



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Dependencia a videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Manuel González Prada, Huari 2022.

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Psicología**

AUTORES:

Cueva Maguiña, Rocio del Pilar (orcid.org/0000-0003-2559-9649)

Valencia Villafana, Piero Manuel (orcid.org/0000-0002-5079-8925)

ASESORA:

Dra. Soriano Navarrete, Sabik Alioth (orcid.org/0000-0001-8207-9127)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

HUARAZ – PERÚ

2022

DEDICATORIA

A nuestros padres, fueron siempre el motor que nos impulsó a conseguir nuestros objetivos por más difíciles que parecía alcanzarlos.

AGRADECIMIENTO

A nuestros futuros colegas, sin su soporte emocional y cognitivo jamás se hubiera conseguido desarrollar esta investigación.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	01
II. MARCO TEÓRICO	05
III. METODOLOGÍA	10
3.1. Tipo y diseño de investigación	10
3.2. Variables y operacionalización	10
3.3. Población, muestra y muestreo	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.5. Procedimientos	16
3.6. Método de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	31
VII. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Tabla descriptiva de la población.	14
Tabla 2. Análisis descriptivo de los test.	18
Tabla 3. Entre la adicción a videojuegos y agresividad total.	20
Tabla 4. Entre el uso de videojuegos y agresividad total.	21
Tabla 5. Entre el abuso de videojuegos y agresividad total.	22
Tabla 6. Entre la adicción a videojuegos y agresividad física.	23
Tabla 7. Entre la adicción a videojuegos y agresividad verbal.	24
Tabla 8. Entre la adicción a videojuegos y la dimensión de ira.	25
Tabla 9. Entre la adicción a videojuegos y la dimensión de hostilidad.	26

RESUMEN

La presente investigación se realizó con el objetivo de determinar la correlación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en una población conformada por 220 estudiantes de edades entre 11 y 17 años, de la institución educativa Manuel González Prada de la ciudad de Huari. Fue un estudio de tipo aplicado, y de diseño no experimental, correlacional. Para esta investigación se utilizaron dos instrumentos para la recolección de datos, el cuestionario de adicción de hamm – 1st por Mendoza (2013) y el cuestionario de agresividad AQ; Buss y Perry, (1992) adaptado al Perú por Matalinares (2012), concluyendo que no existe una correlación entre las variables, obteniendo una valoración de 0.24, por lo tanto, se indica que la adicción a los videojuegos no es un factor determinante para que la población intervenida manifieste agresividad en su contexto.

Palabras clave: Adicción, agresividad, adolescencia, juego.

ABSTRACT

The present investigation was carried out with the objective of determining the correlation between aggressiveness and addiction to video games in a population made up of 220 students between 11 and 17 years of age, from the Manuel González Prada educational institution in the city of Huari. It was an applied type study, with a non-experimental, correlational design. For this research, two instruments were used for data collection, the Hamm Addiction Questionnaire - 1st Mendoza (2013) and the Aggressiveness Questionnaire AQ; Buss and Perry, (1992) adapted to Peru by Matalinares (2012), concluding that there is no correlation between the variables, obtaining a value of 0.24, it is indicated that addiction to video games is not a determining factor for the intervened population to manifest aggressiveness in its context.

Keywords: Addiction, aggressiveness, adolescence, games.

I. INTRODUCCIÓN

En el marco de la realidad problemática se considera que, actualmente los videojuegos son una de las distracciones con mayor presencia en los niños y adolescentes, se destaca que el desarrollo de videojuegos ha progresado con el paso de los años, por lo tanto, el contenido actual de estos ha causado muchas interrogantes en los adultos, ya que las temáticas que manifiestan son contenido considerado altamente violento y atractivo. Asimismo, aquel es denominado como no apto para un público tan joven según los desarrolladores de los mismos, ya que estos pueden predominar en la conducta de los menores de edad, incluyendo a adolescentes que los consumen. Muchos padres de familia manifiestan su preocupación porque se sospecha que los consumidores guían su comportamiento basándose en las imágenes proyectadas.

Desde un enfoque global sobre los videojuegos y la agresividad, Suasnabas Pacheco et. al (2017) refieren que los menores de edad suelen verse influenciados fácilmente a través de la observación de imágenes, videos, audios, entre otros estímulos que se encuentran en su entorno; estos autores también reconocen que a edades muy tempranas no suelen discernir entre material violento o no violento, por lo que no podrían identificar algo como incorrecto, sino que incluso aquello puede ser considerado como una forma en la que se pueden solucionar los problemas y además de ello, si se observa que dicho acto no conlleva a ningún efecto negativo se puede volver a realizar (p. 986).

Etxeberria (2011) menciona que, los videojuegos son un medio de entretenimiento, el cual conforma en gran medida el consumo total de contenido audiovisual de la población mundial, siendo consumido generalmente por adolescentes, este dato propicia preocupación, dado que mucho de aquel contenido es clasificado como violento, el cual se manifiesta de forma comercial, haciendo que cada vez las conductas violentas en estos sea más intensa, señala que los niños y adolescentes acceden de forma sencilla a material audiovisual de este género de contenido, el cual, no es adecuado para su edad (p. 31).

