



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate,
2018

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

AUTORA:

Arteaga Hilario, Thalia Elva

ASESOR:

Mg. Garcia Garcia Eddy Eugenio

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LIMA - PERÚ

2018



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

DICTAMEN DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 001-2019-UCV Lima Ate /EP-PSIC-T

Ate, 04 de marzo de 2019.

El presidente y los miembros del Jurado Evaluador designado con RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 032-2019-UCV Lima Ate/EP PSIC-T de la Escuela Profesional de Psicología, acuerdan:

PRIMERO.-

Aprobar pase a publicación ()
Aprobar por unanimidad ()
Aprobar por mayoría (X)
Desaprobar ()

La tesis presentada por el (la) estudiante, ARTEAGA HILARIO, THALIA ELVA, denominado:

"DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE ATE, 2018"

SEGUNDO.- Al culminar la sustentación, el (la) estudiante ARTEAGA HILARIO, THALIA ELVA, obtuvo el siguiente calificativo:

NÚMERO	LETRAS	CONDICIÓN
13	Trece	Aprobado por mayoría

Presidente (a): Mgr. MERMA PARICAHUA MAURO

Firma

Secretario: Mgr. BERNABE SANCHEZ PERCY

Firma

Vocal: Mgr. LEONARDO SOLARI MORALES

Firma



Mgr. Edith Honorina Jara Ames
Coordinadora de la Escuela Profesional de Psicología
UCV - Lima Ate

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.
Escuela Profesional, interesados, Archivo



Dedicatoria

Con cariño dedico este trabajo de investigación a mis queridos padres quienes me supieron guiar para poder ser una buena persona y estuvieron constantemente apoyándome en poder lograr todas mis metas y sueños.

Agradecimiento

Agradezco a mis padres Dina y Walter, porque nunca dejaron de confiar en mí y sobre todo estuvieron apoyándome de mil formas posibles.

A Adrián C. por permanecer a mi lado y apoyarme en todo el proceso de mi gran proyecto y sobre todo por ser mi compañero de vida.

A los docentes quienes nos brindaron su apoyo y sus conocimientos para poder desarrollarnos como profesionales en el campo.

Por último, a la universidad por haberme abierto las puertas y haberme permitido cumplir mis metas.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Thalia Elva Arteaga Hilario, con DNI: 71338562, estudiante de la Escuela de Psicología de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada "Dependencia a Videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018", declaro bajo juramento que:

- 1) Soy autora de la presente tesis
- 2) He respetado las normas de las citas y referencias de las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido presentada ni publicada anteriormente.
- 4) Los datos y resultados expuestos en la tesis son reales, no han sido falseados, ni reproducidos, ni transcritos, por ello los resultados que se dan a conocer aportaran a la realidad investigada.

De registrar la falta de datos falsos, copia (fuentes sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo un trabajo de investigación anteriormente publicado), robo (uso ilícito de información ajena) o fraude (representar ficticia las ideas de otros), acepto los efectos y castigo que acción origine, me sujeto a la normatividad actual de la Universidad César Vallejo.

Lima, 04 de marzo del 2019



Thalia Elva Arteaga Hilario

Presentación

Señores miembros del jurado calificador:

Cumpliendo las normas del Reglamento de Grados y Títulos para la realización y la sustentación de la Tesis de la Escuela Académica Profesional de Psicología de la Universidad “César Vallejo”, para optar el título Profesional de Licenciado en Psicología, presento la tesis que titula: “Dependencia a Videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018”. Teniendo como finalidad determinar la correlación existente entre las dos variables.

La presente investigación está compuesta de siete capítulos: el primer capítulo denominado introducción, el cual describe los antecedentes, el marco teórico de ambas variables, la justificación, la realidad problemática, la formulación de problemas, establecimiento de objetivos e hipótesis. El segundo capítulo denominado marco metodológico, el cual contiene la operacionalización de ambas variables, la metodología, tipos de estudio, diseño de investigación, la población, muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis de datos. En el tercer capítulo se encuentran los resultados, el cuarto capítulo la discusión, en el quinto capítulo las conclusiones, en el sexto capítulo las recomendaciones, en el séptimo capítulo las referencias bibliográficas y por último los anexos.

Esperando señores jurados que esta investigación se ajuste a las demandas planteadas por la Universidad y amerite su aprobación.

Thalia Elva Arteaga Hilario

Índice

	Pág.
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Resumen	xi
Abstract	xii
I. Introducción	13
1.1 Realidad Problemática	14
1.2 Trabajos Previos	15
1.2.1 A nivel internacional.	15
1.2.2 A nivel nacional.	17
1.3 Teorías relacionadas al tema	19
1.3.1 Dependencia a los Videojuegos.	19
1.3.2 Agresividad.	23
1.4 Formulación del Problema	25
1.5 Justificación del estudio	25
1.6 Hipótesis	26
1.6.1 Hipótesis General.	26
1.6.2 Hipótesis Específicos.	26
1.7 Objetivos	27
1.7.1 Objetivo General.	27
1.7.2 Objetivos Específicos.	27
II. Método	28
2.1 Diseño de Investigación	29
2.2 Variables, Operacionalización	29

2.2.1 Dependencia a Videojuegos.	30
2.2.2 Agresividad.	30
2.3 Población y Muestra	31
2.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	32
2.4.1 Técnicas.	32
2.4.2 Instrumentos.	32
2.5 Métodos de análisis de datos	34
2.6 Aspectos éticos	34
III. Resultados	35
IV. Discusión	43
V. Conclusiones	47
VI. Recomendaciones	50
Referencia	52
Anexos	

Índice de Tablas

		Pág.
Tabla 1	Niveles de Frecuencia y Porcentaje de la variable de Dependencia a videojuegos	36
Tabla 2	Niveles de Frecuencia y Porcentaje de la variable Agresividad	37
Tabla 3	Correlación entre la variable de Dependencia a videojuegos y Agresividad	38
Tabla 4	Correlación entre la variable de Dependencia a videojuegos y la dimensión de Agresividad Física	39
Tabla 5	Correlación entre la variable de Dependencia a videojuegos y la dimensión de Agresividad Verbal	40
Tabla 6	Correlación entre la variable de Dependencia a videojuegos y la dimensión de Hostilidad	41
Tabla 7	Correlación entre la variable de Dependencia a videojuegos y la dimensión de Ira	42

Índice de Figuras

	Pág.
Figura 1 Niveles de Porcentaje de la variable de Dependencia a videojuegos	36
Figura 2 Niveles de Porcentaje de la variable Agresividad	37

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo principal determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en los adolescentes del distrito de Ate, 2018. El diseño de la investigación fue no experimental-trassecional de tipo descriptivo-correlacional. La muestra estuvo constituida por 100 adolescentes, comprendiendo la edad de 12 a 19 años. Se aplicó el instrumento Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Marcos y Cholíz adaptado a Perú por Sala Edwin y Merino Cesar (2017) y el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry adaptado a Perú por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012). Se obtuvo como resultado que existe una correlación moderada ($.508$) de tipo directa y significativa, por lo que a mayor nivel de dependencia a videojuegos mayor será el nivel de agresividad. Estos resultados coinciden con algunas investigaciones, las cuales obtuvieron como resultados que existe correlación moderada de tipo directa y significativa. De esta forma se respalda con lo que menciona Rojas y Ruesta (2018) en su investigación en CEDRO, donde los resultados que se obtuvieron fue casi la mitad de adolescentes los cuales juegan diariamente en el internet, por lo que tienen una gran facilidad de enganchar al usuario y llegar a retenerlo.

Palabras Clave: Dependencia a Videojuegos, Agresividad y Adolescentes.

Abstract

The main objective of this research is to determine the direct relationship between videogame dependency and aggressiveness in adolescents in the district of Ate, 2018. The design of the research was non-experimental-transsessional, descriptive-correlational. The sample consisted of 100 adolescents, comprising the age of 12 to 19 years. The video game dependency test (TDV) of Marcos and Cholíz was adapted to Peru by Sala Edwin and Merino Cesar (2017) and the Questionnaire of Aggression (AQ) of Buss and Perry adapted to Peru by Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos and Villavicencio (2012). It was obtained as a result that there is a moderate correlation ($r = .508$) of a direct and significant type, so that the higher the level of dependence on video games, the greater the level of aggressiveness. These results coincide with some investigations, which obtained as results that there is moderate correlation of direct and significant type. This is supported by what Rojas and Ruesta (2018) mentioned in their research at CEDRO, where the results obtained were almost half of adolescents who play daily on the Internet, so they have a great facility to hook the user and get to retain it.

Keywords: Dependence on Videogames, Aggressiveness and Adolescents.

I. Introducción

1.1 Realidad Problemática

Hoy en día la dependencia por videojuegos y la agresividad es un tema que no tiene mucha relevancia en nuestro país, ya que normalmente lo catalogan como un inocente vicio, que pueden tener los jóvenes que normalmente suelen pasar muchas horas en los videojuegos.

A nivel mundial, se difunden muchos videojuegos y eso ha crecido frecuentemente en los años, por lo que una parte de los jugadores hacen un uso inadecuado, lo que conlleva a una adicción, donde se llevó a cabo un análisis, donde se evidencia que mayormente las investigaciones se enfocan en la población infantojuvenil, necesitando información actualizada de la población de España. Jugar con videojuegos conlleva intervenciones neurobiológicas y psicosociales ya sean favorables o perniciosos. Un mal funcionamiento psicosocial parece el factor fundamental para el desarrollo de patrón adictivo de uso, que también se ha relacionado con el sexo masculino, juego online, tiempo de juego y factores socio familiares (Buiza, García, Alonso, Ortiz, Guerrero, González y Hernández, 2017).

Según Mamani (2014), refiere que jugar videojuegos es escapar del mundo real para sumergirse en un mundo virtual. Según Esteban Gonzáles Clua, vicedirector del Instituto de Computo y profesor de la Universidad Federal Fluminense (UFF) de Brasil, menos del 10% de videojuegos son violentos en la actualidad. Además, no siempre los títulos que incluyen agresiones y muertes estarían relacionados a este tipo de conductas en la vida real.

Por consiguiente, Anderson, Sakomoto, Gentile, Ichori, Shibuya, Yukawa, Naito & Kobayashi (2008), realizaron un estudio en el que se obtuvo como resultado que un grupo de personas expuestas a videojuegos, de contenido violento, presentaron indicadores de agresividad, siendo esta una manifestación inadecuada de la interacción social.

