



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una
institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTOR:

Polanco Flores Hubert Jhon ([ORCID: 0000-0003-4868-4475](https://orcid.org/0000-0003-4868-4475))

ASESOR:

Mg. Chauca Calvo, Max Hamilton ([ORCID: 0000-0003-0909-5424](https://orcid.org/0000-0003-0909-5424))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

Lima - Perú

2020

Dedicatoria

Nunca es tarde para empezar es por ello que hoy puedo decir con orgullo que estoy a un peldaño de lograr una gran meta y quiero agradecer a mis hijas por ser parte de ese momento. Aunque aún no lo sepan son y serán lo más importante de mi vida, estoy dando un gran paso para servirles de ejemplo. Y que este logro me sirva de herramienta para guiarlas en su vida.

Agradecimiento

A cada uno de los docentes de la Facultad de Psicología, desde el inicio de esta carrera tan apasionante supieron guiarme para ser cada día mejor. Por su dedicación, paciencia y compromiso además de sembrar conocimiento con mucha sabiduría. Decirles que en este trabajo hay una parte de cada uno de ustedes y darles mis más sinceros sentimientos de gratitud.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	12
3.3. Población, muestra y muestreo	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.5. Procedimiento	18
3.6. Métodos de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	30
VII. RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS	32
ANEXOS	37

Índice de Tablas

Tabla1	Prueba de normalidad de las variables	19
Tabla 2	Niveles de adicción a los videojuegos	19
Tabla 3	Niveles de agresividad	20
Tabla 4	Relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad	21
Tabla 5	Relación entre abstinencia y agresividad	21
Tabla 6	Relación entre abuso -Tolerancia y agresividad	22
Tabla 7	Relación entre problemas y agresividad	23
Tabla 8	Relación entre dificultades y agresividad	23
Tabla 9	Matriz de consistencia	38
Tabla 10	Operacionalización de variables	41

Resumen

El objetivo general de la investigación fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020. Con un estudio correlacional, no experimental, transversal, La muestra de 150 estudiantes de 3ero, 4to y 5to de secundaria de la Institución Educativa 40091 Alma mater de Congata, Uchumayo – Arequipa. Usando la encuesta como técnica e instrumentos el test de dependencia a videojuegos de Choliz y el cuestionario de agresión Buss y Perry. Se encontró niveles medios de dependencia a los videojuegos, como niveles medios de agresividad. Hay relación inversa moderada y significativa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad, ($r=-.530$; $P<0.05$). como también lo hay para la abstinencia y agresividad ($r=-.468$), Entre problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad ($r=-.528$), dificultades para el control y agresividad ($r=-.571$) y finalmente abuso y tolerancia y agresividad ($r=-.360$). Se concluye que existe relación inversa y significativa entre las variables.

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

Abstract

The general objective of the research was to determine the relationship between dependence on video games and aggressiveness in students from an educational institution in Uchumayo Arequipa, 2020. With a correlational, non-experimental, cross-sectional study, the sample of 150 students from 3rd, 4th and 5th grade of the Educational Institution 40091 Alma mater de Congata, Uchumayo - Arequipa. Using the survey as technique and instruments the Cholz video game dependence test and the Buss and Perry aggression questionnaire. Average levels of dependence on video games were found, such as average levels of aggressiveness. There is a moderate and significant inverse relationship between dependence on video games and aggressiveness, ($r=-.530$; $P<0.05$). as there is also for abstinence and aggressiveness ($r=-.468$), among problems caused by video games and aggressiveness ($r=-.528$), difficulties for control and aggressiveness ($r=-.571$) and finally abuse and tolerance and aggressiveness ($r=-.360$). It is concluded that there is an inverse and significant relationship between the variables.

Keywords: dependence on video games, aggressiveness, students.

I. INTRODUCCIÓN

Es bien sabido, la preocupación reinante sobre la nueva tendencia de los adolescentes a hacer de los juegos virtuales su punto de atención o distracción central y más aún cuando estos videojuegos son violentos o generan la expresión de violencia entre los adolescentes, o los llevan a modificar o alterar sus conductas de forma inadaptada que alarma a la familia y la sociedad tanto científica como social. En la última década, el incremento en accesibilidad a los juegos en red se ha dado por la globalización y facilidad de acceso desde los diferentes medios electrónicos existentes, y eso nos hace reflexionar sobre el tiempo que emplean nuestros jóvenes al hacer uso de estos juegos. Esta problemática viene pasando de forma velada y hasta desapercibida en nuestra sociedad peruana en la que se visualiza como un hobby y no como una dependencia, sin embargo, una de sus consecuencias más notables es limitar el desarrollo social del ser humano en sus relaciones interpersonales. De acuerdo a Chóliz y Marco (2011), quienes estudiaron de forma extensa la dependencia a los videojuegos es el empleo sin límites de ellos hasta que llegan a interferir su vida diaria. En las generaciones del siglo XXI con el auge de la tecnología, y que ha pasado a formar parte importante de nuestras vidas, la tecnología para los adolescentes es una herramienta vital en su día a día ya que el crecimiento y accesibilidad de las mismas han hecho que la aceptación y adaptación de su uso se generalice, siendo las diversas plataformas de videojuegos las más frecuentadas por los jóvenes. De otro lado, Andrade y Rivas (2015), efectuaron una indagación para hallar los rasgos más resaltantes sobre el uso de videojuegos en 2000 estudiantes, tradujeron el cuestionario y sus resultados arrojaron que existía un alto porcentaje de adicción a los mismos y que a los adolescentes les gustan los videojuegos, encontrándose que los jóvenes desatienden sus obligaciones.

A nivel de la percepción social, podemos darnos cuenta que los adolescentes tienen como prioridad el pasar sus horas diarias en los videojuegos, largas horas en las que, sin importarles el tiempo que emplean en los mismos, y sin control ponen en riesgo su desarrollo interpersonal y con posibilidad de caer en la adicción a los juegos en red.

Por ello Luque (2011) manifiesta que estos jóvenes que están frente a los juegos durante más tiempo presentan síntomas de angustia ante la falta del mismo, utilizando las computadoras para jugar solos, también menciona que estos juegos demandan tiempo excesivo, lo que limita el mismo para sus tareas escolares lo que ocasiona múltiples problemas con su medio. Desde inicios del 2020 en que la pandemia por el Covid 19 hizo aparición en el mundo y que impactó en casi todos los sectores productivos, según los datos de Forbes Colombia, sobre Safe Betting Sites, entre enero y julio del 2020, se vendieron en todo el mundo 22,284,462 consolas de juegos, en comparación al 2019 que se vendieron 16,319,770 esta cifra es superior por 36.54% en comparación entre años.

Para la Organización Mundial de la Salud (OMS) ha investigado a fondo este problema social, tanto los trastornos de conducta como la dependencia y es así que en 2018 la reconoce en la Clasificación Internacional de Enfermedades. Sobre la violencia, Para Villalta et al. (2007) la violencia es una reacción que se relaciona con una especie de desahogo de tensiones y que lleva a generalizarse de instaurarse en la dinámica grupal. Mientras que para Carrasco Ortiz-Gonzalez Calderón (2006) la violencia o agresividad es una tendencia natural de todo ser humano relacionada con la supervivencia y que cambia su fin cuando por su necesidad de dañar al otro se desborda.

En el Perú, tanto la dependencia a los videojuegos como la agresividad ha ido en aumento los datos estadísticos del Ministerio de salud nos dicen que en 2018 se atendieron 2 233 consultas por este tema en los diferentes centros de salud del sector público, mientras que en 2019 aumentaron a 3 099.

A nivel de la Institución mientras que en 2018 según registros por parte del Psicólogo las consultas de ambos temas eran de 18 mientras que en 2019 aumentaron a 32.

Por lo que la justificación del presente estudio a nivel práctico será a través de los resultados se podrá ayudar a la problemática del adolescente así poder intervenir con un equipo multidisciplinario que identifique y prevenga factores de riesgo. A nivel

teórico busca cooperar al conocimiento brindando datos actualizados que sirvan para futuras investigaciones para un mejor entendimiento de la relación de ambas variables. A nivel social ayudará a crear conciencia sobre lo investigado y así podrá orientarse mejores prácticas de convivencia. A nivel metodológico se dará evidencia de la validez y confiabilidad del instrumento y así poder validar la teoría con la práctica y proponer una intervención acorde a los resultados obtenidos.

Por todo lo expuesto es que nos interesa respondernos a la pregunta ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa 2020?

Así como, alcanzar el objetivo general que es determinar si existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la I.E. 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa 2020.

Por ello, los objetivos específicos planteados serán:

- 1) Describir los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, 2020.
- 2) Describir los niveles de agresividad en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, 2020.
- 3) Determinar la relación entre la abstinencia y la agresividad en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, 2020.
- 4) Determinar la relación entre el abuso y la tolerancia y la agresividad en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, 2020.
- 5) Determinar la relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, 2020.
- 6) Determinar la relación entre la dificultad en el control y la agresividad en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa 2020.

Para ello se plantea la hipótesis principal que existe relación significativa directa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, 2020.

Las hipótesis específicas:

1) Existe relación significativa directa entre la abstinencia y la agresividad en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, 2020. 2) Existe relación significativa directa entre el abuso y la tolerancia y la agresividad en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, 2020. 3) Existe relación significativa directa entre los problemas ocasionados por los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, 2020. 4) Existe relación significativa directa entre la dificultad en el control y la agresividad en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, 2020.

II. MARCO TEÓRICO.

A nivel internacional, se revisaron investigaciones realizadas en diferentes países del mundo, dentro de las cuales en España se encuentra la de Llopis (2017) determinó correlación entre los comportamientos de tipo violentos como impulsividad, agresividad y rasgos de la personalidad clínicos en 114 varones denunciados y explorados en la Unidad dedicada a ello las Instituciones de Medicina Legal y Ciencias Forenses de Córdoba, Huelva y Sevilla, usaron la escala de atribución de responsabilidades, otra escala de minimización de los hechos, el uso abusivo de alcohol y el cuestionario CAGE, Escala MMPI-2-RF, Escala examinada de personalidad psicopatológica y los cuestionarios de agresividad AQ e impulsividad BIS-11, así como la Escala Táctica para los Conflictos versión 2, CTS-2. Los resultados fueron: no había diferencias ni perfil propio estadísticamente El grupo de referencia presenta mayores puntuaciones en la mayoría de escalas de agresividad e impulsividad y escalas de alteraciones del comportamiento o externalizadas (BXD), activación hipomaniáca (RC9) y agresividad revisadas (AGGR-r). El grupo de referencia obtuvo menores puntuaciones en las escalas de validez de los síntomas (FBSr), virtudes inusuales (L-r) e ideas persecutorias (RC6). Esto podría indicar que, a mayor sinceridad del grupo de referencia, se presenta menor deseabilidad social ya que no existen motivaciones que los impulsen a alcanzarlos.