Castro (2021) reconoce que en el Perú, en este grupo etario, en los adolescentes; ha incrementado la interacción con los videojuegos, dado que se ubica un aumento en el consumo de contenido audiovisual por el contexto actual,

en el que los adolescentes no pueden tener interacción unos con otros de forma presencial, determinando que la única forma de poder tener aquel contacto es a través de los medios digitales, esto incluye videojuegos, incluso se señala que podría tratarse de un problema de adicción si el menor permanece demasiado tiempo usando los medios digitales, considerando que este ya no tiene actividades escolares que realizar, siendo ese el caso, recomienda asistir a un profesional de la salud mental.

Ocampo (2021) indica que, dado al contexto actual, han cambiado nuestras formas de convivencia, por ello, los adolescentes al encontrarse permanentemente en sus casas y al cumplir sus labores educativas a través de medios remotos, han generado que ciertas conductas relacionadas a trastornos adictivos a los videojuegos se hayan incrementado. Este autor especialista en psiquiatría, señala que este fenómeno ha podido incrementarse en un 100% en los adolescentes, debido al mal uso, la permisividad de los padres de familia y el pobre autocontrol de los menores en esta etapa. Ante tal situación, el especialista recomienda permanecer atentos a los síntomas de los adolescentes, siendo que estos suelen presentar cambios de carácter, pudiendo volverse irritables y molestos si es que se les prohíbe o suspende el uso de los medios virtuales.

Por su parte, Vega Valencia (2020) señala que la exposición constante a medios digitales puede generar dependencia a estos, especialmente si se trata de algún videojuego, dado que el individuo se suele involucrar emocionalmente con los personajes, incluso, muchas veces, identificándose con uno de ellos; aquel sentimiento se ve relacionado a la cantidad de tiempo invertido en dicho videojuego, se señala que muchos suelen ser online, por lo que la experiencia se vuelve más interactiva, si a aquello se le suma el que la generación de adolescentes actual no puede compartir momentos presenciales con sus pares, se podría estar hablando de una reacción en cadena que genere dependencia a videojuegos en la mayoría de adolescentes. Por lo tanto, al intentar limitar el uso de aquellas herramientas tecnológicas, se espera que la reacción sea agresiva. Se reconoce que uno de los factores que orientan a los adolescentes a involucrarse con los videojuegos es la presión de grupo, esta se da subliminalmente, de forma que cada individuo sabe que, si no juega online, este no podrá saciar su necesidad de socializar. Se considera, por lo general, que es

responsabilidad de los apoderados el que sus hijos o menores a su cargo, gestionen adecuadamente el tiempo que permanecen frente a la pantalla, de lo contrario, estaríamos hablando de menores de edad que pueden presentar problemas en la atención, así como también agresividad.

Entonces, se sospecha que los estudiantes que juegan a los videojuegos demasiado tiempo, están teniendo cambios en su comportamiento, sobre todo están presentando agresividad, los padres mencionan que los alumnos se pueden ver influenciados por las imágenes que contienen estos videojuegos, sin embargo, también se reconocen situaciones en las que los adolescentes no solo observan violencia, sino que la experimentan, el observatorio Regional de Seguridad Ciudadana de la región Ancash, región a la que pertenece la ciudad de Huari, junto a SIDPOL (2019, citados por el comité regional de seguridad ciudadana del gobierno regional de Ancash 2021), reconocen que el delito que manifiesta mayor número de incidencias es la violencia intrafamiliar, siendo que se hallan 11 313 casos reportados; es decir, el contexto en el que viven los adolescentes intervenidos también fomenta a que la población se encuentre expuesta a actitudes agresivas de forma constante en sus propios hogares.

A raíz de lo expuesto se formula el problema en la siguiente pregunta ¿se halla relación entre las variables de agresividad y adicción a videojuegos en los alumnos del nivel secundario del centro educativo Manuel González Prada en Huari en 2022?

La presente investigación se justifica a nivel teórico, debido a que los hallazgos poseen características que son de valor considerable, correspondiendo a la literatura existente, basándose en un marco teórico sólido confiable, destacando investigaciones previas y otorgando nuevos enfoques que contribuyen a conocer a profundidad la temática tratada.

A nivel práctico, el estudio presentado servirá como antecedente para el desarrollo de futuras investigaciones que se encuentren orientadas a hallar la correlación entre las variables que se han determinado para el presente trabajo de investigación, aquella información también servirá para orientar planes de intervención grupal o individual en el contexto en el que se aplicó la investigación, para promover la salud mental en los participantes.