A nivel nacional, según Rojas y Ruesta (2018), Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO) elaboró una investigación sobre 496 casos de juego patológico presencial y virtual: ¿los videojuegos como el Dota2 o el Warcraft, son adictivos?”, donde se obtuvo como resultados que el 45% son púberes y adolescentes con edades que oscilan los 12 a 19 años, el varón tiende a tener adicción con un 93% frente a un 7% de mujeres que juegan a diario en Internet. Por otro lado, el 40% tienen estudios superiores, el 33% cursan estudios secundarios y el 27% tienen educación superior. Por otra parte, señalaron que mayormente los juegos electrónicos poseen una sencillez de atrapar al jugador y enviciarlo. Por lo que, en un reporte de CEDRO, se pudo observar que la gran

mayoría de estudiantes de universidades y de los colegios juegan y que son dependientes de los videojuegos.

Por otro lado, el internet es un peligro latente sobre todo para aquellos jóvenes que son incapaces de diferenciar la realidad del mundo cibernético saltando la línea que divide ambos mundos llevando sus rivalidades virtuales a su vida misma. Este es el caso de Diego L. quien fue apuñalado por su rival de juego apodado el Cangri, ambos jóvenes mancharon de sangre su afición por el juego Audition Latino con este penoso incidente que pudo haberse evitado de haber tenido una correcta supervisión de un adulto, por lo que los estudiosos se pronunciaron acerca del tema manifestando que la adicción de estos juegos tiene efectos en una pequeña población la cual distorsiona la realidad desarrollando síntomas de las adicciones en general o mejor llamadas tradicionales (Chumpitaz 2014).

Por lo tanto, el estudio fue realizado en la Institución Educativa N° 0033 Virgilio Espinoza Barrios con los estudiantes del nivel secundario, ya que la dependencia a videojuegos en los escolares es una problemática muy relevante actualmente debido a que conlleva problemas académicos como sociales en los estudiantes de la Institución Educativa, por lo que las conductas que muestran los estudiantes en el colegio son agresivas debido a los diferentes tipos de videojuegos violentos que practican, por otro lado se ve que los estudiantes también suelen pasar varias horas en cabinas de internet gastando su dinero, conllevando a que algunos no suelen alimentarse a sus horas respectivas, afectando a su salud y faltando al colegio. Por ello es de gran importancia realizar el estudio.

1.2 Trabajos Previos

1.2.1 A nivel internacional.

Dorantes (2017), Argentina, se ejecutó un estudio donde tuvo como objetivo determinar cuál es la influencia que existe al jugar videojuegos violentos con una percepción de un entorno violento, la muestra estuvo constituida por 549 adultos jóvenes, se construyó un instrumento la cual analiza la recurrencia que se juega una serie de videojuegos comunes y el porcentaje violento, el trabajo de investigación fue cuantitativa, de diseño no-experimental, de corte transversal, ex post facto, obteniendo como resultado que cuando se jueguen videojuegos, será mucho más la preferencia de juegos violentos.

Navarro (2016), Ecuador, se ejecutó una investigación cuyo objetivo fue conocer si los Juegos Electrónicos inciden en el comportamiento agresivo de niños y niñas, la población estuvo constituida por 2 Maestras y 60 niños, el instrumento que utilizaron fue una encuesta aplicada a los Padres y la ficha de observación; así mismo, el tipo de investigación fue deductivo, analítico, sintético, inductivo descriptivo, consiguiendo como resultado que en la aplicación de la encuesta, el 70% de niños conocen pero el 30% utilizan los juegos electrónicos.

Amaneiros y Ricoy (2015), España, desarrollaron un trabajo de investigación el cual tenía por objetivo percibir la errónea inversión de tiempo en los juegos virtuales y los espacios donde se ejecutan con mayor perseverancia. La población estuvo conformada por 124 adolescentes que cursan el nivel secundario, habiendo creado su propio cuestionario “ad hoc” diseñado a partir de los objetivos del estudio. Este fue de tipo descriptivo correlacional, teniendo como producto que un 6,5% de estudiantes hace uso de aparatos de tecnología digital para jugar a diario.

Andrade y Rivas (2015), Ecuador, trabajaron en una investigación que tenía como propósito hallar los rasgos, características y propiedades más relevantes sobre el uso de los juegos virtuales, contando con una muestra de 106 escolares, haciendo uso de un test sobre hábitos de uso de videojuegos, entrevistas y la observación presencial. La investigación fue de tipo descriptiva, teniendo como resultado que un poco más de la mitad (50, 8%) de los escolares del sexo masculino y 23,4% de las estudiantes mujeres manifestaron su afición por los juegos virtuales o digitales, también se encontró que la cantidad de estudiantes que han probado más juegos cibernéticos son los varones representados en un 30,5% a diferencia de la cantidad de población femenina que vendría a ser un 12, 8%.

Solano (2015), Ecuador, efectuó su investigación cuyo objeto de estudio fue determinar la influencia de los juegos virtuales en el comportamiento agresivo, la muestra fue establecida por 71 alumnos, se aplicó el instrumento del cuestionario, dirigido a estudiantes de la institución, la investigación es descriptivo – explicativo, obteniendo como resultado que la incidencia de los videojuegos en el comportamiento es evidente.

Batallas (2014), Quito – Ecuador, desarrolló un estudio cuyo objetivo principal es comprobar la relación de las variables tipo de juego preferido y tiempo invertido en videojuegos con las conductas del síndrome AHÍ en adolescentes que juegan videojuegos,

la muestra estuvo constituida por 241 estudiantes, el instrumento aplicado es el cuestionario de videojuegos y el test de auto aplicaciones AQ-PA. La investigación es de tipo correlacional y su diseño no experimental, obteniendo como respuesta que muestran una independencia entre las variables estudiadas.

Marcial (2014), Ambato – Ecuador, realizó su trabajo donde prevé como objetivo determinar la incidencia de los videojuegos en el desempeño estudiantil de los escolares, la muestra estuvo constituida por 250 estudiantes, la investigación fue cuali-cuantitativa y la técnica que se usó fue la encuesta, obteniendo como respuesta que exista una correlación entre ambas variables: de los videojuegos y del rendimiento académico.

1.2.2 A nivel nacional.

Avalos y Pampa (2018), desarrollaron una investigación cuyo objetivo era entablar la relación característica según la dependencia a juegos y las habilidades de la sociedad, la población fue conformada por 375 estudiantes, el instrumento que se les aplicó fue el Test de dependencia a videojuegos y la Escala de Habilidades Sociales (EHS), su estudio fue de tipo no experimental de corte transversal de tipo correlacional, dando como conclusión de que existe correlación débil negativa y significativa según variables.

Carlos y Saldívar (2017), realizaron un estudio la cual tuvo como objeto hallar la influencia del videojuego llamado Dota 2 en el comportamiento agresivo en los universitarios del séptimo año de secundaria. La población que se usó para la muestra fue de 120 estudiantes; los instrumentos que se utilizaron fueron el Cuestionario sobre la ejecución del videojuego Dota 2 y el Cuestionario sobre Agresividad-profesores. Siendo su investigación de tipo básica y de diseño no experimental de corte transversal, teniendo como producto que la práctica de este juego en los estudiantes desarrolla su agresividad resultando negativo y desfavorable para ellos.

Remigio (2017), estableció su investigación donde su objetivo fue evaluar la relación de agresividad y adicción a los videojuegos. La población se conformó por 350 alumnos que oscilan los 11 y 16 años, el instrumento que se les aplicó fue el Test HAMM1ST de adicción a los videojuegos, para medir el uso excesivo de los videojuegos, y la encuesta de agresión

de Buss y Perry, el tipo de investigación fue descriptivo correlacional, donde concluyó que hay relación de tipo directo entre variables.

Quispe (2016), realizó su investigación que tuvo como finalidad el establecer en qué medida el empleo de los videojuegos se logra vincular con las relaciones interpersonales en estudiantes, la muestra estuvo constituida por 120 estudiantes, la herramienta que se le usó fue el test elaborado en base a los objetivos de investigación, el tipo de investigación fue descriptiva, obteniendo como resultado que si hay una relación altamente significativa en el uso de videojuegos y las relaciones interpersonales de los estudiantes.

Pérez y Prado (2014), hicieron una investigación donde tuvo como propósito encontrar la correlación entre el empleo de videojuegos y las conductas agresivas. Para esto utilizaron una muestra de 313 estudiantes donde las edades rondaban los 8 a 11 años, donde el tipo de investigación era descriptivo correlacional. Se usaron los instrumentos de escala de agresividad EGA y el cuestionario sobre tipo de videojuegos, y se tuvo como producto que había relación relevante en ambas variables.

Puma y Vilca (2014), llegaron a realizar una investigación cuyo objetivo fue describir qué relación hay entre las dos variables que fueron el rango de agresividad en jóvenes adolescentes y el uso de los videojuegos violentos. El estudio estuvo constituido por una población de 374 adolescentes de 11 a 18 años; para este trabajo se usaron como instrumentos el “Cuestionario de perfil del jugador de videojuegos violentos”, el cual fue elaborado por las Bachilleres, y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, siendo esta exploración de tipo descriptiva-correlacional y de corte transversal. Se concluyó que existe una relación relevante del uso de videojuegos violentos y el rango de agresividad.

Serna (2013), realizó una investigación que tuvo como objetivo establecer la relación entre la utilización de los videojuegos y las conductas agresivas de los estudiantes, la muestra fue de 140 estudiantes, se aplicaron 2 test para identificar el uso de los videojuegos y la conducta agresiva, el tipo de investigación fue descriptivo – correlacional. Obtuvo como resultado que existe relación directa y significativa entre las variables.

1.3 Teorías relacionadas al tema

1.3.1 Dependencia a los Videojuegos.

Definición de Videojuegos.

Moncada y Chacón (2012), señalan que el videojuego es un espacio informático en el cual el jugador establece una interacción mediante imágenes que se muestran en un aparato. Así mismo, manifiestan que cada juego presenta reglas y patrones a seguir, existiendo una recompensa simbólica para la incitación del jugador a ganar. En cada videojuego se puede encontrar diversas formas de competir, una de ellas es de manera individual teniendo como adversario a la propia máquina y la otra de manera colectiva teniendo como rival a uno o más jugadores dependiendo el formato del videojuego que se desee jugar; dentro de los distintos formatos que existen para la manipulación de los juegos en línea, podemos encontrar aquellos que son de uso manual, donde se establece una interacción óculo manual; y en algunos casos, se realiza con la ayuda de algunas partes del cuerpo, como también se apoya de otros instrumentos adicionales.