Para González, Espada y Tejeiro (2017) en España el objetivo fue medir el uso patológico de videojuegos y como corresponde a la ansiedad y depresión en jugadores offline y online, de investigación trasversal, correlacional, en 380 estudiantes de escuelas públicas. Usaron la escala de problema video game playing y la escala de Duncan-Jones, bridges, Goldberg, para evaluar las dimensiones Sus resultados indican que se consideran jugadores problemáticos los varones en 30% y las mujeres en 7,4% siendo doce veces más complicado jugar para el tipo online que para el offline. Así mismo se encontró relación entre la variable videojuego y la ansiedad ($r = .24$; $p < .001$). En las mujeres de esta investigación se encuentra relación entre los estados de ánimo de la muestra y el uso que genera problemas con los videojuegos. ($r = .19$; $p <$

,05). Concluyendo ser necesaria la detección temprana del uso patológico de videojuegos, y que los varones son más propensos a ser adictos.

Por su parte, Ariza (2017) en Colombia con su estudio correlacional, básico y transversal, en estudiantes de colegio a través de una encuesta sobre los videojuegos preferidos se encontró que existen indicadores de 60% de adhesión a los videojuegos, lo que preocupó al investigador porque representa a 365 estudiantes, de 14 a 16 años, con propensión a la dependencia a este tipo de juegos, de igual modo 22 estudiantes de 14 años presentan un aumento en la predisposición a la dependencia, siendo el 24.9% del 100% de la muestra concluyendo que los videojuegos es una adicción cultural y esta aceptado por el entorno donde se desarrolla.

En España encontramos a Marco y Chóliz (2017) que investigó las técnicas de control de la impulsividad para prevenir la adicción a videojuegos. En 1110 adolescentes de 9 a 16 años, se utilizó el programa tradicional (PrevTec 3.1), (TDV) y el programa con técnicas de control de la impulsividad. De tipo cuasi experimental longitudinal descriptiva de diseño mixto entre sujetos y medidas repetidas, los resultados fueron evaluados primeramente con la línea base, luego el pre-test, el test posterior y por último el seguimiento. Concluyendo que los dos programas de prevención son eficaces en reducir las variables, pero son más consistentes quienes recibieron las técnicas de control de impulsividad.

Por último, en Argentina Dorantes (2017) el objetivo fue determinar la influencia que se presenta al jugar videojuegos violentos que tiene la apreciación de que su medio es violento, de diseño no experimental, de corte transversal con una metodología de tipo cuantitativa, en 549 adultos jóvenes para lo cual empleó un instrumento construido por él. Para analizar la irregularidad que existía mientras se jugaba varios videojuegos comunes y la proporción de violencia, el resultado de nivel educativo de los grupos de preferencia por juegos violentos arrojó una diferencia significativa ($t = 2.63$ $gl = 535$ $p \leq .001$) llegó al resultado de que cuando se juegue se elegirá videojuegos de tipo

violentos concluyendo que a más nivel educativo se juega menos videojuegos violentos y consecuentemente se juega menos.

En el ámbito nacional, se revisaron investigaciones realizadas en diferentes departamentos del país, dentro de los cuales se ubica un trabajo realizado en Lima, distrito de Ate por Arteaga (2018) el objetivo fue establecer la asociación entre la dependencia a videojuegos y agresividad. De diseño transversal no experimental de tipo descriptivo correlacional en 100 jóvenes de 12 a 19 años sobre la dependencia a videojuegos y agresividad, se empleó el Test de agresividad de buss y el test de (TDV), se obtuvo ($r_s=508$; $p<0.05$) de correlación moderada de tipo significativa y directa entre variables. Concluye que la dependencia a este tipo de videojuegos podría generar grados relativos de agresividad en estos jóvenes de género masculino con mayor propensión.

Por su parte Serguienko (2018) se buscó como los comportamientos de tipo psicológico y social se ven relacionados con los videojuegos siendo de tipo descriptivo correlacional transversal en 90 adolescentes entre 11 a 16 años a través de un cuestionario de desajuste social y el otro de uso de videojuegos, y usando la prueba de CHI Cuadrado para el comportamiento psicosocial y empleo de los videojuegos ($CHI=9.044$). Encontrando que las féminas obtuvieron $CHI=8,155$ y los hombres $CHI=8,026$. Resumiendo, si hay relación entre el uso excesivo de videojuegos y los problemas que ocasiona a nivel psicosociales.

Así mismo, encontramos a Alave y Pampa (2018), a través de su estudio correlacional, no experimental y transversal en 375 jóvenes sobre la dependencia a estos juegos y las habilidades personales de tipo social, utilizando dos cuestionarios: uno el TDV y el EHS, concluyendo que el 40.5% se halla en nivel moderado y el 39,7% alto. Concluyendo, a menores niveles de dependencia se tenderá a mejores relaciones sociales.

Así mismo, en otra investigación Remigio (2017) el objetivo fue hallar la correlación y relación entre adicción a videojuegos y agresividad, de estudio correlacional descriptivo no experimental de corte transversal en 350 adolescentes de 11 a 16 años de edad de ambos sexos sobre las mismas variables en dos Instituciones escolares de los Olivos, se investigó a través del Test de agresión de Buss y Test HAMM1ST Teniendo en cuenta los resultados ($r_s = -.363; p < 0.05$) de correlación baja y significativa, concluye que a mayor conducta agresiva mayor adicción a videojuegos.

Vara (2017) en una investigación descriptivo correlacional busco relacionar con las mismas variables de nuestro estudio en adolescentes de dos colegios secundarios particulares de Villa María del Triunfo, usando dos cuestionarios que medían estas variables encontró una correlación positiva, moderada baja y altamente significativas entre las variables. Sobre la dependencia y sus dimensiones había diferencias altamente significativas ($p < 0.001$), en sexo y uso de juegos durante la semana. Entre las conductas agresivas y sus dimensiones había diferencias significativas ($p < 0.05$) en hostilidad, agresión física e ira con relación al sexo, edad y nivel de escolaridad. Además, había diferencias muy significativas ($p < 0.01$) para las conductas agresivas según nivel de escolaridad y diferencias altamente significativas ($p < 0.001$) en el tipo de agresión verbal de acuerdo al sexo de los jóvenes.

La dependencia a los videojuegos ha sido abordada desde diferentes ángulos a lo largo del tiempo, hasta llegar a su concepto como adicción tecnológica y conductual. Spielberg (2006) arguye que han existido elementos que obstaculizaron el estudio de las dependencias a los videojuegos, como la velocidad en que la producción del juego progresa, la visión de que son entretenimientos inofensivos lo que normaliza su práctica como su bajo costo de inicio y mantenimiento en comparación a otras adicciones y por último el problema de observar los efectos en el tiempo. A partir del 2019, Pelegrina y Gómez alinean las investigaciones que se realizaron desde el año 2000 para adelante, con un mejor planteamiento y evidencias sólidas, Esto coincide con el momento en que se empieza a generalizar el juego en línea, Aunque no todos

los estudios realizados con las diversas metodologías han encontrado una relación positiva entre el uso de videojuegos y la agresividad, la mayor parte de ellos sí que ha encontrado tal conexión. De hecho, cuando se realiza un metaanálisis teniendo en consideración conjuntamente toda la evidencia disponible, los resultados indican que la utilización de videojuegos violentos está relacionada con la agresividad de ahí surge el estudio de (Anderson, 2004; Anderson y Bushman, 2001). Este resultado parece mantenerse tanto en los estudios experimentales como en los no experimentales. La conclusión de los meta-análisis es que la exposición a videojuegos violentos provoca cogniciones relacionadas con la agresividad, sentimientos agresivos, conductas agresivas y activación fisiológica (que puede facilitar la comisión de actos violentos). Además, el uso de estos videojuegos también reduce la empatía, es decir, la sensibilidad hacia el sufrimiento ajeno. Por su parte Estallo (1997) nos manifiesta que este tipo de juegos se ven reforzados por la capacidad o destreza que tiene el jugador para manejar el juego, teniendo control de todo lo que conlleva y lo que lo influye. Por último, tenemos los estudios de Chóliz y Marco (2011), entre los muchos estudios que surgen, que definen la adicción como un esquema de comportamientos o dependencia (no física o biológica) en el que se pierde el control de forma psicológica (motivacional, afectiva, condicionada, etc.). Así, la principal semejanza entre las dependencias a las drogas y las adicciones de tipo conductuales sería el establecimiento de una relación de tipo patológica de dependencia a una sustancia o conducta, correspondientemente.

En la actualidad la información teórica sobre la adicción a los videojuegos encontramos la definición que se encuentra en el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSMV): es el comportamiento no funcional periódico y constante de juego que obstaculiza las actividades de la persona". Y de acuerdo a Marcos y Choliz (2011) Los videojuegos son juegos de distracción que mediante un aplicativo interactivo manejado a través de la tecnología: consolas, teléfonos celulares, o laptops-computadoras permite a quien juega representar o simular experiencias excitantes, siendo una de las más importantes distracciones en los jóvenes y adultos.

Los videojuegos, Para Eguía et al (2017) son un modo de entretenimiento virtual, donde varios jugadores, juegan a través de medios electrónicos. Existe una alta gama

de juegos, de acuerdo a la demanda siendo clasificados por Labrador et al (2010) en: juegos de acción, de estrategias, de carreras, de aventura, deporte y de simulación, Por otro lado, hay una investigación de ADESE (2011) que revela que los perfiles de los jugadores presentan estas características: inclinación por la tecnología, de inicio entre 7 y 30 años, prevalencia en hombres. Siendo los motivos: comprobar las destrezas en el manejo de los aplicativos virtuales (Castellana et al, 2006)

Agregan Tejeiro et al. (2009) que las características que tiene esta dependencia es que aprecian los contenidos de los juegos en red como que son de cambio visual y acción y que sirven para modelar, a través de la observación, las conductas violentas, llevándolos a cambia de jugador a personaje y controlador del juego Por su parte Dickerman et al (2008) menciona que las consecuencias sociales de este tipo de dependencia a estos juegos llevan a los adolescente a limitar sus vínculos amicales siendo antisociales, distanciados de sus pares y padres influenciando negativamente su vida y desarrollando hábitos negativos por el excesivo del uso de estos juegos postergando sus actividades familiares y dejando sus responsabilidades de lado.