A nivel metodológico, el presente proyecto de tesis es justificado dado que se muestra un método efectivo al cual se sometieron los datos, ello respaldándose en un marco teórico confiable para la obtención de resultados, los cuales se encuentran orientados a los objetivos y otorgan respuestas alineadas a las hipótesis.

Por lo expuesto, se planteó la finalidad general del estudio presentado, el cual consiste en determinar la correlación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en los alumnos de secundaria del centro educativo Manuel González Prada en Huari en 2022. Para el logro de este objetivo se plantearon los siguientes objetivos específicos: a) Conocer la relación entre el uso de videojuegos y la variable agresividad. b) Identificar la relación entre el abuso en el consumo de videojuegos y la agresividad. c) Conocer la correlación entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión de agresividad física en alumnos de nivel secundario. d) Comprobar el tipo de correlación entre la agresividad verbal y la variable adicción a videojuegos. e) Identificar la correlación entre la ira y la variable de adicción a los videojuegos. f) Determinar la correlación entre la hostilidad y la variable de adicción a videojuegos.

Con base en los objetivos, se plantearon las siguientes hipótesis, H_i : Existe correlación directa entre la agresividad y la adicción a videojuegos en los alumnos del centro educativo Manuel Gonzales Prada en Huari en 2022. H_o : No hay relación entre la agresividad y la adicción a videojuegos en los alumnos del centro educativo Manuel Gonzales Prada en Huari en 2022.

II. MARCO TEÓRICO

La agresividad es un estado emotivo que radica en sentimientos de perjudicar a otro individuo, objeto o animal, las conductas que se basan en esta, intentan herir física y psicológicamente a alguien. Ceballos Payán (2012) refiere que la agresividad es una intuición natural de las personas que es respaldada en las relaciones intersubjetivas, esta trascendería reemplazando la tendencia mortífera a la que todo ser humano sucumbe (p.23). De acuerdo a Lacan (1938, citado por Ceballos Payán, 2012), existe un complejo llamado “complejo de intrusión”, este indica que una persona ve al otro como un intruso, y esto tiene que ver con la concepción al intentar diferenciarse del otro y la imagen especular es vista como hostil y amenazante. (p.09). Freud (1927, citado por Palavecino, 2015) refiere que la agresividad del ser humano se constituye en una respuesta de rechazo a situaciones determinadas de la iniciación de la realidad dominante, también hace mención que el instinto de agresividad no simboliza precisamente a una contestación de dominación. (Parr.03).

Machargo y Luján (2003, citados por Cortez Gallo, 2020) en su investigación, hacen referencia que uno de los peligros de jugar los innumerables videojuegos en los que existan agresión y violencia, es que puede traer repercusiones reales para el niño que lo juega, ya que piensa que todos los escenarios terminarán libres de conflictos, problemas o riesgos, disipa la apreciación entre la realidad y lo simulado del videojuego. (p.16).

García Cernaz (2017) hace mención sobre las características de los videojuegos que contienen imágenes violentas en lo interactivo, parecen tener consecuencias dañinas similares a la demostración de actos violentos en medios audiovisuales como la televisión, de acuerdo a la teoría de aprendizaje de Bandura, la práctica, repetición y recompensas por actos violentos son más oportunos para desarrollar las conductas agresivas en los adolescentes que presenciar imágenes violentas en el televisor. (p.152). Bertran y Chamarro (2016, citados por Torres – Rodriguez y Carbonell, 2017) indican que los casos de adicciones a videojuegos en adolescentes han incrementado por la evolución de los medios tecnológicos, los autores destacan que debido a que en los últimos años, las tendencias en videojuegos se han orientado a involucrar más individuos para la jugabilidad, aquello permite que las personas interactúen, sintiendo satisfecha su necesidad de socializar con otros,

sin embargo, aquello no es sano, dado que el acostumbrarse a aquel tipo de convivencia podría conllevar a que los individuos involucrados se aíslen y generen un ambiente personal, del cual, si se ven obligados a salir, se reconocerán actitudes de descontento, pudiendo en muchos casos llegar a agresiones, como si es que de una patología de adicción se tratase. Vara (2017) en su estudio, indica que el ser humano por su naturaleza, suele actuar en distintas actividades, haciendo énfasis en que el juego lúdico es una de aquellas formas de expresión, siendo década a década más atractiva y de mayor importancia para las personas, en dicho estudio también reconoce que el juego puede ser útil para desarrollar habilidades y capacidades cognitivas, actualmente aquello es denominado “gamificación”, sin embargo, el permitir que un tema de ocio, se transforme en una necesidad primaria, es catalogado como no saludable; en su investigación señala que en muchas oportunidades, en la sociedad peruana se reconoce la correlación entre la dependencia a los videojuegos (adicción) con actitudes agresivas, pudiendo desencadenar problemas en la vida social del individuo afectado. Capafons Sosa (2021), reconoce que los videojuegos son actualmente tan importantes para el ser humano, dado que ha sobrepasado la barrera de ser considerado como un medio de ocio a un medio que puede ser útil para desestresarse, convivir e interactuar de forma remota con otras personas, representando un potencial factor a considerar en el ámbito educativo, ya que se reconoce que mientras una persona juega, disfruta, por lo tanto, si se aplica aquel esquema a la educación, no sería agotador estudiar. Posteriormente se destaca que los videojuegos actualmente son un mercado activo que está siendo explotado por varias compañías cuyo fin es conservar a las personas interesadas la mayor parte de tiempo posible en sus servidores, por lo tanto, desarrollan tecnologías que permitan a las personas una experiencia cada vez mejor; como consecuencia de ello se puede reconocer que se volvería difícil para una persona dejar un videojuego incompleto.

