	630,000	-,114	,841
P3	57,20	571,733	,689	,833
P4	57,50	582,722	,491	,835
P5	55,80	625,511	-,052	,839
P6	57,50	571,833	,701	,833
P7	56,50	579,833	,710	,833
P8	56,40	599,600	,383	,836
P9	56,50	665,389	-,860	,845
P10	56,80	571,958	,734	,832
P11	56,70	587,567	,756	,832
P12	56,80	580,844	,512	,835
P13	56,90	589,211	,479	,835
P14	56,80	596,400	,368	,836
P15	57,10	560,989	,803	,831
P16	57,90	566,322	,782	,832
P17	58,00	583,778	,483	,835
P18	57,30	575,789	,707	,833
P19	58,20	575,067	,656	,833
P20	57,70	555,789	,809	,831
P21	57,10	584,989	,713	,833
P22	56,90	565,656	,792	,831
P23	58,10	578,322	,667	,833
P24	57,00	564,667	,817	,831
P25	56,90	571,878	,700	,833
P26	57,60	570,044	,578	,834
P27	57,70	585,122	,533	,835
P28	57,20	577,067	,664	,833
P29	57,60	584,933	,733	,833

Anexo 11: Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente documento, acepto de manera voluntaria y libre mi participación en la investigación titulada **Dependencia a los Videojuegos y la Agresividad en Estudiantes de Secundaria de una Unidad Educativa - Ecuador 2022** que será realizada por David Fernando Vásquez Quirola, de la Escuela de Postgrado de la Universidad Cesar Vallejo. Además, declaro haber sido informado(a) sobre el motivo de la investigación, así como también el uso que se le dará a la información recabada.

Por lo tanto:

- Los investigadores se comprometen a no revelar la identidad de quienes participen en este estudio.
- Los resultados serán discutidos con fines de aprendizaje manteniéndose siempre el anonimato del participante.
- Los datos recabados serán utilizados únicamente con fines académicos o de investigación.
- Quienes participen en este estudio podrán retirarse en cualquier momento de la investigación sin manifestar los motivos de su incomodidad.

De antemano se agradece su participación.

Piura, 30 de octubre del 2022.

ANEXO 12: Base de datos Instrumento 1 Variable Dependencia a los videojuegos

Y1 DEPENDIACIA A LOS VIDEOJUEGOS																									
BASE DE DATOS																									
	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	ITEM11	ITEM12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21	item22	item23	item24	item25
PERSONA 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PERSONA 2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
PERSONA 3	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
PERSONA 4	2	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1
PERSONA 5	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	3	1	0	0	1	2
PERSONA 6	0	0	1	1	0	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	0	1	1	2
PERSONA 7	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	3	1	0	0	1	1
PERSONA 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PERSONA 9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
PERSONA 10	4	0	2	0	3	4	2	0	0	3	2	4	3	4	4	4	1	4	4	4	0	0	1	0	4
PERSONA 11	1	1	0	0	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	0	0	0	0	2
PERSONA 12	1	2	3	4	0	0	0	1	0	0	2	1	1	2	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1
PERSONA 13	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	0	2	0	1	2	0	0	0	0
PERSONA 14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PERSONA 15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PERSONA 16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
PERSONA 17	4	0	2	0	3	4	2	0	0	3	2	4	3	4	4	4	1	4	4	4	0	0	1	0	4
PERSONA 18	1	1	0	0	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	0	0	0	0	2
PERSONA 19	1	2	3	4	0	0	0	1	0	0	2	1	1	2	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1
PERSONA 20	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	0	2	0	1	2	0	0	0	0
PERSONA 21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PERSONA 22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PERSONA 23	2	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1
PERSONA 24	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	3	1	0	0	1	2	
PERSONA 25	0	0	1	1	0	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	0	1	1	2
PERSONA 26	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	3	1	0	0	1	1
PERSONA 27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PERSONA 28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0

Ins. Variable 1 | Ins. Variable 2



Navigation and search controls including a search bar and navigation arrows.