En el aspecto psicológico se dan como características: posible adicción, reprimir conductas, volverse antisociales y agresivos, es así como Tejeiro y Pelegrina del Rio (2008). Fisher, et al., (2009) afirman que esta dependencia causa problemas de hurto, disociación, pérdida del control emocional, entre otros. En cuanto a los efectos a nivel físico Tejeiro (2001) probó aumenta la dopamina de manera rápida cuando la persona está jugando, y Beaven et al (2010) agregan que producen el aumentan los niveles de testosterona, presión arterial, agregando Berner y Santander (2012) que la falta de juego puede manifestarse como crisis de abstinencia con presencia de ansiedad. Según Chóliz y Marco (2013), Sobre el desarrollo del juego adecuado se deben cuidar de: establecimiento de horarios de juegos, de ser posible evitando los juegos en línea, los padres o responsables deben conocer que juegan realizan sus hijos.

Hablando de la violencia y agresión que se presentan frente a la frustración, rabia y discrepancia, Matalinares (2012) la define como una acción que el sujeto ejecuta para dañar a otra persona. Para Bandura (1975) en su teoría del aprendizaje social, nos

dice que las conductas agresivas pueden ser aprendidas a través de la reproducción y observación de las personas que sirven como modelos de agresividad, involucrando el aspecto cognitivo del aprendiz que debe atender y aprender del modelo para memorizarlo, Bandura definen la agresión como una conducta que genera daño al individuo y que se aprenden tras larga y progresiva exposición a los mismos. A través de la experiencia vivida, las personas adquieren comportamientos violentos, estos comportamientos aprendidos a través de la observación y que van a trascender en modelos concretos, teniendo vital importancia la influencia que ejerce la familia que muchas veces al aplicar correctivos de violencia física moldea adecuadamente, en donde se produce y reproduce las acciones violentas en contra de los niños y adolescentes y que se perpetúan de generación en generación.

Esta conducta agresiva está originada en la observación que hace el niño de los adultos violentos y que se asimila por imitación. Para Guillen (2005) existen elementos que van a generar influencia en la conducta agresiva, como son: el espacio familiar, la conducta de los padres, los aspectos socioculturales. Por lo que Buss (1961) define a la agresividad como un comportamiento que, al darse, perjudica a otra persona, hace diferencia entre la agresión de enojo que busca hacer daño con el fin de adaptarse a situaciones amenazantes y la agresión instrumental que genera malestar a la víctima, siendo reforzada por los diversos elementos presentes en el ambiente y la vida cotidiana, esta conducta agresiva busca dañar a otras personas.

Revisando información teórica sobre la adicción a los videojuegos encontramos la definición que se encuentra en el DSMV que nos dice que es el “Comportamiento disfuncional recurrente y persistente de juego que interfiere en las actividades de la persona”. Los videojuegos son juegos de entretenimiento que a través de una aplicación interactiva que se maneja a través de aparatos tecnológicos como los celulares, consolas y computadoras lleva al jugador a simular o representar experiencias que les generan estados de excitación, estos videojuegos digitales son una de las principales atracciones de los adolescentes (Marco y Chóliz, 2011)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo:

La investigación será de tipo descriptivo correlacional, buscamos describir las características o rasgos del fenómeno que se está estudiando y a su vez mostrar o examinar la relación entre las variables o resultados, pero sin tratar de explicar si una es la causa de la otra, examinando las asociaciones, pero no las relaciones causales Salkind (1998).

De Diseño no experimental, de acuerdo a Kerlinger y Lee (2002). ya que se realiza sin manipular deliberadamente variables, no haciendo variar intencionalmente la variable independiente para ver su consecuencia sobre la otra variable y a su vez, de corte transversal, esto indica que los datos se recogerán en un momento determinado.

3.2. Variables y operacionalización

Para la especificación de las variables, dimensiones e indicadores de los instrumentos utilizados (TDV) y (AQ), revisar el anexo 2.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población:

Conformada por los 750 estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 40091 Alma mater de Congata Uchumayo Arequipa,2020.

Criterios de inclusión

Estudiantes pertenecientes al 3ro, 4to y 5to de secundaria que acepten voluntariamente participar del estudio.

Criterios de exclusión

Estudiantes que no pertenecen al 3er 4to y 5to de secundaria y que no acepten participar del estudio.

Muestra

serán los 150 estudiantes de 3ero, 4to y 5to de secundaria de la misma institución. Para Jany (1994) la muestra es aquella parte de la población que se selecciona, de la cual se obtiene la información para el estudio y en la cual se hará la medición de las variables. (p.48).

Muestreo

El tipo de muestreo ha sido no probabilístico de carácter intencional a esto se ha considerado a todos los alumnos del 3ro 4to y 5to de secundaria de los grados A y B respectivamente, que estuvieron presentes el día del dictado del curso de tutoría que se aplicaron las pruebas de acuerdo a los criterios de inclusión y exclusión.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Ficha técnica del Dependencia De Videojuegos (Tdv)

Nombre: test de dependencia a videojuegos (TDV)

Autor y año: Chóliz Mariano y Marco Clara (2011)

Adaptado al Perú: D Huaman, P Comas (2019)

Aplicación: individual y colectiva

Componentes: 25 reactivos, 4 dimensiones

Dirigido a: niños y adolescentes de 10 a 18 años

Duración: 15 a 25 minutos aprox.

Reseña histórica: fue creado por Mariano Chóliz y Clara Marco (2011) según criterios del DSM IV de los trastornos de dependencia. Inicialmente tenía 55 ítems, luego se redujo 32 ítems por juicio de jueces, a través de un análisis factorial se redujo a 25 con consistencia interna de 94. La prueba tiene una calificación de: Totalmente en Desacuerdo (0), En Desacuerdo (1), Neutral (2) De acuerdo (3) Totalmente de acuerdo (4).

Consigna de aplicación: Marque con una X la opción que será de su agrado. - Leer cada una de las preguntas cuidadosamente, si tuviese alguna consulta respecto algunos de los términos levantar la mano para poder ayudarlo. - No existen respuestas buenas o malas, responder según su perspectiva.

Descripción del Instrumento: fue elaborado por Chóliz y Marco en el año 2010, constituido por 25 ítems con una escala de Likert de 4 dimensiones: abstinencia (10 ítems), abuso y tolerancia (5 ítems), problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems) y, dificultad para el control (6 ítems). Los niveles de las puntuaciones son de 0 a 100 de la escala general: muy alto, alto, medio y bajo, asimismo el test se aplica en adolescentes de 10 a 18 años.

Propiedades Psicométricas Originales Chóliz y Marco (2011) realizaron un estudio a su cuestionario para validar sus resultados a través del índice de homogeneidad obteniendo un valor igual o mayor a 5 estando los ítems en correlación. Asimismo, con consistencia interna se obtuvo un valor de 9 siendo categorizado como muy alto. Luego se hizo el análisis factorial que dio como resultado 40.43% de la varianza en el factor llamado Abstinencia (ítems 3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 25). El segundo factor con 5.49% de la varianza en el factor nominado Abuso y Tolerancia (ítems 1,5,8,9 y 12). El tercer factor tuvo como resultado 4.19% de la varianza en el factor problemas ocasionados por los videojuegos (ítems 16,17, 19 y 23) y, por último, el factor dificultad en el control con resultado de 4.00% de la varianza (ítems 2,15,18,20,22 y 24) También se realizó una diferenciación por genero obteniendo que el sexo masculino tiene un total de 27.39 (20.05) $p < .001$ a diferencia del sexo femenino que obtuvo un valor a 17.00 (17.31) $p < .001$. Por lo que el sexo masculino tiene mayor posibilidad de dependencia a diferencia del sexo femenino.

Propiedades Psicométricas en el Perú

Huaman (2019) estudio realizado en dos instituciones educativas en adolescentes de 11 a 19 años en el distrito de Comas (Salas et al., 2017). Se aplicó el Alfa de Cronbach para obtener la fiabilidad del instrumento obteniendo un puntaje de 0.94, siendo el instrumento confiable para su aplicación. Para la validar el instrumento pasó por juicio

de expertos y se realizó el análisis confirmatorio en donde las 4 dimensiones dieron como resultado lo siguiente: abstinencia (40.43% de varianza), abuso y tolerancia (5.49% de varianza), problemas ocasionados por los videojuegos (4.19% de varianza) y dificultad en el control (4% de varianza) (Salas, Merino, Chóliz y Marco, 2017, p.23). Por otra parte, se aplicó a la prueba índices de absoluto en donde nos dio como resultado lo siguiente: (RMSEA < 0.05; SRMR < 0.08) y relativo (CFI ≥ 0.95).

Prueba piloto:

Para la prueba piloto se ha realizado la validez de contenido con el criterio de jueces a través de la V de Aiken el análisis del test de dependencia a videojuegos (TDV), que consta de 25 preguntas, mediante la prueba piloto realizada a 50 estudiantes de 3ero, 4to y 5to de secundaria de la I.E. 40091 Alma mater de Congata, Uchumayo Arequipa. Resultando (>0.80; p<.05) que hay concordancia entre los jueces por lo tanto la prueba presenta validez de contenido, ver tabla 11 y 12. Se aplicó el Alpha de Cronbach para establecer la confiabilidad de la prueba $\alpha = .922$, dando como resultado una muy alta confiabilidad. Ver tabla 13.