Dependencia a los videojuegos.

Si hablamos de adicciones tecnológicas o en este caso de adicciones a los videojuegos, no están mencionadas tanto en el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-IV) como en la Clasificación Multiaxial De Los Trastornos Psiquiátricos En Niños Y Adolescentes (CIE-10). Para ser más exacto en el lugar de los videojuegos, en el 2007 American Psychiatric Association (APA) elaboró un informe en el que manifiesta que no considera la adicción a los juegos en línea como un trastorno mental, sino más bien como un juego patológico que está incluido en un trastorno de falta de control de impulsos; la semejanza más cercana a estos trastornos son los trastornos de dependencia de sustancias (Chóliz y Marco, 2011).

Cabe recalcar que existen algunos autores donde señalan que el criterio de este trastorno dado por dependencia de elementos se podría aplicar a ciertos casos de manejo en exceso de videojuegos, estableciéndolo como una cuestión de dependencia sin que existiera

de por medio alguna sustancia; por ende, esta dependencia a los videojuegos tiene una gran aproximación al DSM-V teniendo como criterio el juego patológico.

Dimensiones de la dependencia a videojuegos.

Chóliz y Marco (2011), refieren que hay 4 dimensiones, los cuales son:

Abstinencia.

Se refiere al malestar que se presenta por la falta del uso de los videojuegos, como a la utilización de los mismos para así poder calmar o disminuir los conflictos.

Abuso y Tolerancia.

Hace referencia a que se juega de manera progresiva desde un inicio y de forma descontrolada.

Problemas asociados a los videojuegos.

Son los resultados nocivos que se tiene al jugar de manera desmesurada y que afecta específicamente en las relaciones con otras personas, así como en la alteración de hábitos sanos llegando a influir en la pérdida de sueño y en la variación de comidas inadecuadas.

Dificultad de control.

Impedimento que se obtiene al dejar de jugar en una ocasión ya estando sumido en el videojuego, así como el deseo incontenible de iniciar el juego siendo ocasionada por muchas circunstancias.

Criterios para la dependencia a videojuegos.

Cuando se diagnostica un trastorno se prefiere que este cumpla con una lista de criterios establecidos para poder nombrarlo o denominarlo bajo alguna clasificación del manual diagnóstico, sin embargo hay que tomar en cuenta que la situación o el contexto acerca de la dependencia hacia los videojuegos viene a ser una adicción comportamental, la cual no puede explicarse mediante un estudio orgánico ya sea biológico o bioquímico, puesto que es considerado un problema psicológico en el que se ven afectados la motivación, la

afectividadad, entre otros, por tanto esto no hace que el problema sea menos grave ya que dicho conflicto guarda una semejanza con la drogodependencia. En cualquiera de los dos casos mencionados existe una situación dependiente de algo que la persona consume ya sea drogas o videojuegos, pero podemos hallar la diferencia en la forma de como contrarrestar ambos. (Chóliz y Marco, 2011).

De la misma manera mencionan que los pilares que se toman en cuenta en el dictamen de dependencia de sustancias son los mismos, a diferencia de que se reemplaza el consumo de ellas por el del jugar, los criterios para la dependencia de videojuegos son:

- Tolerancia: necesitan prolongar sus tiempos de juego de manera progresiva y compulsiva, sumándole incluso mayor cantidad de juegos. Les hace falta nuevos patrones de juego, ya que no se sienten conformes con los que manejaban hace algún tiempo
- Abstinencia: irritabilidad si el juego es interrumpido cuando lleva un tiempo sin poder jugar.
- Juega más de lo que se pretendió al inicio.
- Pérdida del control jugando aún sin querer hacerlo.
- Invertir largos tiempos en actos relacionados con los videojuegos interfiriendo incluso en sus actividades de su rutina diaria
- Abandonar sus otras actividades por tener más tiempo para poder jugar. Jugar sin parar aun conociendo el daño que se está ocasionando.

Características de la dependencia a los videojuegos.

Echeburua y De Corral (2010), señalan que los diferentes caracteres de la adicción son:

- Escases de control
- El síndrome de abstinencia peculiarmente reconocido por la aparición de molestia emocional.
- Disforia en el estado de ánimo.
- La irritabilidad (que generalmente sucede al accionar de manera deseada, lo que en este caso sería el impedimento de la conducta adictiva).

- La tolerancia (necesidad de incrementar el tiempo de exposición del comportamiento de adicción manifestándose un impulso de búsqueda de gratificación inmediata).

Efectos Psicológicos de la dependencia a videojuegos.

Según Tajeiro, Pelegrina & Gómez (2009), refieren que existen efectos negativos relacionados al uso constante de los videojuegos, los cuales son:

- Posible Adicción
- Agresividad (conductas violentas y agresivas entre los usuarios)
- Aislamiento social (reduce las interacciones, se aleja de sus amistades, es menos sociable)
- Bajo rendimiento escolar (posible deslizamiento de la hora de estudio y la realización de tareas escolares)

Tipos de videojuegos.

Pérez (2011) clasifico en cinco categorías de 29 videojuegos:

- Estratégicos
- Aventura y Acción
- Arcade y Acción
- Simulador virtual
- Deportivos

Elliott, Golub, Ream y Dunlap (2012), catalogaron los videojuegos como juegos electrónicos en actuación de una primera persona, videojuegos de multijugador en masa en red (MMORPG), videojuegos de rol son aquellos que son preferidos por una pequeña cantidad de usuarios, entre estos tenemos: los de carrera, de fútbol y de estrategia.

1.3.2 Agresividad.

Según la Real Academia Española RAE (2014), define a la Agresividad como tendencia a responder o actuar de manera violenta.

La agresividad para Buss (1961), definida como una consecuencia donde se libera estímulos dañinos en contra de otra persona.

Según Osorio (2013), conceptualiza la agresividad como una de los procedimientos a la prestación de la rivalidad social, una de las sencillas habilidades del repertorio conductual que van dedicadas a tener ideas convenientes en las interacciones problemáticas es decir triunfos o fracasos.

Según Contini (2015), refiere que la agresividad es importante para la sobrevivencia de la vida, la agresividad es una disposición de actuar en distintas situaciones, ya sea atacando física o verbalmente a otra persona u ofender de un modo intencional.

Características de la agresividad.

Según Alvino (2013), refiere que la conducta agresiva toma en cuenta solo sus intereses y derechos propios de la persona, sin tomar en cuenta al prójimo. Por ello expone características básicas para identificarla, uno de ellas es el comportamiento externo, como el tono de voz alto, baja fluidez de habla, suele ser demasiado precipitado, habla tajantemente, por otro lado, suele utilizar insultos y amenazas.

Dimensiones de Agresividad.

Según Buss y Perry (1992), nos manifiesta que existen distintas dimensiones de agresividad los cuales son:

Agresividad Física.

Expresada por medio de golpes, daños al cuerpo utilizando como medio su propio cuerpo u otro objeto contundente para propinar daños o alguna lesión.

Agresividad Verbal.

Es provocado a través de sobrenombres para señalar a otros individuos, extensión de rumores mal intencionados, mofa, cotillo, insultos, amenazas, entre otras verbalizaciones que puedan afectar al individuo atacado.

Ira.

Es un estado de emoción con sensaciones que cambian de magnitud, por lo que se entiende desde la irritabilidad hasta el disgusto. La ira conforma parte de una sensación que se manifiesta como producto de las posturas hostiles o desagradables de manera previas.

Hostilidad.

Está caracterizada primordialmente por la desvalorización de la relevancia y de todas aquellas motivaciones externas, por la percepción de personas ajenas que representan el punto del problema y de que alguien está en rivalidad con otras personas, y querer infligir daño u observar a los otros individuos perjudicados.

Teoría comportamental de Buss.

La agresividad es la forma recurrente de atacar y que al efectuarse con frecuencia llega a crearse un sistema de hábitos perjudiciales.

Buss (1961) clasifica las formas en como uno desencadena la agresión mediante sus particularidades y estilos, como: física, activo-pasivo, verbal e indirecto-directo. Así mismo, el autor menciona que la agresividad es la particularidad o singularidad de la persona, en la cual ésta la puede manifestarle distintas maneras. Esta modalidad de expresión cambia en base al contexto en el cual el individuo se encuentre, si éste establece un estilo perdurable entonces se podría designar como variable de personalidad.

Por otro lado, Buss pone en manifiesto distintos tipos o subclases de agresión, por ejemplo: la dicotomía fisicoverbal, la persona que es tranquila tanto física como verbalmente, podría llegar a atacar e incluso hasta asesinar y en la sociedad, se muestra a menudo que la mayoría de personas son agresivas verbalmente ya que la agresión física s contemplada de manera muy perjudicial y nociva.

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

Modalidad.

Una agresión física es considerada como tal cuando se hace uso de elementos corporales, verbales u objetos contundentes para atacar a un individuo, resultando un acto de riesgo para su organismo.

Relación Interpersonal.

La agresión en sus diferentes maneras siendo estas: la amenaza, el ataque o rechazo son consideradas de manera directa; por otro lado, la agresión indirecta es aquella que se da de manera verbal o física.

Grado de actividad implicada.

La agresión se puede tornar de dos formas: activa o pasiva, esta última generalmente tiende a ser directa presentándose en su minoría de manera indirecta.

También se nos plantea que es una respuesta conductual la cual implica la predisposición del sujeto frente a una situación en la que esta toma una postura y responde de forma indirecta o directa, agrediendo de cualquier forma (física o verbalmente) a la otra persona, no siendo solo un desencadenante el estímulo, sino también pudiendo ser una reacción provocada por la cólera o ira.

1.4 Formulación del Problema

¿Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018?

1.5 Justificación del estudio

La investigación tendrá fines informativos para generar más conciencia sobre los videojuegos y su uso en exceso de estos en los adolescentes, ya que en las noticias se pueden observar, que la adicción a los videojuegos representa a uno de los conflictos psicosociales que han crecido progresivamente en los últimos años, sin embargo, en nuestro país la

información sobre el tema es muy escasa eh interés mínimo por hacer algo que contrarreste esta situación, por lo que este trabajo ayudara a brindar información idónea a las demás personas.

Por otra parte, desde el aspecto metodológico, la respuesta de la investigación podría servir a futuros estudiosos que trabajen usando las variables utilizadas, ya que son pocos los estudios que utilizan estas dos variables de dependencia a videojuegos y agresividad.