Peralta Cabrejos y Torres Flores (2020) en su artículo, referencian que se ha identificado que el perfil de un adicto a los videojuegos se da en jóvenes de edades entre 11 y 17 años, de clase media y con conocimientos de tecnología e inglés, también hacen mención que en los videojuegos se encuentran con alto contenido violento, incluso se observan acciones violentas que acrecientan la agresión y esto

produce que los adolescentes sean más comprensivos a estas conductas percibidas. (p.120).

Vacca (1998, citado por Vallejos y Capa, 2010) mencionan que, en este momento se establecen a las adicciones como un pensamiento más amplio, no solo se habla de las drogas, sino también hace mención ante la relación que tiene la persona, ya sea de carácter químico como también psicológico, esta interacción muestra una obsesión y pérdida de control en la persona con resultados negativos y a pesar de estos hechos la persona regresa a asociarse sin importarle su estabilidad. También se puede pensar que las adicciones son como una enfermedad autodestructiva, gradual y crónica, de proceso inestable mediante una relación patológica (conducta de descontrol) (p.104).

Como antecedentes internacionales, se reconocen estudios como el realizado por Jácome (2017) quien en su proyecto de investigación llamado “El uso de los videojuegos por parte de los alumnos de cuarto y quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Academia Militar del Valle” de la ciudad de Quito, año lectivo 2016 -2017” se destaca que, el objetivo de mencionado estudio fue el reconocer datos acerca de los usos que pueden presentarse en función a la variable de los videojuegos incluyendo a los estudiantes de secundaria del colegio denominada “Academia Militar del Valle”, se evaluó a 204 adolescentes, el instrumento utilizado para la evaluación fue elaborado por la autora con la confiabilidad de tres psicólogos profesionales, la investigación tuvo como resultado que el 99.5% de los estudiantes juega algún tipo de videojuego, también concluyeron que el equipo de alumnos que fue evaluado no presenta datos que preocupan en relación a la variable, es decir, que ellos no se separan de los grupos sociales, no suelen repetir comportamientos violentos, ni su desempeño escolar se ha visto afectado.

Benalcázar (2016) en su trabajo de investigación llamado “Efectos de los videojuegos en la salud conductual de los niños de la escuela Padre Doménico Leonati de la Ciudad de Otavalo”, que tuvo como finalidad el identificar las consecuencias en la salud que genera el uso de videojuegos en los menores de edad, el estudio se realizó en una muestra compuesta por ochenta y nueve estudiantes que cursan la educación regular básica, en dicha población se aplicó un test compuesto por once indicadores, los cuales eran de opción múltiple,

arribando como resultados que, el uso recurrente de los videojuegos tiene repercusión en la salud mental en los estudiantes, aquella afección puede reconocerse en forma de obesidad, conductas agresivas y aislamiento social, también hace mención que los niños juegan acompañados de personas cercanas a ellos, destacando que en gran parte, 23, 46% de ellos prefieren aquellos videojuegos con contenido audiovisual violento, por último, se concluyó en que la conducta de pasar más tiempo al usar videojuegos es preponderante en el género masculino.

Como antecedentes nacionales se reconocen las investigaciones realizadas por autores como Vara (2018) quien en su investigación titulada “Adicción a los videojuegos y agresividad en alumnos de nivel secundario de dos instituciones educativas privadas de Villa María del Triunfo, 2017” que tuvo como finalidad el instituir la correlación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en alumnos de nivel secundario de dos instituciones educativas privadas ubicadas en Villa María del Triunfo, con un muestreo de 306 adolescentes, de los grados de segundo, tercero, cuarto y quinto de las instituciones en mención, de los dos sexos, las edades fluctuaron entre edades de 13 y 17 años. Se aplicaron los test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, donde se halló que existe una relación moderada baja y significativa ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$) en medio de la adicción y los videojuegos. Asimismo, hace mención que el nivel de adicción a los videojuegos fue de uso estándar en un 26.5% (81) y el nivel de agresión fue promedio con un 32,4% (99). Arteaga Hilario (2018) en su estudio titulado “Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018” que tuvo como objetivo establecer la correlación directa entre la agresividad y la dependencia a videojuegos en los adolescentes residentes del distrito de Ate en Lima, la investigación fue de diseño no experimental - transaccional de tipo descriptivo - correlacional. La muestra fue de cien estudiantes cuyas edades oscilaron entre 12 a 19 años. Se utilizaron los instrumentos: Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Marcos y Choliz en su versión adaptada a Perú por Sala y Merino (2017) y el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry el cual fue adaptado a población peruana por Matalinares et. al (2012). Se concluyó que hay una relación moderada ($r = 0,508$) de

tipo directa y significativa, por lo cual se puede mencionar que a mayor nivel de dependencia a videojuegos mayor será el nivel de agresión.