Accesibilidad: todo correcto

PERSONA 81	4	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
PERSONA 82	1	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	
PERSONA 83	1	1	0	0	3	4	2	0	0	3	2	4	3	4	4	4	1	4	4	4	0	0	1	0	4
PERSONA 84	1	1	0	4	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	0	0	0	0	2	
PERSONA 85	2	0	3	0	0	0	0	1	0	0	2	1	1	2	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1
PERSONA 86	2	1	0	0	3	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	0	2	0	1	2	0	0	0	0
PERSONA 87	4	1	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PERSONA 88	1	0	0	0	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	0	0	0	0	2
PERSONA 89	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
PERSONA 90	0	0	1	0	3	4	2	0	0	3	2	4	3	4	4	4	1	4	4	4	0	0	1	0	4
PERSONA 91	0	2	3	0	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	0	0	0	0	2
PERSONA 92	0	2	3	1	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	0	0	0	0	2
PERSONA 93	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	1	1	2	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1
PERSONA 94	1	1	1	4	3	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	0	2	0	1	2	0	0	0	0
PERSONA 95	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PERSONA 96	2	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PERSONA 97	2	0	3	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PERSONA 98	1	1	3	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1
PERSONA 99	1	2	3	0	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	0	0	0	0	2
PERSONA 100	4	1	1	1	0	0	0	1	0	0	2	1	1	2	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1

ns. Variable 1

Ins. Variable 2



ANEXO 13: Base de datos Instrumento 2 Variable Agresividad

	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF
	Y2 AGRESIVIDAD																													
	RESULTADOS																													
	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	ITEM17	ITEM18	ITEM19	ITEM20	ITEM21	ITEM22	ITEM23	ITEM24	ITEM25	ITEM26	ITEM27	ITEM28	ITEM29	
PERSONA 1	4	4	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4	2	1	2	2	2	4	2	2	2	2	3	4	4	4	4	5	5	5
PERSONA 2	4	4	4	4	2	4	2	2	2	4	2	4	2	1	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	4	4	4	5	4	4
PERSONA 3	4	4	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4	2	1	2	2	2	1	2	1	4	2	2	3	4	4	4	5	5	5
PERSONA 4	4	4	4	4	2	4	2	2	2	4	2	4	2	1	4	2	2	4	2	2	2	2	4	4	4	4	4	5	4	4
PERSONA 5	4	4	2	2	3	2	3	2	2	4	4	2	2	1	2	4	3	4	2	2	2	2	3	4	2	5	4	5	4	
PERSONA 6	3	4	2	2	3	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	4	2	4	2	2	4	2	4	2	5	3	4	4	5	
PERSONA 7	2	4	2	2	3	2	2	4	2	4	4	2	2	3	2	4	2	4	2	1	4	3	2	4	2	5	3	5	4	
PERSONA 8	2	4	2	4	3	2	2	4	2	4	2	2	2	3	4	4	2	2	2	2	1	4	2	2	4	4	4	4	5	
PERSONA 9	2	2	4	4	4	4	2	4	2	4	2	2	4	2	4	2	4	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	
PERSONA 10	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	3	4	2	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	3	3	4	4	
PERSONA 11	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	3	4	2	2	4	4	2	2	3	2	2	4	4	2	2	4	
PERSONA 12	4	4	1	1	3	1	2	2	4	2	4	1	4	4	4	4	2	2	2	4	1	4	2	2	1	4	2	4	5	
PERSONA 13	4	4	1	1	2	4	2	4	2	2	4	1	2	2	2	2	4	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	5	
PERSONA 14	2	4	1	4	2	1	2	4	2	4	4	1	3	2	2	4	1	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	5	
PERSONA 15	2	4	4	4	1	4	2	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	4	4	3	
PERSONA 16	2	1	4	4	1	4	4	4	2	4	2	4	2	2	4	2	1	1	4	2	4	2	2	4	4	4	5	4	5	
PERSONA 17	2	1	4	3	2	4	2	1	4	4	2	4	3	1	4	2	1	4	4	2	4	2	2	4	3	4	4	5	5	
PERSONA 18	4	1	3	4	2	3	2	4	1	2	3	4	1	4	1	4	1	2	4	2	4	2	4	2	1	4	4	4	4	
PERSONA 19	4	4	4	4	3	4	3	1	4	1	4	4	2	1	1	4	2	1	1	2	4	2	2	2	4	4	4	4	3	
PERSONA 20	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	1	1	4	1	4	4	2	2	4	4	4	4	3	4	2	4	
PERSONA 21	4	4	3	4	3	3	4	4	2	1	4	4	3	2	2	1	4	1	1	4	4	2	4	2	4	4	3	5	5	
PERSONA 22	1	3	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4	2	2	4	3	1	1	4	4	2	4	4	4	4	2	4	2	4	
PERSONA 23	1	4	4	4	4	4	2	3	1	4	1	4	3	1	4	4	1	4	4	4	2	4	2	4	2	4	5	4	4	
PERSONA 24	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	1	4	2	1	4	2	1	4	4	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	
PERSONA 25	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	1	4	2	1	3	3	2	4	1	4	2	2	3	2	4	2	4	4	4	
PERSONA 26	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	1	4	2	2	2	4	4	4	2	4	3	2	4	4	4	4	
PERSONA 27	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	1	4	4	2	2	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	5	
PERSONA 28	3	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3	4	2	3	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	
PERSONA 29	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	4	2	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	5	
PERSONA 30	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	3	4	2	2	4	4	2	4	2	3	1	4	3	2	4	4	4	4	
PERSONA 31	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	2	1	2	4	5	4	3	2	3	
PERSONA 32	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	2	1	4	4	5	4	
PERSONA 33	4	3	4	5	3	4	2	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	1	1	2	1	4	4	5	4	
PERSONA 34	4	3	5	4	3	5	2	3	2	3	2	5	3	4	4	2	4	4	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	5	
PERSONA 35	4	2	4	4	2	4	2	3	2	3	2	3	4	4	2	4	2	2	4	2	3	2	4	2	2	4	4	4	4	