Ficha técnica del Cuestionario de Agresión (Aq) Buss y Perry

Nombre: aggression questionnaire (AQ)

Autor y año: Arnold Buss y Mark Perry (1992)

Adaptación española: Andreu, Peña y Graña (2002)

Adaptado al Perú: Rojas, Valdiviezo Chicama Lima – Perú (2020)

Aplicación: individual y colectiva

Componentes: 29 ítems, 4 dimensiones

Dirigido a: niños y adolescentes de 10 a 19 años

Duración: 20 minutos aproximadamente

Reseña histórica: Creado por Arnold Buss y Mark Perry (1992) en Estado Unidos. Ellos crearon esta prueba dado que ya existía un cuestionario sobre la hostilidad, pero

plantearon la idea que la ira era la que generaba reacciones agresivas de las personas con su ambiente ya sea de manera directa o indirecta. Los autores notaron deficiencias en los cuestionarios que medían personalidad, además de que estas pruebas no tenían un test-re test para poder seguir hallando la fiabilidad del mismo. Es por ello, que crearon una prueba que se base en la agresividad física y verbal con los componentes de resentimiento y sospecha que luego fueron eliminados por medio de un análisis factorial. El cuestionario tiene cinco opciones de calificación según las alternativas, las cuales son las siguientes: CF=Completamente falso para mí (1), BF= Bastante falso para mí (2), VF= Ni verdadero, ni falso para mí (3), BV= Bastante verdadero para mí (4), CV=Completamente verdadero para mí (5). 25

Consigna de aplicación: A continuación, verán una serie de preguntas que se pueden relacionar con alguna situación que hayan tenido que vivir. Por favor marcar con una X la opción que sea de su agrado. - No existen respuestas buenas o malas, lo único importante es conocer cómo te sentiste ante esas situaciones.

Descripción del instrumento: fue elaborado por Buss y Perry (1992), construido por 29 ítems con una escala de Likert de 4 dimensiones: agresividad física, agresividad verbal, ira y, por último, hostilidad. La jerarquía de las puntuaciones es de 0 a 145 de la escala general muy alto, entre 83-98 en el valor alto, entre 68-82 en el valor medio, entre 52-67 en el valor bajo y menor a 51 en el valor de muy bajo.

Propiedades Psicométricas del Original Se realizó un análisis psicométrico exploratorio y cada elemento obtuvo un valor de 0,35 y por ello se eliminó 23 ítems, por no cumplir con el factor requerido, quedando solo 29 ítems. Se midió la correlación entre la información y dieron como resultado 0.45; 0.48, 0.25 y 0.25 mostrando que existe relación entre los factores. Luego evaluaron la confiabilidad del instrumento en lo cual hallaron los siguientes resultados: agresividad física (0.85) agresividad verbal (0.72) ira (0.83) y hostilidad (0.77) dando un total del alfa de Cronbach 0.89, contándolo en un valor alto de confiabilidad. Finalmente se realizó la desviación estándar entre el género dando valores altos a las mujeres con una diferencia de los hombres.

Propiedades Psicométricas del Perú: Rojas, Valdiviezo (2020), estudio realizado en estudiantes del distrito de Chicama et al (2012) por María Matalinares, Juan Yaringaño, Joel Uceda, Erika Fernández, Yasmin Huari, Alonso Campos y Nayda Villavicencio, quienes elaboraron el análisis psicométrico del cuestionario obteniendo un resultado de la media de 20.54, desviación típica de 6.25. A continuación, realizaron el análisis factorial de la prueba demostrando que los valores son mayores a 1, es decir que los datos cumplen el requisito. Por otra parte, en la fiabilidad de Cronbach obtuvieron un resultado por dimensiones de la siguiente forma: agresividad física (0.68) agresividad verbal (0.56) ira (0.55) y hostilidad (0.65). Bajo ese análisis se percataron que los ítems 15 y 24 brindaban resultados bajos, pero pese a ello no decidieron eliminarlos dado que no aumentaba el alfa de Cronbach si lo hiciesen (Matalinares et al., 2012).

Prueba piloto

Para la prueba piloto se ha realizado la validez de contenido con el criterio de jueces a través de la V de Aiken el análisis al cuestionario de agresión (AQ), que consta de 29 preguntas, mediante la prueba piloto realizada a 50 estudiantes de 3ero, 4to y 5to de secundaria de la I.E. 40091 Alma mater de Congata, Uchumayo Arequipa. Resultando (>0.80 ; $p<.05$) que hay concordancia entre los jueces por lo tanto la prueba presenta validez de contenido, ver tabla 14 y 15. Se aplicó el Alpha de Cronbach para establecer la confiabilidad de la prueba $\alpha = .801$, dando como resultado una muy alta confiabilidad. Ver tabla 16.

3.5. Procedimientos

Para la realización de la presente investigación se coordinó con la directora del centro educativa pidiendo así los permisos correspondientes, luego, una vez aceptado se coordinará con los tutores para que compartan una sola vez link del formulario de los cuestionarios que nos ayudará a recabar la información de las respuestas de los mismos a los estudiantes, luego se procederá a procesar la información en Excel para poder importarla al programa SPSS 25 donde se realizará la estadística de la investigación.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para la validez de los instrumentos se aplicó la prueba de V de Aiken y su respectiva prueba binomial, y para la confiabilidad se usó el alfa de Cronbach. Para hallar la normalidad se usó la prueba de Kolmogorov Smirnov, para las respectivas correlaciones se utilizó Rho de Spearman y también se realizó la estadística descriptiva para las variables.

3.7. Aspectos éticos

En la presente investigación se respetará todo lo concerniente al código de ética que norma la conducta profesional de los psicólogos y que es supervisado por el Colegio profesional de Psicólogos de nuestro país, con mención en anonimato, respeto al uso de instrumentos confiables y válidos y sobre los permisos respectivos de las autoridades de las instituciones educativa donde se realizará la investigación, así como el uso del consentimiento informado para la población que participará en la investigación.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Prueba de normalidad de las variables

	Kolmogorov Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Abstinencia	.077	150	.032
Abuso Y Tolerancia	.169	150	.000
Problemas ocasionados por los videojuegos	.186	150	.000
Dificultades para el control	.078	150	.027
Dependencia a los videojuegos	.098	150	.001
Agresividad	.124	150	.000

Podemos observar en la Tabla 1 se realizó la prueba de normalidad se empleó Kolmogorov Smirnov, el valor “p” del estadístico es significativo para las variables ($p < 0.05$). nos dice que nuestra muestra es no paramétrica, no se ajusta a una distribución normal determinando así la utilización del coeficiente de correlación de Spearman.

Tabla 2

Niveles de dependencia a los videojuegos

Categorías	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Muy baja	0 a 25	3	2%
Baja	26 a 58	72	48%
Media	59 a 92	75	50%
Alta	93 a 125	0	0%
Total			150

En la tabla 2 observamos los niveles de dependencia a los videojuegos, el 50% de los evaluados se encuentran en un nivel medio de dependencia, el 48% en un nivel baja, el 2% en un nivel muy bajo y 0% en nivel alto, la media aritmética de 58.22 sitúa globalmente a los evaluados en un nivel bajo de dependencia.

Tabla 3

Niveles de agresividad

Categorías	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Alto	110-145	48	32%
Medio	70-109	99	66%
Bajo	29-69	3	2%
Muy bajo	28-0	0	0%
Total		150	

En la tabla 3 observamos los resultados sobre agresividad, observamos que el 66% de la muestra tienen nivel medio, el 32% en un nivel alto, el 2% en nivel bajo, y 0% en nivel muy bajo. La media aritmética de 100.84 sitúa a la muestra en un nivel medio de agresividad.

Tabla 4

Relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad

		Agresividad	Dependencia A Los Videojuegos
Rho de Spearman	Agresividad	1.000	-.530**
			.000
		150	150
Dependencia A Los Videojuegos	Agresividad	-.530**	1.000
		.000	.
		150	150

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

En la tabla 4 podemos observar que el valor de la prueba Rho de Spearman $r_s = -.530$ para las variables dependencia a los videojuegos y la variable agresividad se rechaza la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis de investigación una significancia bilateral ($P < 0.05$). Por lo tanto, podemos decir que existe una correlación significativa e inversa entre ambas variables.

Tabla 5

Relación entre abstinencia y agresividad

			Agresividad	Abstinencia
Rho de Spearman	Agresividad	Coefficiente de correlación	1,000	-,468**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	150	150
	Abstinencia	Coefficiente de correlación	-,468**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	150	150

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

En la presente Tabla 5 podemos observar que el valor de la prueba Rho de Spearman $r_s = -.468$ para la dimensión abstinencia y la variable una significancia bilateral ($p < 0.05$). Por lo tanto, podemos decir que existe relación inversa moderada y significativa.

Tabla 6

Relación entre abuso Y Tolerancia y agresividad

			Agresividad	Abuso Y Tolerancia
Rho de Spearman	Agresividad	Coefficiente de correlación	1,000	-.360**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	150	150
	Abuso Y Tolerancia	Coefficiente de correlación	-.360**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	150	150

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

En la presente Tabla 6 podemos observar que el valor de la prueba Rho de Spearman $r_s = -.360$ para la dimensión abuso y tolerancia y la variable agresividad una significancia bilateral ($p < 0.05$). Por lo tanto, podemos decir que existe relación inversa baja y significativa.

Tabla 7

Relación entre problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad

			Agresividad	Problemas
Rho de Spearman	Agresividad	Coeficiente de correlación	1.000	-.528**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	150	150
	Problemas ocasionados por los videojuegos	Coeficiente de correlación	-.528**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	150	150

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

En la presente Tabla 7 podemos observar que el valor de la prueba Rho de Spearman $r_s = -.528$ para la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable agresividad y una significancia bilateral ($p < 0.05$). Por lo tanto, podemos decir que existe relación inversa moderada y significativa.

Tabla 8

Relación entre dificultades para el control y agresividad

			Agresividad	Dificultades
Rho de Spearman	Agresividad	Coeficiente de correlación	1,000	-.571**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	150	150
	Dificultades para el control	Coeficiente de correlación	-.571**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	150	150

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

En la presente Tabla 8 podemos observar que el valor de la prueba Rho de Spearman $r_s = -.571$ para la dimensión dificultades para el control y la variable agresividad y una significancia bilateral ($p < 0.05$). Por lo tanto, podemos decir que existe relación inversa moderada y significativa.