Así mismo la investigación tendrá un agregado práctico, ya que con los resultados que se obtendrán se podrá crear conciencia en los adolescentes, donde se podrían realizar charlas, talleres de prevención y promoción en la municipalidad, en los colegios, ya que de esa forma se pueda prevenir la dependencia a videojuegos y la agresividad en los adolescentes.

1.6 Hipótesis

1.6.1 Hipótesis General.

Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

1.6.2 Hipótesis Específicos.

Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad física en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad verbal en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de hostilidad en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de ira en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo General.

Determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018

1.7.2 Objetivos Específicos.

Describir los niveles de dependencia a videojuegos en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Describir los niveles de agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad física en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad verbal en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de hostilidad en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de ira en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

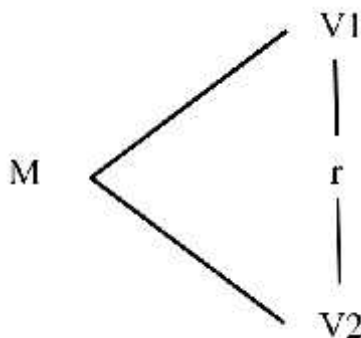
II. Método

2.1 Diseño de Investigación

El diseño es no experimental, porque es emplea sin el manejo deliberado de variables, por lo que únicamente se aprecian cambios en un contexto natural y lograr estudiarlos (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, pág. 152) y corte transeccional, de modo que se recolecta información en un determinado tiempo y momento.

El tipo de investigación es descriptivo-correlacional, ya que presenta como objetivo comprender una relación o nivel asociativo que se evidencien entre dos o más definiciones, variables, categorías en una muestra y pretende determinar características y propiedades destacadas de cualquier cambio analizado (Hernández, et al., 2014, pág. 93).

Bosquejo de la investigación correlacional



M = Muestra

V1= Dependencia a Videojuegos

V2= Agresividad

R = Relación entre Variables

2.2 Variables, Operacionalización

El cuadro de Operacionalización de variables se puede visualizar en el anexo 01.

2.2.1 Dependencia a Videojuegos.

Definición Conceptual.

La dependencia a los juegos en línea trata sobre la práctica desmesurada y compulsivamente progresiva de la práctica constante que al sujeto le resulta difícil de abandonar haciendo uso de ella cada vez con mucha más constancia y perseverancia. Cholíz y Marco (2011).

Definición Operacional.

Es el cálculo de la variable dependencia a videojuegos por medio del test de Dependencia a Videojuegos de Marco y Choliz (2011).

Dimensiones.

Abstinencia (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25)

Abuso y Tolerancia (1, 5, 8, 9 y 12)

Problemas involucrados a los videojuegos (16, 17, 19 y 23)

Dificultad de control (2, 15, 18, 20, 22, 24)

2.2.2 Agresividad.

Definición Conceptual.

La agresividad es una oposición donde se liberan estímulos de carácter dañino contra otra persona. Buss (1961)

Definición Operacional.

Es el cálculo de la variable de “Agresividad” medido a través de la encuesta de agresión de Buss y Perry, acondicionado por Matalinares (2012)

Dimensiones.

Agresividad Física (Ítem: 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29)

Agresividad verbal (Ítem: 2, 6, 10, 14 y 18)

Hostilidad (Ítem: 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28)

Ira (Ítem: 3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25).

2.3 Población y Muestra

Población.

Hernández, Fernández y Baptista (2014), mencionan que una población es el grupo de casos que coinciden en una serie de distinciones. Por lo que la población elegida fue conformada en 397 estudiantes de 1ro a 5to año de secundaria de la Institución Educativa N° 0033 Virgilio Espinoza Barrios del distrito de Ate.

Criterios de Inclusión.

- Que fuesen estudiantes de 1° a 5° de secundaria de la I.E.
- Que registren matrícula en el año 2018
- Que deseen participar en la investigación
- Contestar las preguntas del cuestionario sobre los videojuegos con (SI)
- Tener la edad de 12 a 19 años

Muestra.

Hernández, Fernández y Baptista (2014), refiere que la muestra es un subgrupo de la población en la que se recopila información, la cual debe definirse y también delimitarse con exactitud, adicionalmente debe ser característico de la población de la que trata el tema o estudio. De modo que la muestra estuvo representada por 100 alumnos, los cuales serán varón y mujer, comprendiendo la edad de 12 a 19 años. El tamaño de la muestra se determinó por un cuestionario sobre los videojuegos aplicada a los estudiantes de 1ro a 5to de secundaria de la Institución Educativa.

Muestreo.

El muestreo será No Probabilístico – Intencional, ya que es el más expedito, el menos representativo y el más sesgado, donde los elementos son escogidos con base en criterios o juicios establecidos por el investigador (Gallardo, 2017, pág. 66).

2.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1 Técnicas.

La técnica que se empleó para la investigación fue el cuestionario y la observación el cual consiste en el registro sistemático, valido y confiable del comportamiento o conducta.

2.4.2 Instrumentos.

Para el actual estudio, se emplearon los siguientes instrumentos tales como:

- Cuestionario de Dependencia a videojuegos (TDV)
- Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry

Cuestionario de Dependencia a Videojuegos (TDV).

Ficha Técnica

Nombre de la prueba:	Test de dependencia a videojuegos (TDV)
Autores:	Marcos y Cholíz
Año:	2011
Adaptado al Perú:	Salas Edwin y Merino César (2017)
Tipo de aplicación:	Individual y colectiva.
Ámbito de aplicación:	Entre 11 a 18 años
Tiempo de duración:	15 a 20 minutos aproximadamente.
Dimensiones:	Abstinencia Abuso y Tolerancia Problemas asociados a los videojuegos Dificultad de control

Validez.

Se aplicó un análisis factorial confirmatorio, donde la organización factorial fue proveniente de un estudio de componentes, por el cual se obtuvieron 4 factores, Abstinencia que representa el (40.43% de la varianza), Abuso y Tolerancia que representa el (5.49% de la varianza), Problemas ocasionados por los videojuegos (4.19% de la varianza) y Dificultad en el control que representa el (4% de la varianza) (Salas, Merino, Cholíz y Marco, 2017).

Confiabilidad.

Para la actual investigación se empleó el Alfa de Cronbach, hallando una valoración de 0.94, quiere decir que el instrumento es notablemente de confianza (Salas, Merino, Cholíz y Marco, 2017).

Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry.

Ficha Técnica

Nombre de la prueba:	Agresion Cuestionnare (AQ)
Autores:	Arnold Buss y Mark Perry
Año:	1992
Adaptación Española:	José Manuel Andreu Rodríguez, Mg Elena Peña, Fernández y José Luis Graña Gómez (2002).
Adaptado al Perú:	Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio, (2012).
Tipo de aplicación:	Individual y colectiva.
Ámbito de aplicación:	10 y 19 años.
Tiempo de duración:	20 minutos aprox.
Finalidad:	Medir el nivel de agresividad del sujeto.
Dimensiones:	Agresividad Física, Agresividad verbal, Hostilidad e Ira.

Validez.

Se empleó el análisis factorial exploratorio, la cual facilita visualizar la organización de los fundamentales factores empleando la metodología de los principales elementos, las cuales está conformada por un factor que junta a 4 componentes, agresividad del tipo físico (0.773), agresividad del tipo verbal (0.770), la ira (0.812) y la hostilidad (0.764) (Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernandez, Huari, Campos y Villavicencio, 2012).

Confiabilidad.

En la presente investigación se empleó el Alfa de Cronbach, calculando una valoración de 0.836, lo que revela que la herramienta a utilizar es notablemente de confianza o confiable (Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernandez, Huari, Campos y Villavicencio, 2012).

2.5 Métodos de análisis de datos

El estudio del análisis se efectuó gracias al software estadístico SPSS v. 21, lo cual permitió el estudio de las variables y la correlación existente en las dos variables, con el único fin que se recolectará los datos y se obtendrán los resultados analizados de la muestra.

2.6 Aspectos éticos

El actual estudio prevé como objetivo principal, el generar respeto y cuidado de diferentes participantes, por lo tanto, se pidió una carta de autorización otorgado por la Universidad Cesar Vallejo la cual va dirigida al director de la Institución Educativa N° 0033 Virgilio Espinoza Barrios, también se realizó un consentimiento informado el cual fue entregado a cada estudiante, en la que se detallaron el propósito del estudio, las pruebas que se utilizaron y se mantuvo el anonimato de cada participante de la Institución Educativa.

III. Resultados

3.1 Resultados Descriptivos

Tabla 1

Niveles de Frecuencia y Porcentajes de la Variable de Dependencia a videojuegos

	Frecuencia	%
Muy Alto	3	3.0
Alto	46	46.0
Medio	42	42.0
Bajo	9	9.0
Total	100	100.0

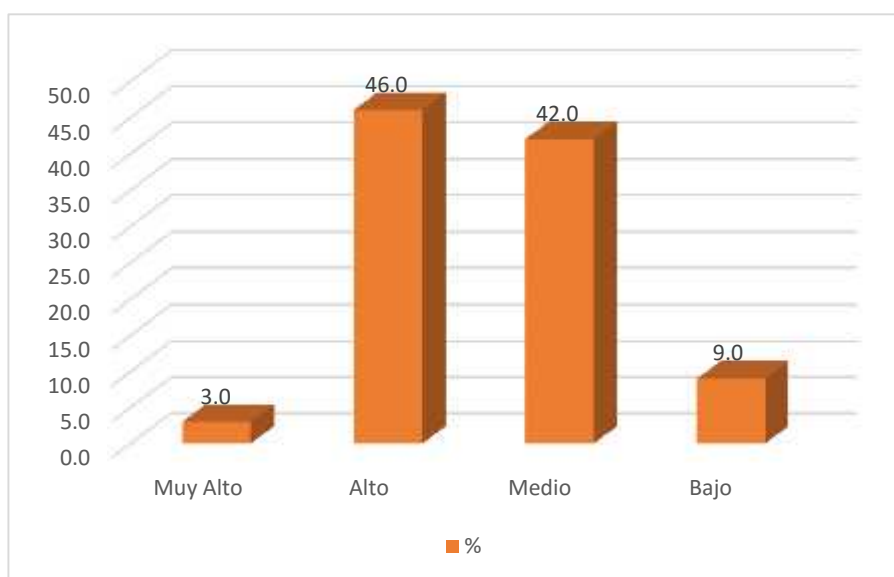


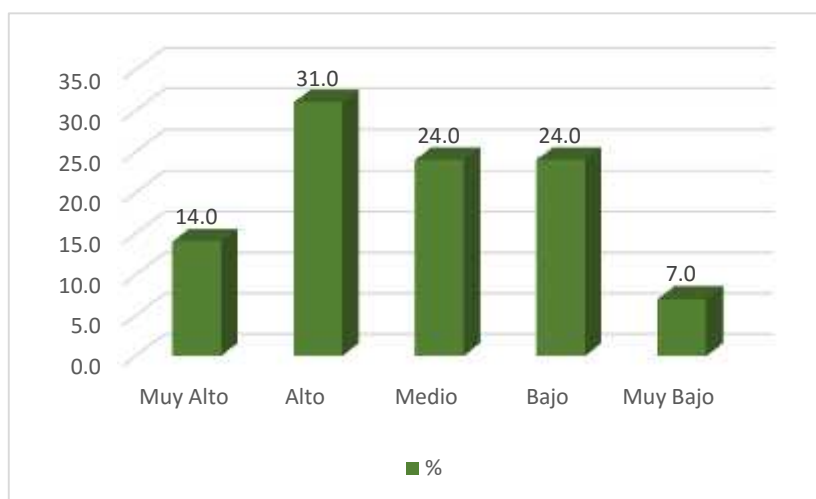
Figura 1. Niveles de Porcentajes de la Variable de Dependencia a Videojuegos