Accesibilidad: todo correcto

PERSONA 51	2	4	2	2	3	2	2	4	2	4	4	2	2	3	2	4	2	4	2	1	4	3	2	4	2	5	3	5	4	
PERSONA 52	2	4	2	4	3	2	2	4	2	4	2	2	2	3	4	4	2	2	2	1	4	2	2	4	4	4	4	4	5	
PERSONA 53	2	2	4	4	4	4	2	4	2	4	2	2	4	2	4	2	4	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	
PERSONA 54	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	3	2	4	2	4	4	2	1	2	3	4	2	4	3	3	4	4	
PERSONA 55	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	3	4	2	2	4	2	2	2	3	2	2	4	4	2	3	4	
PERSONA 56	4	4	1	1	3	1	2	2	4	2	4	1	4	4	2	4	2	2	4	1	4	2	2	2	1	4	2	4	5	
PERSONA 57	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	3	4	2	2	4	2	2	2	3	2	2	4	4	2	3	4	
PERSONA 58	4	4	1	1	3	1	2	2	4	2	4	1	4	4	2	4	2	2	4	1	4	2	2	2	1	4	2	4	5	
PERSONA 59	4	4	1	1	2	1	2	4	2	2	4	1	2	2	2	4	2	2	4	2	4	2	4	4	1	4	4	4	2	
PERSONA 60	3	4	4	3	2	4	2	4	4	4	5	4	4	2	2	2	4	2	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	3	3
PERSONA 61	4	5	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	3	2	2	4	4	2	3	2	2	3	5	1	4	4	4	4	4	2
PERSONA 62	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	3	2	4	2	4	4	2	1	2	3	4	2	4	3	3	4	4	
PERSONA 63	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	3	4	2	2	4	2	2	2	3	2	2	4	4	2	3	4	
PERSONA 64	4	4	1	1	3	1	2	2	4	2	4	1	4	4	2	4	2	2	4	1	4	2	2	2	1	4	2	4	5	
PERSONA 65	2	4	4	4	1	4	2	4	2	4	2	4	4	2	4	4	1	4	4	2	2	2	2	4	4	4	4	3	5	
PERSONA 66	2	1	4	4	1	4	4	4	2	4	2	4	2	2	4	1	1	4	2	4	2	2	2	4	4	5	4	3	5	
PERSONA 67	2	1	4	3	2	4	2	1	4	4	2	4	3	1	4	1	1	4	2	4	2	2	4	1	3	4	5	4	5	
PERSONA 68	4	1	3	4	2	3	2	1	4	1	2	3	4	1	4	1	2	4	2	4	2	4	2	1	4	4	4	4	4	
PERSONA 69	4	4	4	4	3	4	3	1	4	1	4	4	2	1	1	4	2	1	2	4	2	2	2	4	4	4	4	1	3	4
PERSONA 70	4	4	4	3	3	4	2	4	4	1	4	4	2	1	1	4	1	1	4	2	4	2	2	4	3	3	4	2	4	
PERSONA 71	4	4	3	4	3	3	4	4	2	1	4	4	3	2	2	1	4	1	1	4	2	4	2	4	4	2	3	5	2	
PERSONA 72	1	3	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4	2	2	4	3	1	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	
PERSONA 73	1	4	4	4	4	4	2	3	1	4	1	4	3	1	4	4	1	4	4	2	4	2	4	2	2	4	5	4	4	
PERSONA 74	1	4	4	4	4	4	2	4	4	3	1	4	2	1	4	4	1	4	1	4	2	2	2	2	2	3	4	4	4	
PERSONA 75	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	1	4	2	1	3	3	2	4	1	4	2	2	3	2	4	2	4	4	4	
PERSONA 76	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	1	4	2	2	4	1	4	2	4	3	2	4	2	4	4	4	
PERSONA 77	4	4	4	4	2	4	2	2	2	4	2	4	2	1	4	2	2	4	2	2	2	2	4	4	4	4	5	4	1	
PERSONA 78	4	4	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4	2	1	2	2	1	2	1	4	2	2	3	4	4	4	5	5	5	
PERSONA 79	4	4	4	4	2	4	2	2	2	4	2	4	2	1	4	2	2	4	2	2	2	2	4	4	4	4	5	4	1	
PERSONA 80	4	4	2	2	3	2	3	2	2	4	4	2	2	1	2	4	3	4	2	2	2	2	3	4	2	5	4	5	4	