V. DISCUSIÓN

La presente investigación, como objetivo general busco encontrar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en 150 estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, los resultados indican que, de acuerdo al valor de la prueba Rho de Spearman ($r_s = -.530$; $p < 0.05$). Existe una relación inversa moderada y significativa entre dichas variables. Los resultados de la investigación no se asemejan a los resultados encontrados por Arteaga (2018) en su tesis realizada en Lima, en el distrito de Ate con 100 jóvenes de 12 a 19 años referida a las mismas variables de investigación, sus resultados arrojaron que existe correlación moderada (0.508) directa y significativa entre ambas variables. A pesar de que teóricamente y a través de nuestro marco teórico y las investigaciones la dependencia a los videojuegos es generadora de trastornos conductuales y emocionales de agresividad sin embargo en esta época debido al confinamiento por el COVID19 los videojuegos se han comportado como una alternativa generadora de distracción. Podrían haber hecho que nuestras variables se manifiesten de manera inversa por lo que podemos decir que los indicadores de agresividad se vean disminuido ante la presencia de la dependencia a los videojuegos. normalmente lo dicho por Dickerman et al (2008) las consecuencias a nivel sociales de la dependencia a estos juegos conllevan a que los jóvenes limiten sus vínculos amicales transformándose en antisociales, lo que genera distanciamiento de su entorno afectivo e influenciando negativamente en su vida, lo que los lleva a desarrollar hábitos negativos que los conduce a retrasar sus actividades familiares y descuidar sus responsabilidades y Para Bandura (1975) en su teoría del aprendizaje social, nos dice que las conductas agresivas pueden ser aprendidas a través de la reproducción y observación de las personas que sirven como modelos de agresividad, involucrando el aspecto cognitivo del aprendiz que debe atender y aprender del modelo para memorizarlo.

El primer objetivo específico estuvo orientado a describir los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, 2020, podemos observar que de estos niveles el 50% de los evaluados se encuentran en un nivel medio de dependencia, el 48% en un nivel baja, el 2% en un nivel muy bajo y 0% en nivel alto. La dependencia a los videojuegos es el uso que se hace de manera habitual de videojuegos por parte de los adolescentes que les causan problemas psicológicos y los hacen dejar de lado sus actividades cotidianas de manera que, los propios jóvenes son conscientes de sus consecuencias y aun así deciden seguir realizándose.

El segundo objetivo específico fue describir los niveles de agresividad en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, 2020, Observamos que los resultados sobre agresividad, el 66% de la muestra tienen nivel medio, el 32% en un nivel alto, el 2% en nivel bajo, y 0% en nivel muy bajo. Conceptualizamos a la agresividad como aquellas conductas de ira expresada por medio de agresiones físicas y verbales, a través de golpes, empujones, insultos, amenazas y peleas y que pueden ser generadas en niveles graves o expresadas por medio de conductas delictivas.

El tercer objetivo fue establecer la relación entre la abstinencia y la agresividad en estudiantes de la institución educativa 40091 Alma Mater de Congata Uchumayo Arequipa, 2020. Los resultados indican ($r_s = -.468$; $p < 0.05$). que existe relación inversa moderada y significativa. Estos resultados no se asemejan a los resultados encontrados por Vara (2017) en la relación con las mismas variables de nuestro estudio en adolescentes de dos colegios secundarios particulares de Villa María del Triunfo, Sobre la dependencia y sus dimensiones había diferencias altamente significativas ($p < 0.001$), en sexo y uso de juegos durante la semana. Así mismo, se encontró que mayor promedio lo obtuvo la dimensión abstinencia ($M = 9,50$) existiendo, también, una correlación positiva, baja y altamente significativa ($p < 0.001$) entre el componente agresión verbal con la dimensión abstinencia ($\rho = 0.261$). esto

podríamos explicarlo que debido al confinamiento que estamos pasando por el COVID19 los roles del funcionamiento tanto de la agresividad como la abstinencia hayan sido alterados por una variable interviniente que no ha sido tomado en cuenta que es la del confinamiento y que podría haber hecho que las variables actúen de manera inversa. Para Berner y Santander (2012) cuando no dice que, para los jóvenes, se presenta la falta o limitación en acceder a los juegos se manifiestan síntomas semejantes a las crisis de abstinencia frente a otras adicciones, dentro de las cuales uno de los principales síntomas es la presencia de ansiedad, estos síntomas se asocian o relacionan con diferentes tipos de alteraciones que se dan a nivel emocional, como estados alterados de mal humor, irritabilidad, agresividad, culpa y baja autoestima.

El cuarto objetivo estuvo orientado a determinar la relación entre el abuso y la tolerancia y la agresividad en estudiantes de la I.E de Arequipa, en los resultados observamos ($r_s = -.360$; $p < 0.05$). existe relación inversa baja y significativa entre ellas. Lo que no se asemeja a los resultados obtenidos por Remigio (2017) en su tesis sobre adicción a estos juegos y la agresividad en 350 adolescentes de I.E de Los Olivos, ($r_s = .363$; $p < 0.05$) concluyendo en los resultados que existe correlación baja y significativa y a que mayor adicción mayores conductas agresiva y mayores conductas agresivas orientadas a los videojuegos que modifican su estado emocional, su tolerancia, el síndrome de abstinencia y su recaída, llegando a abusar del tiempo de uso de videojuegos. Esta relación podría explicarse debido a que habitualmente los estudios, antecedentes marco teórico nos demuestran que debería existir una relación directa en una época de confinamiento podrían verse afectados y darnos resultados inversos debido a que el adolescente se encuentra atravesando un comportamiento no normal en donde el abuso y la tolerancia no es generadora de agresividad. Para Matalinares (2012) la violencia es la acción que se ejecuta para dañar a otro y que según Bandura (1975) pueden ser aprendidas a través de la observación de las personas que fungen como modelos de agresividad. Beaven et al (2010) mencionan que usar los videojuegos aumentan los niveles de testosterona y presión arterial

agregando Berner y Santander (2012) que la falta de juego puede manifestarse como crisis de abstinencia.

En cuanto al quinto objetivo de establecer la relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la I.E de Arequipa, observamos ($r_s = -.528$; $p < 0.05$). que existe una relación inversa moderada y significativa entre ellas. Estos resultados no se asemejan a los encontramos por Alave y Pampa (2018) en 375 jóvenes sobre la dependencia a estos juegos y las habilidades personales, concluyendo que el 19.8% de esta población presentan niveles bajos de relaciones sociales y que a menores niveles de dependencia se tenderá mejores relaciones sociales. Estos resultados se podrían explicar que por el confinamiento en que nos encontramos por el COVID19 y al no haberse comportado la dependencia a los videojuegos como una generadora de agresividad es que los niveles de agresividad que normalmente se veían representados se vio disminuido. Normalmente cuando se menciona a los problemas ocasionados por los videojuegos son las secuelas de tipo negativas que se presentan cuando se usa excesivamente los videojuegos y que estos dificultan las relaciones interpersonales, el desarrollo emocional y hasta los aspectos económicos de los jugadores y de sus familias o entorno cercano pero en esta investigación nos demuestra lo contrario, Para Eguía et al (2017) estos juegos son una forma de entretenimiento virtual, donde varios jugadores, juegan a través de medios electrónicos. Por otro lado, Fisher, et al., (2009) confirman que causa varios problemas como robar, disociación, pérdida del control emocional, entre otros. Según Chóliz y Marco (2013) Se deben cuidar los horarios de juegos, ya que el descuido en estos puede ocasionar que el jugador pierda la perspectiva sobre el tiempo que está empleando en jugar y si se puede evitando los juegos en línea.

Por último, sobre el sexto objetivo que fue determinar la relación entre la dificultad en el control y la agresividad en estudiantes de la I.E de Arequipa, el valor ($r_s = -.571$; $p < 0.05$) existe relación inversa moderada y significativa. Estos resultados no se asemejan a los encontrados por Serguienko (2018) en su estudio en 90 alumnos de secundaria de Breña, trato de buscar como las conductas psicológicas y sociales se

relacionan con los videojuegos encontrando que las mujeres obtuvieron $CHI=8,155$ y los hombres $CHI=8,026$. En conclusión, existe relación entre el uso excesivo de los videojuegos por la pérdida de control en los mismos y los problemas que ocasiona a nivel psicosociales. La relación inversa existente se puede explicar debido al confinamiento en que nos encontramos por el COVID19 y al no haberse comportado la dependencia a los videojuegos como una generadora de agresividad es que los niveles de agresividad han podido disminuir. Dicho de otra manera, mientras más problemas tenía el adolescente para dejar el videojuego menos indicadores de agresividad presentaba. normalmente se entiende por la dificultad para controlar el tiempo y calidad de juegos a la dificultad que se produce cuando se quiere dejar de jugar, sin importar lo importante necesario que sea este juego y que está relacionado a la agresividad y estados emocionales alterados que se presentan frente a ello. Para Tejeiro et al. (2009) cuando existe dependencia a los videojuegos, las características que se presentan están orientadas a apreciar los contenidos de cambio visual y acción, y que estos sirven para moldear las conductas violentas, cambiando lugares de ser jugador a ser el personaje y controlador del juego. Así mismo, Hablando de la violencia y agresión que se presentan frente a la frustración, rabia y discrepancia, Matalinares (2012) la define como una acción que el sujeto ejecuta para dañar a otra persona.

Estos resultados obtenidos en la investigación nos presentan un panorama distinto sobre la relación entre la Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de la I.E de Arequipa, ya que al encontrar una relación significativa inversa y moderada entre las variables solo la podríamos explicar por la presencia de variables intervinientes extrañas, como son el confinamiento por la emergencia sanitaria a nivel mundial y el estrés que este conlleva, lo que estarían modificando la conducta habitual de los estudiantes pasando de ser la dependencia a los videojuegos generadora de violencia a generadora de distracción social y liberando los estados de estrés. Sobre los objetivos planteados encontramos que este tipo de relación no se presenta de forma directa y observable, y que a pesar de que habitualmente el tiempo que emplean los jóvenes en los videojuegos genera conflicto a nivel familiar y social alteración su madurez y desarrollo del controles emocionales, debido a la situación extrema de

pandemia, surge como un elemento distractor y beneficioso para ellos, sus familias y la comunidad escolar ya que les permite distraerse y con ello liberar estados agresivos. Estos resultados al haber sido obtenidos a través de instrumentos válidos y confiables nos permiten confirmarlos en la investigación y reflexionar sobre los mismos, las principales limitaciones del estudio han sido que esos instrumentos fueron planteados para situaciones normales, lo que se ve alterado por la situación de pandemia por el Covid 19 que ha alterado la normal percepción del ambiente, la conducta y el comportamiento de los estudiantes, y el acceso en forma presencial a la población lo que no nos permitió observar directamente a los evaluados. Estos resultados nos hablan de la realidad de los estudiantes de la I.E. de Congata Uchumayo Arequipa, y sería interesante poder ampliarlos bajo esta nueva realidad e investigar cómo se está dando en otras localidades o contextos, para buscar semejanzas o diferencias con estos resultados y poder en base a los mismos manejarlos e intervenirlos adecuadamente a nivel social, psicológico y educativo mediante la actividades psicológicas adecuadas y orientadas al bienestar y adaptación psicosocial de los adolescentes.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA: Referente a nuestro objetivo general se determinó ($r_s = -.530$; $p < 0.05$) que existe relación inversa moderada y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en 150 estudiantes de la Institución Educativa.