Salguero Pancca y Visaga Zambrano (2021) hicieron mención en su trabajo de investigación titulado “Adicción al internet y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Cusco, 2021” que tuvo como finalidad el hallar la correlación entre las variables de conductas agresivas y adicción al internet, en alumnos adolescentes de secundaria, la metodología que se usó fue de tipo cuantitativo, de corte correlacional y descriptivo, se realizó el estudio en una muestra que se conformó por cuarenta alumnos de nivel secundario, de ambos sexos. Posteriormente en la etapa de recolección de datos se suministraron dos test, para medir la adicción a internet se usó el test TAI, para medir el nivel de agresividad se aplicó el cuestionario propuesto por Buss y Perry, entre sus principales hallazgos se reconoce que se muestra clara correlación entre las variables, agresividad y adicción al internet en los estudiantes de secundaria (,569).

No se ubican estudios previos similares al enfoque de la presente investigación realizados en la localidad de Huari.

III. METODOLOGÍA

3. 1. Tipo y diseño de investigación.

3.1.1. Tipo de investigación.

La presente tesis fue de carácter (tipo) aplicada, esto, según Relat Muntané (2010) este tipo de investigación se caracteriza por poner en práctica conocimientos basados en investigaciones anteriores, marco teórico, con el fin de descubrir nueva información al ser puesta en práctica.

3.1.2. Diseño de investigación.

La presente tesis estuvo orientada a una delineación (diseño) en la cual no se experimentó, asimismo de corte correlacional, de acuerdo con Quispe (2013), este tipo de estudios son procedimientos orientados a describir la correlación que existe entre dos o más variables de estudio, de tal forma se conocen los efectos que tienen una sobre la otra, para este tipo de investigación es necesario que el investigador sepa usar adecuadamente las herramientas de recolección de datos, aquello es fundamental al momento de recopilar información, la cual será posteriormente analizada por herramientas estadísticas, obteniendo resultados confiables.

3. 2. Variables y operacionalización.

En el mostrado estudio, se reconocen las variables: Agresividad y Adicción a los videojuegos, entre ellas se categoriza que la variable Agresividad es dependiente, es decir, se encuentra susceptible a las variaciones que puede presentar la segunda variable denominada como Adicción a los videojuegos, que es independiente.

Variable 1: Adicción a los videojuegos

Definición conceptual.

Mendoza (2013) hace referencia a que la adicción o dependencia a los videojuegos es similar a un comportamiento obsesivo - compulsivo, dañando el área cognoscitiva, ya que llega a influir en la conducta de la persona transformando el estímulo de refuerzo en una especie de apetito

esencial, el cual es significativo en el pensamiento de la persona, asimismo, esta es seguida por una inestabilidad emocional y psicosocial.

Definición operacional.

La evaluación fue por medio del Test - HAMM 1st propuesto por Mendoza (2013) que contiene treinta y seis ítems y se encuentra fraccionado en 6 aspectos o dimensiones, este fue puntuado a través la suma de cada uno de los aspectos. A) focalización, está formada por los siguientes ítems: uno, siete, trece, diecinueve, veinticinco y treinta y cinco. B) modificación de estado de ánimo, los ítems que lo conforman son: dos, ocho, catorce, veinte, veintiséis y treinta y dos. C) Tolerancia: tres, nueve, quince, veintiuno, veintisiete y treinta y tres. D) síntomas de abstinencia: cuatro, diez, dieciséis, veintidós, veintiocho y treinta y cuatro. E) Conflicto: cinco, once, diecisiete, veintitrés, veintinueve y treinta y cinco. F) Recaída: seis, doce, dieciocho, veinticuatro, treinta, treinta y seis.

Indicadores.

Dentro de los indicadores de este test se ubican:

- **Focalización:** Cuando la actividad domina los pensamientos.
- **Modificación del estado del ánimo:** Excitación fuerte al realizar dicha actividad.
- **Tolerancia:** Necesidad de aumentar el estímulo.
- **Síntomas de abstinencia:** Sensación desagradable cuando se deja de realizar la actividad.
- **Conflicto:** Conflictos a raíz de haber dedicado demasiado tiempo a los videojuegos.
- **Recaída:** Tendencia a reestablecer patrones anteriores.

Escala de medición: Ordinal.

Variable 2: Agresividad

Definición conceptual.