En la Tabla 1 y Figura 1, la variable Dependencia a Videojuegos se puede apreciar que existe un 46.0% de población que tiene un nivel Alto de Dependencia a Videojuegos, por lo que se infiere que, de ser así los estudiantes evaluados podrían estar bajo los criterios de escasos controles, irritabilidad por parte del adolescente o abandono de actividades cotidianas, por otro lado, también se ve que el 42.0% de la población posee un Medio nivel de Dependencia a Videojuegos, además el 9.0% de la población posee un Bajo nivel, y únicamente se aprecia que el 3.0% tiene un Muy alto nivel de Dependencia a Videojuegos.

Tabla 2

Niveles de Frecuencia y Porcentaje de la Variable de Agresividad

	Frecuencia	%
Muy Alto	14	14.0
Alto	31	31.0
Medio	24	24.0
Bajo	24	24.0
Muy Bajo	7	7.0
Total	100	100.0

*Figura 2. Niveles de Porcentaje de la Variable de Agresividad*

En la Tabla 2 y Figura 2, la variable de Agresividad se observa que un 31.0% de población de Adolescentes tiene un Alto nivel de Agresividad, por lo que se puede inferir que los estudiantes podrían estar presentando algunos elementos, los cuales son considerados por Buss y Perry (1992) tales como agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira, por otro lado, se puede observar que existe el 24.0% de la población evidencia un Medio y Bajo nivel, asimismo se aprecia que el 14.0% de la población posee un Muy alto nivel de Agresividad y únicamente el 7.0% tiene un nivel de Agresividad Muy bajo.

3.2 Resultados Inferenciales

3.2.1 Resultados Generales.

Hg: Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018

Ho: No existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018

Regla de decisión:

Si p - valor es menor o igual a $\alpha=0.005$, entonces se ignora la hipótesis nula y se admite la hipótesis prima.

$$H_0 : p - \text{valor} \leq \alpha$$

Si p – valor es mayor que $\alpha=0.005$, entonces se admite la hipótesis nula y se ignora la hipótesis prima.

$$H_1 : p - \text{valor} > \alpha$$

Tabla 3

Correlación entre la variable de Dependencia a videojuegos y Agresividad

	Coefficiente de correlación
Rho de Spearman	,508
Sig. (bilateral)	,000

En la tabla 3, se puede evidenciar una correlación moderada (,508) incluso a un 99% de aceptación. Además, es positiva o también llamada directo, esto quiere decir, que a mayor nivel de dependencia a videojuegos mayor será el nivel de agresividad o de las conductas agresivas de los adolescentes. Además, el valor de $p=,000$ el cual resulta ser menor a $\alpha=0.005$. Entonces, se ignora la hipótesis nula (H_0), asumiendo que, si existe una relación directa entre las variables de Dependencia a videojuegos y agresividad en los adolescentes del distrito de Ate, 2018.

3.2.2 Resultados Específicos.

Resultados Específicos 1.

H₁: Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad física en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

H₀: No existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad física en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Tabla 4

Correlación entre la variable de Dependencia a videojuegos y la dimensión de Agresividad Física

		Agresividad Física
Dependencia a videojuegos	Coefficiente de correlación	,471
	Sig. (bilateral)	,000

En la tabla 4, se puede evidenciar una correlación moderada (.471), entre la variable de Dependencia a videojuegos y la dimensión de Agresividad física. Además, se puede decir que esta correlación es directa o positiva, también tiene una significancia de (.000), esto quiere decir que a mayor nivel de dependencia a videojuegos mayor será el nivel de agresividad física tales como golpes, daños ocasionados por un objeto u ocasionados por medio de su propio cuerpo. Entonces, se ignora la hipótesis nula (H₀), asumiendo que, si existe relación directa entre las variable Dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad Física en los adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Resultados Específicos 2.

H2: Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad verbal en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

H0: No existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad verbal en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Tabla 5

Correlación entre la variable de Dependencia a videojuegos y la dimensión de Agresividad Verbal

		Agresividad Verbal
Dependencia a videojuegos	Coefficiente de correlación	,439
	Sig. (bilateral)	,000

En la tabla 5, se puede evidenciar una correlación moderada (.439), que hay entre la variable de Dependencia a videojuegos y la dimensión de Agresividad verbal. Además, se puede decir que esta correlación es directa o positiva, también tiene una significancia de (.000), esto quiere decir que a mayor nivel de dependencia a videojuegos mayor será el nivel de agresividad verbal tales como burlas, insultos, amenazas, la cual puedan afectar a la otra persona. Entonces, se ignora la hipótesis nula (H₀), asumiendo que, si existe relación directa entre las variables Dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad Verbal en los adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Resultados Específicos 3.

H₃: Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de hostilidad en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

H₀: No existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de hostilidad en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Tabla 6

Correlación entre la variable de Dependencia a videojuegos y la dimensión de Hostilidad

		Hostilidad
Dependencia a videojuegos	Coefficiente de correlación	,463
	Sig. (bilateral)	,000

En la tabla 6, se aprecia una moderada correlación (.463), que hay entre la variable de Dependencia a videojuegos y la dimensión de Hostilidad. Además, se puede decir que esta correlación es directa o positiva, también tiene una significancia de (.000), esto quiere decir que a más nivel de dependencia a videojuegos mayor será el nivel de hostilidad como querer infligir daño y desvalorización de la otra persona. Entonces, se ignora la hipótesis nula (H₀), asumiendo que, si existe relación directa entre las variables Dependencia a videojuegos y la dimensión de Hostilidad en los adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Resultados Específicos 4.

H4: Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de ira en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

H0: No existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de ira en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

Tabla 7

Correlación entre la variable de Dependencia a videojuegos y la dimensión de Ira

		Ira
Dependencia a videojuegos	Coefficiente de correlación	,353
	Sig. (bilateral)	,000

En la tabla 7, se aprecia una baja correlación ($,353$), que hay entre la variable de Dependencia a videojuegos y la dimensión de Ira. Además, se puede decir que esta correlación es directa o positiva, también tiene una significancia de ($,000$), esto quiere decir que a mayor nivel de dependencia a videojuegos mayor será el nivel de ira (estado de emoción con sensaciones que cambian de magnitud). Entonces, se ignora la nula hipótesis (H_0), asumiendo que, si existe una relación directa entre las variables Dependencia a videojuegos y la dimensión de Ira en los adolescentes del distrito de Ate, 2018.

IV. Discusión

El actual estudio tiene como objetivo general determinar la correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018. Seguidamente, se discute lo obtenido:

En la investigación presente se descubrió que la dependencia a videojuegos y la agresividad muestran una significativa correlación moderada ($r=0,508$), además es de tipo directa. Estos resultados coinciden con las investigaciones de Remigio (2017), Pérez y Prado (2014) y Serna (2013), ya que obtuvieron como resultados que existe correlación moderada de tipo directa y significativa. De esta forma se respalda con lo que menciona Rojas y Ruesta (2018) en su investigación en CEDRO, donde los resultados que se obtuvieron fue casi la mitad de adolescentes los cuales juegan diariamente en el internet, por lo que los videojuegos tienen sencillez de atrapar a la persona y enviciarlo.

Así mismo, también se respalda con las investigaciones de Dorantes (2017) y Carlos y Saldívar (2017), las cuales tuvieron como objetivo establecer una influencia que existe al relacionarse con videojuegos violentos con la visión de un ambiente violento, donde se obtuvo como resultado que mientras más videojuegos jueguen, mayor será la naturaleza violenta de los adolescentes.

De esta manera se corrobora lo que nos menciona Alvino (2013), donde refiere que la conducta agresiva toma en cuenta solo sus intereses y derechos propios de la persona, sin tomar en cuenta al prójimo. Por lo que se ve que la dependencia a videojuegos va de la mano con la agresividad en los adolescentes dando a conocer que mayor sea la dependencia a videojuegos mayor será la agresividad.

En cuanto a las descripciones encontradas, el nivel de dependencia a videojuegos se obtuvo como resultado que la población, casi el 50% tiene un nivel de Dependencia a Videojuegos Alto. Encontrando similitud con la investigación de Remigio (2017), donde explica los rangos de tener una adicción a los videojuegos en los estudiantes, se observó que casi el total de la población presenta un nivel de dependencia alto. De esa forma se confirma con lo que menciona Buiza, et al. (2017), en que el alcance de los videojuegos ha aumentado sorprendentemente en los últimos tiempos, en la población de adolescentes. Por otra parte, también se confirma con lo que menciona Echeburua y De Corral (2010) donde mencionan

que los videojuegos es una afición patológica que genera una dependencia en el individuo, haciendo que excluya hacer sus tareas e intereses. Por otro lado, existe una discrepancia con la investigación de Alave y Pampa (2018), donde se obtuvo como resultados que casi el 50% de la población no depende de los videojuegos.