SEGUNDA: Para el primer objetivo específico los niveles de dependencia a los videojuegos se hallaron que un 50% tienen un nivel medio, un 48% un nivel bajo y un 2% un nivel muy bajo en 150 estudiantes de la Institución Educativa.

TERCERA: Para el segundo objetivo específico los niveles de agresividad se hallaron que un 66% tienen un nivel medio, un 32% un nivel alto y un 3% un nivel bajo en 150 estudiantes de la Institución Educativa.

CUARTA: Para el tercer objetivo específico ($r_s = -.468$; $p < 0.05$) se determinó que existe relación inversa moderada y significativa entre la abstinencia y la agresividad en 150 estudiantes de la Institución Educativa.

QUINTA: Para el cuarto objetivo específico ($r_s = -.360$; $p < 0.05$) Se determinó la relación inversa baja y significativa entre el abuso y la tolerancia y la agresividad en 150 estudiantes de la Institución Educativa.

SEXTA: Para el quinto objetivo específico ($r_s = -.528$; $p < 0.05$) se estableció la relación inversa moderada y significativa entre los problemas ocasionados por los videojuegos y la agresividad en 150 estudiantes de la Institución Educativa.

SEPTIMA: Para el sexto objetivo específico ($r_s = -.571$; $p < 0.05$) se determinó la relación inversa moderada y significativa entre la dificultad en el control y la agresividad en 150 estudiantes de la Institución Educativa.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda mantener y ampliar las investigaciones sobre el tema, agregando otras variables intervinientes que se encuentren y puedan afectar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, lo que permitirá seguir construyendo conocimiento sobre el tema en esta época.

SEGUNDA: Divulgar los resultados obtenidos de la investigación a la institución educativa investigada, los que servirán al Dpto. psicopedagógico para diseñar una intervención psicológica destinada a orientar de lo que se manifestando en los resultados de nuestra investigación.

TERCERO: Compartir información, clara y precisa, con la I.E, docentes, padres de familia y alumnos en general sobre sobre la dependencia a los videojuegos y sobre la agresividad, de las consecuencias a mediano y largo plazo para los adolescentes y como altera sus estados emocionales.

CUARTO: Seguir Investigando sobre las variables de este estudio en muestras mayores que ayuden a contrastar los resultados con la realidad y ampliar los conocimientos sobre los mismos.

REFERENCIAS

- 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 de licenciatura. Universidad Peruana Unión. Perú). Sitio web: <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/996>
- Amaneiros, M. y Ricoy, C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas, 1-5. Sitio web: <https://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2015.0.13.451>
- Ariza, A. (2017) Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la policía nacional en la ciudad de Bogotá D.C. (tesis de licenciatura. Fundacion Universitaria Los Libertadores. Colombia) Sitio web: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1393/arizaalfredo2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Berner, J. y Santander, J. (2012) Abuso y dependencia de internet: La epidemia y su controversia. Revista Chil Neuro Psiquiat
- Carrasco, M. y González Calderón, M., Acción psicológica, junio 2006, Vol.. 4, N° 2, pp. 7-38 Sitio web: <http://revistas.uned.es/index.php/accionpsicologica/article/viewFile/478/417>
- Carrasco, M. y González , M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. Acción Psicológica, 4(2),7-38. ISSN: 1578-908X. Sitio web: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3440/344030758001>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. Anales de Psicología, 27 (2), 418-426. <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Dickerman, C., Christensen, J., y Kerl-McClain, S.B. (2008). Big breasts and bad guys: Depictions of gender and race in video games. *Journal of Creativity in Mental Health*, 3(1), 20-29.

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. Sitio web revista PSIENCIA: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333152922002>

Eguía, J., Contreras-Espinosa, R. y Solano-Albajes, L. (2012). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación. *3ciencias*. Sitio web: <http://www.3ciencias.com/articulos/articulo/videojuegos-conceptoshistoria-y-su-potencial-como-herramienta-para-la-educacion/>.

Guillén, R. (2005). Resiliencia en la adolescencia. *Revista de la sociedad boliviana de pediatría*, 44(1), 3-17.

González, M., Espada, J., & Tejeiro, R. (2016). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. doi:<http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.745>

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Interamericana Editores. Sitio web: http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf

Hernández, R, Fernández, C. Baptista, P. (2014) *metodología de la investigación* (6ta ed.) México: Mc Graw Hill Interamericana.

Hernández, M. (12 de agosto del 2020). Más de 22 millones de consolas de videojuegos se han vendido en la pandemia. Fobes Colombia. Recuperado: <https://forbes.co/2020/08/12/tecnologia/mas-de-22-millones-de-consolas-de-videojuegos-se-han-vendido-en-la-pandemia/#:~:text=Para%202020%2C%20el%20mayor%20n%C3%BAmero,%2C%20Nintendo%20DS%2C%20Nintendo%20Switch.>

Jany, J.(1994) Investigación Integral de Mercados, Bogotá, Colombia. Mc Graw Hill.

Kerlinger, F. N. y Lee, H. B. (2002). Investigación del comportamiento. Métodos de investigación en ciencias sociales (4ª ed.). México: McGraw-Hill. P. 124. Sitio web: <https://padron.entretemas.com.ve/INICC2018-2/lecturas/u2/kerlinger-investigacion.pdf>

Llopis, C (2017) Conductas violentas, agresividad, impulsividad y rasgos clínicos de la personalidad en hombres valorados en unidades de valoración integral de violencia de género, Tesis Doctoral. Universidad de Sevilla. Sitio web: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/67432/Tesis%20doctoral%20Celia%20Llopis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lloret, D., & Morell, R. (2015). Impulsiveness and Video Game Addiction. Health and Addictions, 16(1), 33–40. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=112740425&lang=es&site=ehost-live>

Marco, Clara y Chóliz, Mariano (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. Terapia Psicológica, 35 (1), 57-69. [Fecha de Consulta 15 de octubre de 2020]. ISSN: 0716-6184. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=785/78550673006>

- Matalinares, M. Yaringaño, J. Useda, 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, Vol (15No 1. Pag 147-161. Recuperado de: <http://sisbib.unmsm.edu.pe>
- Martínez, R., Tuya, C., Pérez, A. y Cánovas, A. (2009). El coeficiente de correlación de los rangos de Spearman caracterización. Revista Habanera de Ciencias Médicas, Vol. 8 (2). <https://www.redalyc.org/pdf/1804/180414044017.pdf>
- Ministerio de Educación. (2019). Estadística de Calidad Educativa. Lima, Perú: MINEDU. <http://escale.minedu.gob.pe/web/inicio/padron-de-iiiee> Ministerio de Salud. (03 de febrero de 2014). Adicción a videojuegos se inicia desde los 7 años. Perú21. <https://peru21.pe/lima/minsa-adiccion-videojuegos-inicia-7-anos-143319-noticia/?ref.=p21r>
- Morris Ch.y Maisato, A. (2009) Psicología General Ed. Pearson México
- Orellana, L. (2001). Estadística descriptiva. Universidad de Buenos Aires. Sitio web: https://coleccion.es.eltiempo.com/repilos/assets/resumen_03.pdf
- Organización Mundial de la Salud (2018). La Organización Mundial de la Salud (OMS) publica hoy su nueva Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE11). [https://www.who.int/es/news-room/detail/17-06-2018-who-releases-newinternational-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/es/news-room/detail/17-06-2018-who-releases-newinternational-classification-of-diseases-(icd-11))
- Organización Mundial de la Salud (2019). Sharpening the focus on gaming disorder. Bulletin of the World Health Organization, 97 (6), 377-440. <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619.pdf>
- Oseña, D. Cori, S. Cerrón, J. & Vélez, E. (2014) Métodos y Técnicas de Investigación Científica. Colegio de Profesores del Perú

Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. Int. J. Morphol, 35(1), 227 – 232. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Quijano, G: Ríos, M. (2015). Agresividad en adolescentes de educación secundaria de una institución educativa nacional, La victoria - Chiclayo- 2014. (Tesis Licenciatura). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú. Sitio web: http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/350/1/TL_QUIJANO_SIGNORI_STEPHANIE_RIOS_FERNANDEZ_MARCELA.pdf

Remigio, J. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad. (Tesis de Licenciatura. Universidad Cesar Vallejo. Peru) Sitio web: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/11347>

Salkind, N. (1999) Métodos de investigación, 3ª Edición, Editorial Prentice Hall, México.

Salkind, N. J. (1998). Método de investigación. México: Prentice-Hall. Sitio web: <https://books.google.com.pe/books?id=3uIW0vVD63wC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Serguienko, K. (2018). Percepción del clima familiar y comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de videojuegos. <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/3736>

Supo, J. (2012) Seminario de investigación científica. Sitio web: <http://red.unal.edu.co/cursos/ciencias/1000012/un3/pdf/seminv-sinopsis.pdf>

Tejeiro, R., Pelegrina, M. & Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. Comunicación, 7, (1), 235-250.