Buss y Perry (1992) mencionaron que un comportamiento agresivo es un acto generado con el fin de dañar a otra persona, perjudicando la convivencia en comunidad, interrumpiendo la sociabilización adecuada.

Definición Operacional

La variable fue medida a través del test de agresividad AQ propuesto por Buss y Perry (1992), este mismo fue adecuado a la población peruana por Matalinares et. Al, en 2012, este test se puntuó por medio de la adición de cada dimensión o aspecto, el mencionado test se conforma en cuatro aspectos, estos son los siguientes: A) Agresividad Física: uno, cinco, nueve, trece, diecisiete, veintiuno, veinticuatro, veintisiete, veintinueve. B) Agresividad Verbal: dos, seis, diez, catorce, dieciocho. C) Ira: tres, siete, once, quince, diecinueve, veintidós, veinticinco. D) Hostilidad: cuatro, ocho, doce, dieciséis, veinte, veintitrés, veintiséis, veintiocho.

Indicadores

- En el aspecto relacionado a la agresividad física se ubican indicadores como: Empujones, golpes y agresión tangible a los miembros del entorno.
- En el aspecto relacionado a la agresividad verbal reconocemos indicadores que refieren al mismo, estos son: amenazas, discusiones e insultos.
- En cuanto al aspecto relacionado a la hostilidad se ubican indicadores tales como: Evaluación negativa hacia los demás, disgusto y la percepción de injusticia.
- Por último, en el aspecto relacionado a la ira se reconocen indicadores vinculados al mismo, estos son: Enojo, irritación, furia y estos manifiestan componente emocional.

Escala de medición: Ordinal.

3.3. Población muestra y muestreo.

3.3.1. Población.

Se determinó para la presente investigación la definición otorgada por Requena Serra (2014) quién señala que el término "población" refiere a un grupo de individuos los cuales comparten rasgos los unos con los otros, de esta forma, en estadística se determina este conjunto para ser tomado como el total de personas que se van a estudiar. Por lo mencionado, se reconoce que la población del estudio mostrado estuvo conformada por 220 estudiantes.

También se plantearon criterios de exclusión e inclusión, estos términos son definidos por expertos de la web EUPATI (s.f.) como

parte importante de un estudio, dado que estos permitirán resultados fiables, además de limitar el estudio a una población con características en común, las cuales son del interés del investigador.

Por lo mostrado se reconoce que los criterios de inclusión del presente estudio son:

- Alumnos cursantes de los tres últimos grados de educación secundaria del centro educativo Manuel González Prada en el año 2022.
- Estudiantes nacidos en Perú.
- Estudiantes de ambos sexos.

De la misma forma se estableció que los criterios para la exclusión del presente estudio son:

- Adolescentes los cuales no sean estudiantes de la institución educativa.
- Estudiantes que no estén cursando alguno de los tres últimos grados de educación secundaria en el año 2022.
- Estudiantes nacidos en el extranjero.

De acuerdo con López (2014) en muchas oportunidades, la población a estudiar es grande, por lo tanto, no es posible recopilar la información de cada uno de los individuos, por ello, se suele realizar un muestreo, que a través de fórmulas otorga un número menor al número de la población, el cual se considera representativo del total, facilitando la aplicación de las pruebas.

Por lo expuesto, se reconoce que en el presente estudio la población no es identificada como un impedimento que imposibilite la adecuada recopilación de los datos a través de los test, al contrario, se reconoce el fácil acceso a la recolección de datos, teniendo en cuenta el número de participantes (220) los cuales son alumnos pertenecientes a los tres últimos grados de educación secundaria del centro educativo Manuel González Prada de Huari, por lo tanto, se manifiesta que se aplicaron las pruebas a la población total.

Tabla 1. tabla descriptiva de la población.

Sexo	Número de estudiantes
Hombres	126
Mujeres	96
Total	220

Entre la población intervenida se reconocen 126 individuos hombres y 96 mujeres, conformando un total de 220 participantes.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Hernandez Mendoza y Duana Avila (2020) mencionan que para recolectar datos es necesario aplicar técnicas, las cuales a través de procedimientos y tareas, permiten que los investigadores obtengan la información que requieren para poder responder a la pregunta planteada en la investigación, también indican que todos los instrumentos usados para recolectar información útil para la realización de las investigaciones científicas, deben considerarse objetivas, confiables y con validez, indica también que si los instrumentos no poseen estas características, es considerado un instrumento inútil para la investigación, por lo tanto, el resultado obtenido sería ilegítimo (p.52). La técnica que se desarrolló para este proyecto de investigación es la recopilación a través de la encuesta, usando papel impreso, en el cual se ubicaron los ítems de los instrumentos, tales son: Test de agresividad de Buss y Perry (1992) adecuado a población peruana y el test de medición de HAMM 1st Mezarina (2013) adaptado por Matalinares (2012). Posteriormente para la compilación de los datos en torno a las variables, se formularon procedimientos psicométricos a través de la aplicación de los cuestionarios, cuya ficha técnica se muestra a continuación:

Escala de Adicción a los videojuegos / Ficha Técnica

Nombre : Escala Hamm 1st de videojuegos.
Autor : Hugo Aquiles Mendoza Mezarina.
Objetivo : Medir el nivel de adicción a los videojuegos.