En el nivel de agresividad se obtuvo como resultado que más de la cuarta parte de la población tiene un rango de Agresividad Alto. Encontrando similitud con la investigación de Remigio (2017), donde describe los rangos de agresividad donde se aprecia que más de la cuarta parte de la población muestra un muy alto nivel. Entonces se reafirma con lo que menciona Buss (1961), que la agresividad es la particularidad de la persona, por lo que esto se puede manifestarse de diferentes maneras. Esto puede cambiar acorde al contexto donde la persona se puede encontrar.

A nivel de dimensiones se decretó que la relación que existe entre dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad física, la cual se obtuvo una correlación moderada (.471), de tipo directa, lo que establece que a más dependencia a videojuegos mayor será la agresividad física, coincidiendo con la investigación de Remigio (2017), donde se tuvo como resultado una correlación significativa alta (.731), además de tipo directa. De esta forma se confirma con lo que menciona Tajeiro, Pelegrina y Gómez (2009), donde refieren que un uso constante de los videojuegos en las personas causa un posible efecto negativo como, conductas agresivas y agresiones entre los usuarios.

Por otra parte, se decretó la relación entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad verbal donde se obtuvo una correlación moderada (.439) de tipo directa, lo que incide que a más dependencia a videojuegos mayor será la agresividad verbal. Donde se encontró una similitud con un estudio de Remigio (2017), donde se dio como resultado una correlación significativa muy alta (.870) de tipo directa. De esta forma se confirma con lo que menciona Buss y Perry (1992), donde la agresividad verbal es provocada por medio de sobrenombres tales como burlas, insultos, amenazas, la cual pueden afectar a la otra persona.

También, se decretó la relación entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de Hostilidad donde se obtuvo una correlación moderada (.463), de tipo directa, lo que indica que a mayor dependencia a videojuegos mayor será la Hostilidad. Donde se encontró una

coincidencia con la investigación de Remigio (2017), donde obtuvo como resultado una correlación significativa muy alta ($,803$) de tipo directa.

Por otro lado, se decretó la relación que hay entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de Ira donde se obtuvo una correlación baja ($,353$), de tipo directa, lo que indica que a mayor dependencia a videojuegos mayor será la Ira. Por lo que se encontró una coincidencia con la investigación de Remigio (2017), donde obtuvo como resultado que la correlación es significativa moderada ($,442$) de tipo directa.

Finalmente, el estudio remarcará la relación significativa entre la dependencia a videojuegos y agresividad, donde los adolescentes en la actualidad tienen un fácil acceso a internet y a los videojuegos, considerando como factores de riesgo la falta de supervisión de los padres. Por ello esto puede verse como un problema en la sociedad, donde los adolescentes juegan videojuegos por largas horas, donde no hay un control para el uso de los videojuegos, lo que causa en los adolescentes una conducta agresiva, ya sea física, verbal, hostilidad o ira. Confirmándose con lo que menciona Anderson et al., (2008) donde se llevó a cabo una investigación en el que se tuvo como respuesta que un grupo de personas expuestas a videojuegos violentos, presentan indicadores de agresividad.

V. Conclusiones

Primera: Según los resultados que se han obtenido entre las variables de dependencia a videojuegos y agresividad existe una correlación moderada de tipo directa, además siendo significativa, por lo que a mayor nivel de dependencia a videojuegos mayor será el nivel de agresividad o de las conductas agresivas de los adolescentes.

Segunda: Los resultados que se han obtenido de la variable de Dependencia a videojuegos se observó que existe un nivel alto de dependencia a videojuegos (46.0%), en casi la mitad de la población de adolescentes, por lo que se infiere que, de ser así los estudiantes evaluados podrían estar bajos los criterios de pérdida de control, irritabilidad si el juego es interrumpido o abandono de actividades cotidianas.

Tercera: Los resultados obtenidos de la variable de Agresividad se observó que existe un alto nivel de agresividad (31.0%), en más de la cuarta parte de la población de jóvenes adolescentes, por lo que se puede inferir que los estudiantes podrían estar presentando algunos elementos considerados por Buss y Perry como agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira.

Cuarta: Los resultados obtenidos entre la variable de Dependencia a videojuegos y la dimensión de Agresividad física muestran que existe una correlación moderada y directa, por lo que los adolescentes que presentan mayores índices de dependencia a videojuegos, tienen a manifestar mayor Agresividad física los cuales son expresados por medio de golpes, daños ocasionados por un objeto u ocasionados por medio de su propio cuerpo.

Quinta: Los resultados que se obtuvieron entre la variable dependencia a videojuegos y la dimensión de Agresividad verbal muestran que existe una correlación moderada y directa, por lo que los adolescentes que presentan mayores índices de dependencia a videojuegos, tienen a manifestar mayor Agresividad verbal tales como rumores mal intencionados, insultos, amenazas, la cual puedan afectar a la otra persona.

Sexta: Los resultados que se obtuvieron entre la variable dependencia a videojuegos y la dimensión de Hostilidad muestran que existe una correlación moderada y directa, por lo que los estudiantes que presentan mayores índices de dependencia a videojuegos, tienen a manifestar mayor Hostilidad como querer infligir daño y desvalorización de la otra persona.

Séptima: Los resultados que se obtuvieron entre la variable dependencia a videojuegos y la dimensión de Ira muestran que existe una correlación baja y directa, por lo que los estudiantes que presentan mayores índices de dependencia a videojuegos, tienen a manifestar mayor Ira, la cual se presenta como un estado de emoción con sensaciones que cambian de magnitud.

VI. Recomendaciones

- Primera: Se recomienda a los altos cargos como el director de la Institución Educativa tomar en cuenta los resultados de este estudio para que pueda tomar medidas de prevención en cuanto a la dependencia a videojuegos y agresividad, realizando programas y talleres.
- Segunda: Se recomienda a la municipalidad de Ate realizar programas de prevención, para reducir el nivel de dependencia a videojuegos y la agresividad en los adolescentes, los cuales deben ser planificados, ejecutados y supervisados, hasta llegar a lograr mejorar los resultados.
- Tercera: Se recomienda a la UGEL y la MINEDU fomentar las investigaciones de las variables para disminuir el nivel de dependencia a videojuegos y agresividad.
- Cuarta: Se recomienda a los futuros investigadores ampliar la muestra en los distintos distritos de Lima para llegar a obtener mayores resultados para futuras investigaciones.
- Quinta: Se recomienda realizar más investigaciones con las variables de dependencia a videojuegos y Agresividad.

Referencias

- Alvino, F. (2013). *Adaptación psicométrica del cuestionario de agresividad (AQ) de Buss y Perry en estudiantes de secundaria del distrito de Santa Rosa* (Tesis para obtener el título profesional). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Ameneiros, A., y Ricoy, M. (2015). *Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas*. Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación, 0(13), 115-119. Recuperado de http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2015.0.13.451/pdf_379
- Anderson, C., Sakamoto, A., Gentile, D., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M. & Kobayashi, K. (2008). *Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States*. Pediatrics. 122 (5). Recuperado de <https://doi.org/10.1542/peds.20081425>
- Andrade, M. y Rivas, D. (2015). *Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica* (Tesis para obtener el título profesional). Universidad de Cuenca, Ecuador.
- Alave, S. y Pampa, S. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este* (Tesis para obtener título profesional). Universidad Peruana Unión, Lima, Perú.
- Batallas, M. (2014). *Agresividad, Hostilidad e Ira en Adolescentes que juegan videojuegos* (Tesis para obtener título profesional). Universidad de las Américas, Quito, Ecuador.
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M. y Hernández, I. (2017). *Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas*. Psicología Educativa, 23(2), 129-136.
- Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. Oxford, England: Wiley
- Buss, A. & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. Journal of Personality and social psychology.

- Carlos, F. y Saldívar, G. (2017). *Influencia de la ejecución del videojuego dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del vii ciclo, nivel secundario, institución educativa francisco mostajo, distrito Tiabaya, Arequipa, 2016* (Tesis para obtener título profesional). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.
- Chumpitaz, O. (06 de enero del 2014). *Fanático de videojuego mata a joven padre por el amor de una mujer virtual*. La república. Recuperado de <https://larepublica.pe/sociedad/763241-fanatico-de-videojuego-mata-a-joven-padre-por-el-amor-de-una-mujer-virtual>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). *Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia*. Anales de Psicología, 27 (2), 418-426. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Contini, N. (2015). *Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual*. Psicodebate, 15 (2), 31-54. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5645294>
- Dorantes, G. (2017). *El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes*. PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica, 9 (2), 1-16. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333152922002>
- Echeburua, E. y De Corral, P. (2010). *Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto*. Adicciones, 22(2), 91–96. Recuperado de http://www.adicciones.es/files/91-96_editorial_echeburua.pdf
- Elliott, L., Golub, A., Ream, G. & Dunlap, E. (2012). *Video game genre as a predictor of problem use*. Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, 15(3), 155–61. Recuperado de <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0387>
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación*. Huancayo: Universidad Continental.
- Hernandes, R., Fernandez, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta Ed.). México: McGraw Hill.
- Mamani, E. (14 de enero de 2014). *Videojuegos violentos en la actualidad no sobrepasan el 10% según especialista*. La república. Recuperado de

<https://larepublica.pe/archivo/765085-videojuegos-violentos-en-la-actualidad-no-sobrepasan-el-10-segun-especialista>.

- Marcial, C. (2014). *Análisis de los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo de Bachillerato del colegio nacional experimental “Ambato en el periodo de marzo 2013 – Setiembre 2013”* (Tesis para obtener título profesional). Universidad técnica de Ambato, Ecuador.
- Matalinares, M. Yaringaño, J. Uceda, J. Fernandez, E. Huari, Y. Campos, A. Villavicencio, N. (2012). *Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry*. Revista IIPSI Facultad de psicología UNMSM, (15)1, 147-161. Recuperado de file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/3674-12441-1-PB%20(2).pdf
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*. Retos, 2041(21), 43–49.
- Navarro, A. (2016). *Los juegos electrónicos y su influencia en el comportamiento agresivo de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Nicolás Copérnico de la ciudad de Quito, periodo lectivo 2013-2014. Lineamientos propositivos* (Tesis para obtener título profesional). Universidad Nacional de Loja, Ecuador.
- Osorio, R. (2013). *Impulsividad y Agresividad en adolescentes*. Ediciones Díaz de Santos
- Pérez, K. y Prado, A. (2014). *Uso De Videojuegos Y Conductas Agresivas En Escolares Del Colegio Santa María, Sector Jerusalén, Distrito La Esperanza, Trujillo, 2014* (Tesis para obtener título profesional). Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo, Perú.
- Pérez, O. (2011). *Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas 90 perspectivas teóricas*. Comunicación: Revista de Recerca I d’Anàlisi, 28(1), 127–146. Recuperado de <https://publicacions.iec.cat/repository/pdf/00000166/00000099.pdf>
- Puma, I. y Vilca, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresividad en adolescentes de la I. E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar* (Tesis para obtener título profesional). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.