PERSONA 81	3	4	2	2	3	2	2	4	2	4	2	2	2	2	4	2	4	2	2	4	2	3	4	2	5	3	4	5	
PERSONA 82	2	4	2	2	3	2	2	4	2	4	4	2	2	3	2	4	2	4	2	1	4	3	2	4	2	5	3	5	4
PERSONA 83	4	4	4	4	4	4	2	4	2	5	2	4	2	2	4	2	1	4	2	4	2	2	2	4	3	5	2	4	2
PERSONA 84	5	4	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	1	2	3	4	4	2	2	2	2	4	2	4	1
PERSONA 85	4	3	2	2	4	1	4	1	4	2	4	4	4	2	2	2	2	1	4	2	2	2	2	4	5	2	5	4	2
PERSONA 86	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	3	2	4	2	4	4	2	1	2	3	4	2	4	3	3	4	4
PERSONA 87	3	4	2	2	3	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	4	2	4	2	2	4	2	3	4	2	5	3	4	5
PERSONA 88	4	4	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4	2	1	2	2	1	2	1	4	2	2	3	4	4	4	5	5	5
PERSONA 89	1	3	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4	2	2	4	3	1	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4
PERSONA 90	1	4	4	4	4	4	2	3	1	4	1	4	3	1	4	4	1	4	4	2	4	2	4	2	2	4	5	4	4
PERSONA 91	1	4	4	4	4	4	2	4	4	3	1	4	2	1	4	4	1	4	1	4	2	2	2	2	2	3	4	4	4
PERSONA 92	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	1	4	2	1	3	3	2	4	1	4	2	2	3	2	4	2	4	4	4
PERSONA 93	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	1	4	2	2	4	1	4	2	4	3	2	4	2	4	4	4
PERSONA 94	2	4	2	2	3	2	2	4	2	4	4	2	2	3	2	4	2	4	2	1	4	3	2	4	2	5	3	5	4
PERSONA 95	4	4	4	4	4	4	2	4	2	5	2	4	2	2	4	2	1	4	2	4	2	2	2	4	3	5	2	4	2
PERSONA 96	5	4	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	1	2	3	4	4	2	2	2	2	4	2	4	1
PERSONA 97	4	3	2	2	4	1	4	1	4	2	4	4	4	2	2	2	2	1	4	2	2	2	2	4	5	2	5	4	2
PERSONA 98	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	3	2	4	2	4	4	2	1	2	3	4	2	4	3	3	4	4
PERSONA 99	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	3	4	2	2	4	2	2	2	3	2	2	4	4	2	3	4
PERSONA 100	5	4	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	1	2	3	4	4	2	2	2	2	4	2	4	1

▶
Ins. Variable 1
Ins. Variable 2
⊕
⋮
◀

ANEXO 14: Prueba de Normalidad

Prueba de normalidad

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov			
	Estadístico	gl	<i>p</i>
Violencia escolar	,122	100	,002
Adicción a los videojuegos	,126	100	,002

Nota: gl = muestra; *p* = coeficiente de normalidad

Interpretación:

Los datos obtenidos en la prueba de normalidad, en una muestra de 100 estudiantes, siendo este mayor de 50 elementos, por tal motivo usaremos los valores de Kolmogorov-Smirnov, donde los valores de significancia son de .002, ambos menores de .05, por lo cual se aplicó la correlación de Rho Spearman



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, DENEGRÍ VELARDE MARIA ISABEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Dependencia a los videojuegos y la Agresividad en estudiantes de secundaria de una Unidad Educativa - Ecuador 2022", cuyo autor es VASQUEZ QUIROLA DAVID FERNANDO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo 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 César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 02 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
DENEGRÍ VELARDE MARIA ISABEL DNI: 08367190 ORCID: 0000-0002-4235-9009	Firmado electrónicamente por: MDENEGRIVE11 el 08-01-2023 20:22:02

Código documento Trilce: TRI - 0506728