Tipo de aplicación	: Individual y Grupal.
Tiempo	: 25 minutos aprox.
Estructuración	:36 ítems con 6 dimensiones: focalización, modificación de estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída.
Publicado	: 2013
Aplicación	: 11 a 17 años.
Aspectos Psicométricos	: Determinado a través de la validez de contenido, constructo y fiabilidad.

Consigna de Aplicación

El test posee preguntas de tipo politómicas. aquello quiere decir que cada ítem obtendrá valores de 0, hasta 4, existiendo de esta forma:

- ❖ Nunca = 0
- ❖ Raras veces = 1
- ❖ A veces = 2
- ❖ Con frecuencia = 3
- ❖ Siempre = 4

Por lo expuesto, las puntuaciones en el test presentado pueden variar de 0 a 144 puntos.

Se reconoce que la prueba posee fiabilidad por el Alfa de Cronbach manifestando un valor igual a 0,95.

También se destaca que posee validez de constructo, que fue obtenido a través del análisis factorial exploratorio de Meyer Olkin, con un valor igual a 0.971.

Cuestionario de Agresión (AQ) / Ficha Técnica

Nombre	: Cuestionario de Agresión.
Autores	: Buss y Perry (1992).
Procedencia	: Adaptación española (Rodríguez et al. 2002).
Estandarización	: Matalinares (2012) para Perú.
Propósito	: Medir el nivel de agresividad de cada persona.

Evaluación	: 29 ítems con 4 dimensiones: Agresividad verbal, Física, Ira y Hostilidad.
Administración	: Individual o colectiva.
Ámbito de aplicación	: Individuos de ambos sexos entre las edades de 15 a 25 años.
Duración	: 15 minutos aprox.
Ámbitos	: Educativo y Clínico.
Criterios	: Validez y fiabilidad.

Consigna de Aplicación

El test permite evaluar la variable a través de opciones con escala Likert, desde completamente falso para mí, hasta completamente verdadero para mí. La escala posee validez y confiabilidad óptimos.

Se ubica adecuada confiabilidad, con un valor de 0.836, el cual fue obtenido por el coeficiente Alfa de Cronbach.

A través del análisis factorial, se pudo obtener la validez de la prueba, la cual otorgó un resultado de 60,81%, aquello fue obtenido a través de la prueba de la varianza total recolectada.

3.5. Procedimientos

Para la recopilación de características, los test se plasmaron en hojas de papel impresas, las cuales contenían los ítems y preguntas de ambos test considerados adecuados para la investigación. Posteriormente se realizó una convocatoria a los estudiantes, con el apoyo de los docentes como intermediarios, los cuales están a cargo de las secciones, todos los procesos de intervención fueron autorizados previamente por una autorización emitida por la Universidad César Vallejo. En relación a la aplicación del cuestionario, este inicia requiriendo que cada estudiante dé su consentimiento voluntario para participar de la investigación, posteriormente se realizó la aplicación de los test, como siguiente punto, se procedió a trasladar los resultados al programa Excel para obtener una base de datos, luego de ello se procesaron los resultados usando el sistema estadístico denominado SPSS.

3.6. Método de análisis de datos.

La recolección de resultados del presente estudio se realizó de la siguiente forma; se hizo uso de la versión 2019 de Microsoft Excel, este programa permitió procesar y sistematizar los resultados obtenidos del momento anterior en el que se aplicaron los cuestionarios, posteriormente, para el proceso y análisis de la estadística de cada variable se usó el software SPSS 25, de esta forma se logró reconocer cada característica de las pruebas en relación a la población especificada anteriormente, como la normalidad, validez, confiabilidad y correlación.

3.7. Aspectos éticos.

En la investigación mostrada se consideró el cuidado hacia la integridad en relación a los procesos científicos planteados, por lo tanto, se puede afirmar que la información presentada no es falseada o adulterada en ninguna forma, ya que se respetaron las normas vigentes internacionales para el adecuado citado, tomando en cuenta así, las normas que son establecidas para realizar investigaciones en el área psicológica, las cuales son las normas APA, actualmente en su séptima edición, Colegio de Psicólogos del Perú (2017). De la misma forma, se tuvo en cuenta que las fuentes de las cuales se obtuvo información, son todas referencias reconocidas a nivel internacional por ser confiables, de esta manera se cumple con la responsabilidad científica que se requiere, de la misma forma se manifiesta ética en el desarrollo de la investigación, dado que no existe conflicto de interés por parte de los investigadores del presente estudio.

IV. RESULTADOS

Tabla 2. Análisis descriptivo de los test.