- Quispe, M. (2016). *El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016* (Tesis para obtener título profesional). Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú.
- Real Academia Española. 23ª Edición. Madrid: Santillana, 2014.
- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* (Tesis para obtener título profesional). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Rojas, M. y Ruesta, S. (2017). *Informe sobre 496 casos de juego patológico presencial y virtual. ¿Los juegos, como el Dota2 o el Warcraft, son adictivos?* [Diapositivas]. Miraflores: CEDRO. Recuperado de <http://www.repositorio.cedro.org.pe/handle/CEDRO/359>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). *Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana*. Universitas Psychologica, 16(4), 1-13. Recuperado de <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Serna, C. (2013). *El uso de los videojuegos y conductas agresivas de los estudiantes de 5° de primaria de la I.E. N° 162 “San Jose Obrero” – de S.J.L. Lima; 2012*. (Tesis para obtener el grado de magister en educación). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Solano, B. (2015). *Influencia de los video-juegos en la conducta agresiva de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato paralelo “a” de la unidad educativa “Pedro Vicente Maldonado”, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el primer Quimestre, periodo septiembre 2014- febrero 2015* (Tesis para obtener el título profesional). Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador.
- Tajeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez (2009). *Efectos Psicosociales de los videojuegos*. Comunicación, 1(7), 235-250.

Anexos

CUADRO OPERACIONAL DE LAS VARIABLES												
VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Nº DE PREGUNTAS	RANGO	NIVEL	ESCALA DE MEDICION				
								Totalmente en Desacuerdo	Un poco en Desacuerdo	Neutral	Un poco de Acuerdo	Totalmente en Acuerdo
DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS	La dependencia a los juegos en línea trata sobre la práctica desmesurada y compulsivamente progresiva de la práctica constante que al sujeto le resulta difícil de abandonar haciendo uso de ella cada vez con mucha más constancia y perseverancia. Cholíz y Marco (2011)	Es el cálculo de la variable dependencia a videojuegos por medio del test de Dependencia a Videojuegos de Cholíz y Marco (2011).	Abstinencia	Malestar que se presenta cuando el sujeto no puede jugar con videojuegos y uso de los mismos para aliviar sus problemas psicológicos	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	76 a Más 51 - 75 26 - 50 Menos a 25	Muy Alto Alto Medio Bajo	0	1	2	3	4
			Abuso y Tolerancia	Jugar progresivamente más que al principio y de forma excesiva	1, 5, 8, 9 y 12			0	1	2	3	4
			Problemas asociados por los videojuegos	Consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos	16, 17, 19 y 23			0	1	2	3	4
			Dificultad de control	Dificultades para dejar de jugar, a pesar de que no sea funcional ni adecuado hacerlo en ese momento o situación	2, 15, 18, 20, 22, 24			0	1	2	3	4

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	Indicadores	N° DE PREGUNTAS	RANGO	NIVEL	ESCALA DE MEDICION				
								Completamente falso para mi	Bastante falso para mi	Ni verdadero, ni falso para mi	Bastante verdadero para mi	Completamente verdadero para mi
AGRESIVIDAD	La agresividad es una oposición donde se liberan estímulos de carácter dañino contra otra persona. Buss (1961)	Es el cálculo de la variable de "Agresividad" a través del cuestionario de agresión de Buss y Perry, acondicionado por Matalinares (2012)	Agresividad Física	Conductas violentas	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29	99 a Más 83 - 98 68 - 82 52 - 67 Menos a 51	Muy Alto Alto Medio Bajo Muy Bajo	1	2	3	4	5
			Agresividad Verbal	Respuesta verbal con insultos o amenazas	2, 6, 10, 14 y 18			1	2	3	4	5
			Hostilidad	Rechazo, evaluación negativa del resto.	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28			1	2	3	4	5
			Ira	Sentimientos de furia y violencia.	3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25			1	2	3	4	5

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES																				
<p>Problemas General: ¿Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018?</p>	<p>Objetivo General Determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018</p> <p>Objetivos Específicos: 1.Describir los niveles de dependencia a videojuegos en adolescentes del distrito de Ate, 2018. 2.Describir los niveles de agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018. 3.Determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad física en adolescentes del distrito de Ate, 2018. 4.Determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad verbal en adolescentes del distrito de Ate, 2018. 5.Determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de hostilidad en adolescentes del distrito de Ate, 2018. 6.Determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de ira en adolescentes del distrito de Ate, 2018.</p>	<p>Hipótesis General Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018</p> <p>Hipótesis Específico: H1: Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad física en adolescentes del distrito de Ate, 2018. H2: Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de agresividad verbal en adolescentes del distrito de Ate, 2018. H3: Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de hostilidad en adolescentes del distrito de Ate, 2018. H4: Existe relación directa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de ira en adolescentes del distrito de Ate, 2018.</p>	<p>VARIABLES V. INDEPENDIENTE: DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS</p> <table border="1" data-bbox="1265 528 2132 946"> <thead> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ABSTINENCIA</td> <td>Malestar que se presenta cuando el sujeto no puede jugar con videojuegos y uso de los mismos para aliviar sus problemas psicológicos</td> </tr> <tr> <td>ABUSO Y TOLERANCIA</td> <td>Jugar progresivamente más que al principio y de forma excesiva</td> </tr> <tr> <td>PROBLEMAS ASOCIADOS POR LOS VIDEOJUEGOS</td> <td>Consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos</td> </tr> <tr> <td>DIFICULTAD DE CONTROL</td> <td>Dificultades para dejar de jugar, a pesar de que no sea funcional ni adecuado hacerlo en ese momento o situación</td> </tr> </tbody> </table> <p>V. DEPENDIENTE: AGRESIVIDAD</p> <table border="1" data-bbox="1265 1034 2132 1310"> <thead> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AGRESIVIDAD FISICA</td> <td>Conductas violentas</td> </tr> <tr> <td>AGRESIVIDAD VERBAL</td> <td>Respuesta verbal con insultos o amenazas</td> </tr> <tr> <td>HOSTILIDAD</td> <td>Rechazo, evaluación negativa del resto.</td> </tr> <tr> <td>IRA</td> <td>Sentimientos de furia y violencia.</td> </tr> </tbody> </table>	Dimensiones	Indicadores	ABSTINENCIA	Malestar que se presenta cuando el sujeto no puede jugar con videojuegos y uso de los mismos para aliviar sus problemas psicológicos	ABUSO Y TOLERANCIA	Jugar progresivamente más que al principio y de forma excesiva	PROBLEMAS ASOCIADOS POR LOS VIDEOJUEGOS	Consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos	DIFICULTAD DE CONTROL	Dificultades para dejar de jugar, a pesar de que no sea funcional ni adecuado hacerlo en ese momento o situación	Dimensiones	Indicadores	AGRESIVIDAD FISICA	Conductas violentas	AGRESIVIDAD VERBAL	Respuesta verbal con insultos o amenazas	HOSTILIDAD	Rechazo, evaluación negativa del resto.	IRA	Sentimientos de furia y violencia.
Dimensiones	Indicadores																						
ABSTINENCIA	Malestar que se presenta cuando el sujeto no puede jugar con videojuegos y uso de los mismos para aliviar sus problemas psicológicos																						
ABUSO Y TOLERANCIA	Jugar progresivamente más que al principio y de forma excesiva																						
PROBLEMAS ASOCIADOS POR LOS VIDEOJUEGOS	Consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos																						
DIFICULTAD DE CONTROL	Dificultades para dejar de jugar, a pesar de que no sea funcional ni adecuado hacerlo en ese momento o situación																						
Dimensiones	Indicadores																						
AGRESIVIDAD FISICA	Conductas violentas																						
AGRESIVIDAD VERBAL	Respuesta verbal con insultos o amenazas																						
HOSTILIDAD	Rechazo, evaluación negativa del resto.																						
IRA	Sentimientos de furia y violencia.																						

POBLACIÓN Y MUESTRA	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	TRATAMIENTO ESTADÍSTICO
<p>Población. Hernández, Fernández y Baptista (2014), refieren que una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. Por lo que la población elegida fue conformada por 397 estudiantes de 1ro a 5to año de secundaria de la Institución Educativa N° 0033 Virgilio Espinoza Barrios del distrito de Ate.</p> <p>Muestra. Hernández, Fernández y Baptista (2014), refiere que la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectan datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población. Por lo que la muestra estará constituida por 100 estudiantes, las cuales serán de ambos géneros, comprendiendo la edad de 12 a 19 años. El tamaño de la muestra se determinó por un cuestionario sobre los videojuegos aplicada a los estudiantes de 1ro a 5to de secundaria de la Institución Educativa.</p> <p>Muestreo. El muestreo será No Probabilístico – Intencional, ya que es el más expedito, el menos representativo y el más sesgado, donde los elementos son escogidos con base en criterios o juicios establecidos por el investigador (Gallardo, 2017, pág. 66).</p>	<p>Diseño de Investigación</p> <p>Su diseño es no experimental, porque se emplea sin el manejo deliberado de las variables, por lo que sólo se aprecian los cambios en un contexto natural para lograr estudiarlos (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, pág. 152) y corte transeccional, de modo que se recolectan datos en un solo momento y en un único tiempo.</p> <p>El tipo de investigación es descriptivo-correlacional, ya que presenta como objetivo comprender una relación o nivel asociativo que se evidencien entre dos o más definiciones, variables, categorías en una muestra y pretende determinar características y propiedades destacadas de cualquier cambio analizado (Hernández, et al., 2014, pág. 93).</p>	<p>Instrumentos:</p> <p>Durante el proceso de investigación se utilizarán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Test de dependencia a videojuegos Adaptado por Sala Edwin y Merino César (2017) - Cuestionario de Agresión (AQ) Adaptado por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012) 	<p>1. Confiabilidad de los instrumentos:</p> <p>Para el cálculo de la confiabilidad de los instrumentos se utilizó:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La prueba estadística Alfa de Cronbach.