- Vara, R. (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María Del Triunfo, 2017. (Tesis de Licenciatura. Universidad Autónoma. Perú). Sitio web: <http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/AUTONOMA/558>
- Vargas, Z. (2008). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. Educación, 33(1), 155-165. Sitio web: https://www.academia.edu/6042104/LA_INVESTIGACION_APLICADA_UNA_FORMA_DE_CONOCER_LAS_REALIDADES_CON_EVIDENCIA_CIENTIFICA
- Villalta Páucar, M. y otros, (2007) "Pasado a llevar" La violencia en la educación media municipalizada. Estudios pedagógicos XXXIII, N°1, pp.45-62, Universidad Católica del Maule, Escuela de Psicología, San Miguel 3605, Talca, Chile. Sitio web: <http://www.redalyc.org/pdf/1735/173514133003.pdf>
- Zuluaga, E., Millán J., y Mosquera J. (2013). Análisis comparativo del desempeño de algunas pruebas de normalidad bajo diferentes escenarios de simulación. Heurística, Vol.15(1), 13 - 22. <http://hdl.handle.net/10893/6123>

ANEXOS

Anexo 1: Tabla 9 Matriz de consistencia

TITULO: Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020

Autores: Polanco Flores Hubert Jhon

PROBLEMA GENERAL:	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES					
<p>¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo - Arequipa?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo – Arequipa 2020.</p> <p>Objetivos Específicos - Establecer la relación entre la abstinencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo – Arequipa 2020. - Determinar la relación entre el abuso y la tolerancia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo – Arequipa. - Determinar la relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y la agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo – Arequipa 2020. - Determinar la relación entre la dificultad en el control de los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo – Arequipa 2020.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación inversa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo – Arequipa 2020</p> <p>Hipótesis específica H1 Existe relación inversa entre la abstinencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo – Arequipa 2020. H2 Existe relación inversa entre el abuso y la tolerancia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo - Arequipa</p> <p>H3 Existe relación inversa entre los problemas ocasionados por los videojuegos y la agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo – Arequipa 2020.</p> <p>H4 Existe relación entre la dificultad en el control de los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo – Arequipa 2020.</p>	<p>DIMENSIONES</p> <p>D1</p>	<p>Variable 1: Dependencia a los videojuegos</p> <p>Dimensiones</p> <p>Abstinencia</p>	<p>Ítems</p> <p>3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25</p>	<p>Escala</p> <p>Totalmente en Desacuerdo (0), En Desacuerdo (1), Neutral (2) De acuerdo (3) Totalmente de acuerdo (4).</p>		
			D2	Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9, 12	<p>Variable 2: Agresividad</p> <p>CF=Completament e falso para mí (1), BF= Bastante falso para mí (2), VF= Ni verdadero, ni falso para mí (3), BV= Bastante verdadero para mí (4), CV=Completament e verdadero para mí (5).</p>		
			D3	Problemas ocasionados por videojuegos	16, 17, 19, 23			
			D4	Dificultad en el control	2, 15, 18, 20, 22, 24			
			DIMENSIONES		D1		Agresividad física	1, 5, 9, 3, 17, 21, 24, 27, 29
			D2	Agresividad verbal	2, 6, 10, 14, 18			
			D3	Ira	3, 7, 11, 15, 19, 22, 25			
				Hostilidad	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28			

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Tipo: investigación de tipo básica

Diseño: Diseño no experimental

POBLACIÓN Y MUESTRA

La institución educativa N° 40091 Alma Mater de Congata, cuenta con 750 estudiantes en secundaria.

Muestra:

constituida por 150 estudiantes de ambos sexos del nivel de educación secundaria, de 3ero, 4to y 5to de secundaria.

Muestreo:

Se utilizará el muestro no probabilístico.

TÉCNICA E INSTRUMENTOS**VARIABLE 1. Dependencia a los videojuegos**

Nombre: Test de Dependencia a los videojuegos

Autores: Mariano Chóliz y Marco Clara

Procedencia: España

Objetivos

Ítems: 25

VARIABLE 2. AGRESIVIDAD

Nombre: Cuestionario de Agresividad (AQ)

Autores: Buss y Perry

Procedencia: Estados Unidos

Año: 2019

Objetivo: evaluar los indicadores de violencia

Ítems: 29

Estadística Descriptiva

Frecuencias

Porcentajes

Inferencial

Kolmogorov

Smirnov,

Rho

Speraman.

de

Anexo 2 Tabla 10 Operacionalización de variables

Variable	Definición teórica	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Dependencia a los videojuegos	Es el uso habitual de videojuegos por parte de los adolescentes que les causan problemas psicológicos y los hacen dejar de lado sus actividades cotidianas de manera que, los propios jóvenes son conscientes de sus consecuencias y aun así deciden seguir realizándose.	Medida a través del test de dependencia a videojuegos (TDV) y sus dimensiones: abstinencia, el abuso y tolerancia, los problemas ocasionados por los videojuegos y la dificultad para el control.	Abstinencia Abuso y tolerancia Problemas ocasionados por los videojuegos Dificultad para el control	Inquietud, Aspereza Molestia: 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25 Disgusto Irresponsabilidad Abandono: 1, 5, 8, 9 y 12 Aislamiento social y familiar Desvelo de sueño Abandono de los estudios 16, 17, 19 y 23; Inquietud, Excesivo tiempo en los videojuegos: 2, 15, 18, 20, 22,24	Totalmente en Desacuerdo (0), En Desacuerdo (1), Neutral (2) De acuerdo (3) Totalmente de acuerdo (4)
Variable	Definición teórica	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Agresividad	son las conductas de ira expresada por medio de agresiones físicas y verbales, a través de golpes, empujones, insultos, amenazas y peleas y que pueden ser generadas en niveles graves o expresadas por medio de conductas delictivas.	Medida por medio del cuestionario de Buss y Perry (AQ) y sus dimensiones: agresividad verbal; agresividad física; ira y hostilidad	Agresividad física Agresividad verbal Ira Hostilidad	Conductas agresivas: 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29 Insultos Amenazas: 2, 6, 10, 14 y 18; Emociones de ira y molestia: 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28 Comportamiento hostil: 3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25	CF=Completamente falso para mí (1), BF= Bastante falso para mí (2), VF= Ni verdadero, ni falso para mí (3), BV= Bastante verdadero para mí (4), CV=Completamente verdadero para mí (5).I

Anexos 3 Instrumentos

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

Chóliz Mariano y Marco Clara (2011)

I. Presentación: el presente instrumento busca diagnosticar el grado de dependencia a los videojuegos que usted presenta, no existen respuestas buenas ni malas, responder los enunciados según sea su caso.

III. Datos específicos del instrumento

a) Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala:

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

Ítems	0 Totalmente en desacuerdo	1 Un poco en desacuerdo	2 Neutral	3 Un poco de acuerdo	4 Totalmente de acuerdo
1 Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2 Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos					
3 Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
4 Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5 Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc)					
6 Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
7 Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					

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

b) A continuación, en la siguiente relación de enunciados tomar en cuenta esta otra escala de respuestas.

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

	0 Nunca	1 Rara vez	2 A veces	3 Con frecuencia	4 Muchas veces
15 Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16 He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17 He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					
18 cuando estoy aburrido me pongo un videojuego					
19 Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					

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

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)
Arnold Buss y Mark Perry (1992)

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

- 1 CF= Completamente Falso para mí
- 2 BF= Bastante Falso para mí
- 3 VF= Ni verdadero ni falso para mí
- 4 BV= Bastante verdadero para mí
- 5 CV= Completamente verdadero para mí

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

1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	CF	BF	VF	BV	CV
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.					

4	A veces soy bastante envidioso.					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.					
15	Soy una persona apacible (tranquila).					
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 incita a tal punto que llegaremos a pegarnos.					
22	Algunas veces pierdo los estribos 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.					

Captura de la portada del formulario virtual

The image shows a browser window with a Google Forms survey. The browser's address bar shows the URL: docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQL... The survey title is "Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Estudiantes de la I.E. 40091 Alma Mater de Congata - Uchumayo - AREQUIPA 2020". The survey text includes an invitation to participate, a statement of confidentiality, and a consent section. The consent section has a radio button for "Si Acepto". Below the consent section is a text input field for "Correo Electrónico (opcional)" and a "Tu respuesta" field.

Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Estudiantes de la I.E. 40091 Alma Mater de Congata - Uchumayo - AREQUIPA 2020

Por la presente lo invitamos a participar de esta investigación que tiene como finalidad determinar la relación entre los Videojuegos y Agresividad que servirá para la obtención del mi título profesional de Psicólogo

Si acepta ser partícipe de este estudio, usted deberá llenar el siguiente cuestionario.

Esta investigación es anónima y se garantiza el derecho de confidencialidad e identidad de los participantes, no mostrándose datos que permitan la identificación de las personas que formaron parte de la misma. El supervisor de esta investigación es Max Hamilton, Chauca Calvo.

***Obligatorio**

Consentimiento: Yo, en pleno uso de mis facultades mentales y comprensivas, he leído la información suministrada por el Investigador, y acepto, voluntariamente, participar del estudio, habiéndome informado sobre el propósito de la misma. *

Si Acepto

Correo Electrónico (opcional)

Tu respuesta

<https://forms.gle/HuXcCSa4rurdgoyw6>

Anexo 4: Carta de presentación de la escuela y autorización firmada por la autoridad del centro donde se ejecutó el estudio piloto.



"Año de la universalización de la salud"

Los Olivos, 23 de noviembre de 2020

CARTA INV.N°1399 -2020/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra/Srta.
Quispe Mamani Angelica Maria
Directora
I.E. 40091 Alma Mater de Congata
Av. Congata s/n

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para el Sr. Polanco Flores Hubert Jhon con DNI N° 40360607 estudiante de la carrera de psicología, con código de matrícula N° 7002550228 quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40091 ALMA MATER DE CONGATA - UCHUMAYO – AREQUIPA 2020" Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizara una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar le los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Dra. Roxana Cárdenas Vila
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte



Lic. Angélica M. Quispe Mamani
DIRECTORA
I.E. 40791 "Alma Mater de Congata"

RECEPCIONADO Y ACEPTADO

Anexo 5: Carta de solicitud de autorización de uso de instrumento remitido por la escuela de Psicología.

Instrumento 1



"Año de la universalización de la salud"

CARTA N.1433- 2020/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 17 de noviembre de 2020

Autor:

- **Huaman Porras Diana Vilma**

Presente -

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Sr. **POLANCO FLORES HUBERT JHON**, con 40360607 estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° 7002550228, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40091 ALMA MATER DE CONGATA - UCHUMAYO – AREQUIPA 2020**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento **TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)**, a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarles los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Dra. Roxana Cárdenas Vila
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Instrumento 2



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la universalización de la salud"

CARTA N.1288 - 2020/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 17 de noviembre de 2020

Autor:

- Eneyda Sarita Valdiviezo Aburto
- Kelly Katherine Rojas Galarza

Presente -

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Sr. **POLANCO FLORES HUBERT JHON**, con 40360607 estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° 7002550228, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40091 ALMA MATER DE CONGATA - UCHUMAYO – AREQUIPA 2020**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento **CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ) BUSS Y PERRY**, a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar le los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Dra. Roxana Cárdenas Vila
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Anexo 6: Permisos de instrumentos

Instrumento variable 1

A quien pueda interesar:

Como autora del estudio de propiedades psicometricas del test de dependencia de videojuegos (TDV), empleada en adolescentes de 11 a 17 años en dos instituciones publicas del distrito de Comas, 2019.

Autorizo el uso del test de dependencia de videojuegos (TDV) a **POLANCO FLORES, HUBERT JHON**, con DNI 40360607, estudiante de la universidad César vallejo, a condicion de que la utilice con fines de amplia investigacion y sin fines de lucro.

Atentamente.



Diana Vilma Huaman Porras
DNI : 43044033
Fecha: 2020/11/19

Instrumento variable 2

A quien pueda interesar:

Como autoras del estudio de propiedades psicométricas del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, empleada en estudiantes de 09 a 17 años en tres instituciones públicas del distrito de Chicama - trujillo, 2020.

Autorizo el uso del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, a **POLANCO FLORES, HUBERT JHON**, con DNI 40360607, estudiante de la universidad César vallejo, a condición de que la utilice con fines de amplia investigación y sin fines de lucro.

Atentamente.



KELLY KATHERINE ROJAS GALARZA
DNI: 45272050
Fecha: 23/11/2020

Anexo 7: Resultados del piloto

Tabla 11

Validez de contenido a través del criterio de jueces, según V de Aiken

Instrumento	Ítem	J1	J2	J3	J4	J5	V Aiken
	1	1	1	1	1	1	1.00
	2	1	1	1	1	1	1.00
	3	1	1	1	1	1	1.00
	4	1	1	1	1	1	1.00
	5	1	1	1	1	1	1.00
	6	1	1	1	1	1	1.00
	7	1	1	1	1	1	1.00
	8	1	1	1	1	1	1.00
	9	1	1	1	1	1	1.00
Dependencia	10	1	1	1	1	1	1.00
a los	11	1	1	1	1	1	1.00
Videojuegos	12	1	1	1	1	1	1.00
	13	1	1	1	1	1	1.00
	14	1	1	1	1	1	1.00
	15	1	1	1	1	1	1.00
	16	1	1	1	1	1	1.00
	17	1	1	1	1	1	1.00
	18	1	1	1	1	1	1.00
	19	1	1	1	1	1	1.00
	20	1	1	1	1	1	1.00
	21	1	1	1	1	1	1.00
	22	1	1	1	1	1	1.00
	23	1	1	1	1	1	1.00
	24	1	1	1	1	1	1.00
	25	1	1	1	1	1	1.00

Tabla 12

Prueba Binomial o Prueba de Aiken Dependencia a los videojuegos.

Prueba binomial de Aiken						
		Categoría	N	Proporción observada	Prop. de prueba	Sig. exacta (bilateral)
J1	Grupo 1	1	25	1.00	.50	.000
	Total		25	1.00		
J2	Grupo 1	1	25	1.00	.50	.000
	Total		25	1.00		
J3	Grupo 1	1	25	1.00	.50	.000
	Total		25	1.00		
J4	Grupo 1	1	25	1.00	.50	.000
	Total		25	1.00		
J5	Grupo 1	1	25	1.00	.50	.000
	Total		25	1.00		

Tabla 13

Alfa de Cronbach confiabilidad total Dependencia a los videojuegos

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.922	25

Tabla 14

Validez de contenido a través del criterio de jueces, según V de Aiken

Instrumento	Ítem	J1	J2	J3	J4	J5	V Aiken
	1	1	1	1	1	1	1.00
	2	1	1	1	1	1	1.00
	3	1	1	1	1	1	1.00
	4	1	1	1	1	1	1.00
	5	1	1	1	1	1	1.00
	6	1	1	1	1	1	1.00
	7	1	1	1	1	1	1.00

	8	1	1	1	1	1	1.00
	9	1	1	1	1	1	1.00
Cuestionario	10	1	1	1	1	1	1.00
de	11	1	1	1	1	1	1.00
Agresión	12	1	1	1	1	1	1.00
	13	1	1	1	1	1	1.00
	14	1	1	1	1	1	1.00
	15	1	1	1	1	1	1.00
	16	1	1	1	1	1	1.00
	17	1	1	1	1	1	1.00
	18	1	1	1	1	1	1.00
	19	1	1	1	1	1	1.00
	20	1	1	1	1	1	1.00
	21	1	1	1	1	1	1.00
	22	1	1	1	1	1	1.00
	23	1	1	1	1	1	1.00
	24	1	1	1	1	1	1.00
	25	1	1	1	1	1	1.00
	26	1	1	1	1	1	1.00
	27	1	1	1	1	1	1.00
	28	1	1	1	1	1	1.00
	29	1	1	1	1	1	1.00

Tabla 15

Prueba Binomial o Prueba de Aiken Agresividad.

Prueba binomial Agresión						
		Categoría	N	Proporción observada	Prop. de prueba	Sig. exacta (bilateral)
J1	Grupo 1	1	29	1.00	.50	.000
	Total		29	1.00		
J2	Grupo 1	1	29	1.00	.50	.000
	Total		29	1.00		
J3	Grupo 1	1	29	1.00	.50	.000
	Total		29	1.00		

J4	Grupo 1	1	29	1.00	.50	.000
	Total		29	1.00		
J5	Grupo 1	1	29	1.00	.50	.000
	Total		29	1.00		

Tabla 16

Alfa de Cronbach confiabilidad total Agresividad

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.801	29

Anexo 8: Escaneos de los criterios de jueces de los instrumentos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: **Medina Oviedo de Hernández Samantha**

DNI: **43141514**

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Ricardo Palma	Mg. Comportamiento Organizacional y Recursos Humanos	2002 - 2006
02	Universidad Católica de Santa María	Lic. Psicología	2009 - 2011

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Consultora Creades	Psicóloga Clínica Organizacional	Lima	2021	Encargada de consejería, psicoterapia de pacientes derivados
02	Universidad Cesar Vallejo	Docente	Lima	2013 - 2021	Docente
03			Lima		

[Handwritten signature and official stamp of the validating judge]

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

03 de diciembre del 2020

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Observaciones:

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: **Medina Oviedo de Hernández Samantha**

DNI: **43141514**

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Ricardo Palma	Mg. Comportamiento Organizacional y Recursos Humanos	2002 - 2006
02	Universidad Católica de Santa María	Lic. Psicología	2009 - 2011

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Consultora Creades	Psicóloga Clínica Organizacional	Lima	2021	Encargada de consejería, psicoterapia de pacientes derivados
02	Universidad Cesar Vallejo	Docente	Lima	2013 - 2021	Docente
03			Lima		

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Samantha Oviedo de Hernández
 Mg. Comportamiento Organizacional y RR. HH.
 Lic. Psicología
 C.Ps.P. 13232

03 de diciembre del 2020

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

Observaciones: NINGUNA

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

Apellidos y nombres del juez validador / Mg: ALLAN IZQUIERDO, LUIS EDUARDO

DNI: 06175625

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	U.I.G.V.	LIC. PSICOLOGIA	1981-1986
02	UNIV. OF PHOENIX - USA	MASTER IN PSYCHOLOGY	2007-2009

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	DOCENTE	LIMA NORTE	2014-2020	DOCENCIA
02					
03					

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Mg. Allan Izquierdo, Luis E.
C. N.º 19231

DNI: 06175625

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Observaciones: NINGUNA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable | No aplicable después de corregir | No aplicable |

Apellidos y nombres del juez validador / Mg: ALLAN IZQUIERDO, LUIS EDUARDO

DNI: 06175625

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	U.I.G.V.	LIC. PSICOLOGIA	1981-1986
02	UNIV. OF PHOENIX – USA	MASTER IN PSYCHOLOGY	2007-2009

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	DOCENTE	LIMA NORTE	2014-2020	DOCENCIA
02					
03					

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



ALLAN IZQUIERDO
C.P. 19231

DNI: 06175625

25 noviembre del 2020

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Alex Alfredo Valenzuela Romero
DNI: 41632620

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Nacional San Agustín	psicólogo	Seis años
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Universidad Privada de Tacna	Docente	Tacna	12 años	Docente, asesor de tesis
02					
03					

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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




Alex A. Valenzuela Romero
 PSICÓLOGO
 C.P.S.P. 11523

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: **Alex Alfredo Valenzuela Romero**

DNI: **41632620**

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Nacional San Agustín	psicólogo	Seis años
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

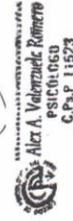
	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Universidad Privada de Tacna	Docente	Tacna	12 años	Docente, asesor de tesis
02					
03					

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

Observaciones: Ninguna
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable
 Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mgr: Villanueva, N. S. Torres, A. J.
 DNI: 73451828

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Católica Los Angeles de Chimote	Licenciada en Psicología	2014 - 2018
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Programa Integral Nacional para el Bienestar Familiar	Psicóloga	Huancavelica	Nov. 2019 - Ene 2020	Intervención psicológica y actividades generales
02	TELESUP	Docente	Ayacucho	Abril - Octubre 2019	Docente en metodología de la investigación, competencias organizacional.
03					

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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


 Lic. Andrea T. Villanueva Vásquez
 PSICÓLOGA
 CP# 38346

03 de diciembre del 2020

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

Observaciones: Ninguna

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / JULIO CESAR HUAMANI CAHUA

DNI: 29556848

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN	DOCTOR EN PSICOLOGÍA	2016
02	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN	DOCTOR EN CIENCIAS SOCIALES	2015

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD CATÓLICA SAN PABLO	PROFESOR INVESTIGADOR	AREQUIPA	2015-2021	PROFESOR INVESTIGADOR
02					
03					

- ¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Julio César Huamani Cahua
PSICOLOGO
C. P. S. P. N° 013422

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Observaciones: NINGUNA

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. JULIO CESAR HUAMANI CAHUA

DNI: 29556848

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN	DOCTOR EN PSICOLOGÍA	2016
02	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN	DOCTOR EN CIENCIAS SOCIALES	2015

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD CATÓLICA SAN PABLO	PROFESOR INVESTIGADOR	AREQUIPA	2015-2021	PROFESOR INVESTIGADOR
02					
03					

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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


 Julio Cesar Huamani Cahua
 PSICOLOGO
 C. P. P. N° 013422