Test de dependencia a videojuegos

Adaptado por Sala Edwin y Merino César (2017)

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

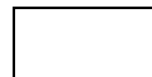
TD	ED	N	DA	TA
Totalmente en Desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

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

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

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

Nº	Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					



Cuestionario de Agresión (AQ)

Adaptado por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012)

INSTRUCCIONES

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

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

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

	CF	BF	VF	BV	CV
01. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
02. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
03. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida					
04. A veces soy bastante envidioso					
05. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
06. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
07. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
08. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
09. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13. Suelo involucrarme en la peleas algo más de lo normal					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15. Soy una persona apacible					

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

CUESTIONARIO SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

Estimado colaborador queremos tu apoyo en el cuestionario sobre los videojuegos a fin de poder lograr identificar la frecuencia que pasan en los videojuegos. *Marque con una "x" SI o NO según sea tu respuesta:*

1. ¿Te gustan los videojuegos?

Si ()

No ()

2. ¿Has jugado algún tipo de videojuego?

Si ()

No ()

3. ¿Pasas varias horas en los videojuegos?

Si ()

No ()

4. ¿Has gastado dinero en los videojuegos?

Si ()

No ()

Recibido en
Ate
23/10/2018
12:30
[Signature]

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Ate, 15 de octubre del 2018

CARTA 351 - 2018 / PE-PSICOLOGIA-UCV-Ate

Director.
Lic. David Enciso Sánchez
I.EN° 0033 Virgilio Espinoza Barrios

Asunto: Solicito facilidades para recolección de datos para proyecto de investigación.

Es grato dirigirme a usted, a fin de saludarlo cordialmente y presentarme: Thalia Elva Arteaga Hilario, estudiante de la Universidad Cesar Vallejo, del XI ciclo de la Escuela Profesional de Psicología. Actualmente estoy desarrollando el trabajo de investigación titulado: "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE ATE, 2018."

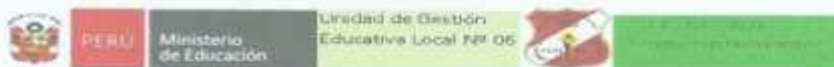
Motivo por el cual, solicito a su digno despacho se me brinde las facilidades en su institución para la recolección de datos, a su vez el desarrollo de la investigación es importante por su contribución al conocimiento en las ciencias de la salud.

Segura de contar con su autorización y apoyo, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,


[Signature]
Mg. Patricia Figueroa Garrido
Coordinadora del P.E de Psicología
UCV - LIMA ATE


[Signature]
Lic. David Enciso Sánchez
DIRECTOR
V-13



"El Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"
"Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Yo, David Enciso Sanchez, identificado con D.N.I. N° 16162033, con el cargo de Director de la Institución Educativa N° 0033 "Virgilio Espinoza Barrios" perteneciente a la UGEL N° 06 en el distrito de Ate, autorizo que la alumna Thalia Elva Arteaga Hilario, alumna del XI ciclo de la Escuela Académica Profesional de Psicología de la Universidad Cesar Vallejo, aplique los instrumentos de medición para los objetivos de su desarrollo de Investigación "Dependencia a Videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate - 2018" y haga uso del nombre de la Institución Educativa para fines del trabajo y la investigación.

La Capitana, 18 de octubre de 2018

Cordialmente,

28/3/2019

Gmail - Test de dependencia de videojuegos (TDV)



Teah <hilaarteaga.9514@gmail.com>

Test de dependencia de videojuegos (TDV)

5 mensajes

Teah <hilaarteaga.9514@gmail.com>

20 de junio de 2018, 11:42

Para: mariano.choliz@uv.es

Muy buenas días- Mariano Choliz, mi nombre es Thalia Arteaga Hilario, estudiante de la carrera de Psicología, yo me encuentro realizando mi proyecto de investigación por lo que e decidido utilizar su test de dependencia de videojuegos (TDV), por lo que vengo a pedirte si me permitiría poder dar el permiso de usar el test.

Gracias.



psicología

Mariano Choliz <Mariano.Choliz@uv.es>
Para: hilaarteaga.9514@gmail.com

20 de junio de 2018, 16:13

Por supuesto. ¿Desde dónde escribes?
Si quieres puedo echarte una mano con el análisis de los datos

> Muy buenas días- Mariano Choliz, mi nombre es Thalia Arteaga Hilario,
> estudiante de la carrera de Psicología, yo me encuentro realizando mi
> proyecto de investigación por lo que e decidido utilizar su test de
> dependencia de videojuegos (TDV), por lo que vengo a pedirte si me
> permitiría poder dar el permiso de usar el test.
>
> Gracias.

<https://mail.google.com/mail/u/0/?ik=b1bc2a63f5&view=pt&search=af&permthid=thread-e%3Ammiai-r004209489399764616&siml=msg-e%3A...> 1/2

28/3/2019

Gmail - Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry



Teah <hilaarteaga.9514@gmail.com>

Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry

5 mensajes

Teah <hilaarteaga.9514@gmail.com>
 Para: maria_luisa93@hotmail.com

20 de junio de 2018, 12:03

Buenas tardes Dr. María Luisa Matalinares Calvet, mi nombre es Thalia Arteaga Hilario, estudiante de la carrera de Psicología, yo me encuentro realizando mi proyecto de investigación por lo que e decidido utilizar el **Cuestionario de Agresión (AQ) adaptado por Usted**, por lo que vengo a decirle que si me permitiría poder dar el permiso de usar el test.

Gracias



♡ p s i c o l o g í a ♡

maria luisa matalinares Calvet <maria_luisa93@hotmail.com>
 Para: Teah <hilaarteaga.9514@gmail.com>

20 de junio de 2018, 19:06

Si puedes usarlo haz las citas correspondientes.
 Bendiciones



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es **Thalia Elva Arteaga Hilario**, estudiante de psicología de la Universidad César Vallejo – Lima Ate. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **Dependencia a Videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018**; y para ello quisiera contar con su autorización para la participación de su menor hijo(a) en la presente investigación. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: **Test de dependencia a videojuegos y Cuestionario de Agresión (AQ)**, la cual tiene como objetivo determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018.

De aceptar participar en la investigación, todos los datos que se recojan, serán estrictamente anónimos y de carácter privados. Además, los datos entregados serán absolutamente confidenciales y solo se usarán para los fines de la investigación.

Gracias por su colaboración.

Atte. Thalia Elva Arteaga Hilario
ESTUDIANTE DE LA EP DE
PSICOLOGIA
UNIVERSIDAD CESAR
VALLEJO

Yo,....., con número de DNI:apoderado(a) de , acepto voluntariamente que mi menor hijo(a) participe en la investigación “Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate – 2018” de la Señorita Thalia Elva Arteaga Hilario, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación.

Día:/...../.....

Firma



**ACTA DE APROBACIÓN DE
ORIGINALIDAD DE TESIS**

Código : F06-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 2

Yo, *María del Pilar Mori Sánchez*, docente de la Facultad de Humanidades y Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo Filial Lima, revisor(a) de la tesis titulada:

"Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018" del (de la) estudiante Arteaga Hilario, Thalia Elva, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 22 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

25 de febrero de 2019



[Firma manuscrita]
Firma

Mgtr. María del Pilar Mori Sánchez

DNI: 10621155

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------



FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate,
2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

AUTORA:

Arteaga Hilario, Thais Eiza

ASESOR:

Mg. Arceza García Eddy Eugenio

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LIMA - PERÚ

2018



Texto original completo

1.14% (Incorporados) 2%

FACULTAD DE HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA ESTILOS PARENTALES DISFUNCIONALES Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE TRUJILLO TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA AUTORA: CLAUDIA SORÍA CARPIO GUEVARA ASESORES: DRA. KARLA ADRIANA AZADACHE ALVARADO DRA. QUELLY JEANNELLE VILLALOBOS SÁNCHEZ LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: VIOLENCIA TRUJILLO PERÚ 2018 y RIGINA DEL JURADO Dña. Azadache Abogada, Karla Adriana Presidente de Jurado Dña. Villalobos Sánchez, Quelly Jeannette Secretario de Jurado Mg. Ventura León, José Luis Tercer miembro de jurado. **DECLARATORIA** Declaro este trabajo a mis padres, Eudith y Rosa quienes siempre me inspiraron a ir más adelante, a no rendirme ante las adversidades y lograr mis sueños con perseverancia y humildad. A mi tía por ser mi motor e inspiración en mi vida. A mi esposo por creer en mí y estar siempre a mi lado. **Claudia** y **AGRADECIMIENTO** A Dios, por permitirme un día más de vida, y de esta manera cumplir mi sueño más preciado: obtener el título de psicóloga. A mis hermanas Jhon, Graciela, Karla y Maria que siempre me brindaron su apoyo y aliento y la fuerza para seguir adelante. A las autoridades de las instituciones, las cuales me permitieron y dieron la oportunidad de realizar esta investigación. A los profesores de la Universidad César Vallejo por las enseñanzas que me brindaron. La señora, **vi** **DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD** Yo, Claudia Soría Carpio Guevara con DNI: 78° 71492300, a efecto de cumplir con las:



ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

Código : FC-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 19

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (ña) ARTEAGA HILARIO, THALIA ELVA, cuyo título es: "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE ATE. 2018"

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: *13...* (número) *trece*..... (letras).

Ate, 04 de marzo de 2019

PRESIDENTE

Mgr. MERMA PARICAHUA MAURO

SECRETARIO

Mgr. BERNABE SANCHEZ PERCY

VOCAL

Mgr. LEONARDO SOLARI MORALES

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
--	---	---

Yo Thalia Elva Arteaga Hilario....., identificado con DNI N° 71338562.....
 egresado de la Escuela Profesional de Psicología..... de la
 Universidad César Vallejo, autorizo (X) , No autorizo () la divulgación y
 comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado
 "Percepciones a Violencias y Agresiones en Adolescentes
del distrito de Huancayo"; en el Repositorio Institucional de la UCV
 (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822,
 Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



FIRMA

DNI: 71338562.....

FECHA: 29 de Marzo..... del 2019.

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL
ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE:**

LA ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE
PRESENTA:**

ARTEAGA HILARIO, THALIA ELVA

TÍTULO DE LA TESIS:

“Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del
distrito de Ate, 2018”

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

SUSTENTADO EN FECHA: 04/03/2019

NOTA O MENCIÓN: 13



María del Pilar Mori Sánchez
DNI 10621155
CPs.P 09514