Encuestas de adicción y agresividad				
Variables	Número de preguntas		Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Adicción total	36		36	180
Agresividad total	29		29	145
Focalización	4		4	20
Modificación del estado de ánimo	10		10	50
Tolerancia	3		3	15
Síntomas de abstinencia	6		6	30
Conflicto	7		7	35
Recaída	6		6	30
Agresividad física	9		9	45
Agresividad verbal	5		5	25
Ira	7		7	35

Hostilidad	8	8	40
------------	---	---	----

Considerando las encuestas que miden adicción y agresividad, se obtuvieron puntuaciones, aquello se generó sumando la totalidad de los puntos de cada pregunta que se pueden obtener por parte de cada participante, a continuación, se muestran los puntajes mínimos y máximos, por dimensiones y en su totalidad.

Se destaca que los puntajes máximos de cada escala dependen del número de ítems que poseen, siendo que la escala de agresividad posee un número inferior en comparación a la escala de agresividad.

Análisis correlacional.

La exégesis del coeficiente Rho de Spearman señala que en valores cercanos a 1.0, la interpretación manifiesta relación fuerte y positiva, mientras que las valoraciones cercanas a -1.0 muestra una relación fuerte y negativa, de la misma manera, las valoraciones cercanas a 0 se interpretan como si no existiera correlación lineal.

Tabla 3. Entre la adicción a videojuegos y agresividad total.

		VAR 1	VAR 2
Rho de Spearman	de VAR 1	1.000	.247
		Sig.(bilateral)	.000
		N	220
	VAR 2	.247	1.000
		Sig.(bilateral)	.000
		N	220

En el primer caso, se halló la correlación entre la adicción a videojuegos en relación a la agresividad total, se reconoce un Rho de 0.247, lo cual se entiende como una nula correlación, ya que su valor se encuentra cercano a 0, también se ha obtenido una significancia bilateral (Sig. bilateral) de $p < 0.05$, el valor de “p”, indica el porcentaje que tenemos de equivocarnos en esta prueba, sin embargo, al trabajar con la totalidad de la población valor de “p” no tiene relevancia.

“N”, hace referencia a la cantidad de participantes cuyos datos fueron usados para el proceso en el programa estadístico (Lizama y Boccardo. 2014).

Por lo mencionado, se puede reconocer que la adicción a videojuegos no posee correlación directa con la agresividad.

Tabla 4. Entre el uso de videojuegos y agresividad total.

		VAR 1	VAR 2
Rho de Spearman	VAR 1	1.000	.026
		Sig.(bilateral)	.734
		N	172
	VAR 2	.026	1.000
		Sig.(bilateral)	.734
		N	172

En el segundo caso, se halló la correlación entre el uso de videojuegos en relación a la agresividad total, se reconoce un Rho de 0.026, lo cual se entiende como una nula correlación, ya que su valor se encuentra cercano a 0, también se ha obtenido una significancia bilateral (Sig. bilateral) de $p > 0.05$, el valor de “p”, indica el porcentaje que tenemos de equivocarnos en esta prueba, sin embargo, al trabajar con la totalidad de la población valor de “p” no tiene relevancia.

“N”, hace referencia a la cantidad de participantes cuyos datos fueron usados para el proceso en el programa estadístico (Lizama y Boccardo. 2014).

Tabla 5. Entre el abuso de videojuegos y agresividad total.

			VAR 1	VAR 2
Rho Spearman	deVAR 1	Coeficiente de correlación	de1.000	.126
		Sig.(bilateral)	.	.642
		N	40	40
	VAR 2	Coeficiente de correlación	de.126	1.000
		Sig.(bilateral)	.642	
		N	40	40

En el tercer caso, se halló la correlación entre el abuso de videojuegos en relación a la agresividad total, se reconoce un Rho de 0.126, lo cual se entiende como una nula correlación, ya que su valor se encuentra cercano a 0, también se ha obtenido una significancia bilateral (Sig. bilateral) de $p > 0.05$, el valor de “p”, indica el porcentaje que tenemos de equivocarnos en esta prueba, sin embargo, al trabajar con la totalidad de la población valor de “p” no tiene relevancia.

“N”, hace referencia a la cantidad de participantes cuyos datos fueron usados para el proceso en el programa estadístico (Lizama y Boccardo. 2014).

Tabla 6. Entre la adicción a videojuegos y agresividad física.

		VAR 1	VAR 2
Rho Spearman	deVAR 1	Coeficiente de correlación	de1.000 .159
		Sig.(bilateral)	. .019
		N	220 220
	VAR 2	Coeficiente de correlación	de.159 1.000
		Sig.(bilateral)	.019
		N	220 220

En el cuarto caso, se halló la correlación entre la adicción a videojuegos en relación a la agresividad física, se reconoce un Rho de 0.159, lo cual se entiende como una nula correlación, ya que su valor se encuentra cercano a 0, también se ha obtenido una significancia bilateral (Sig. bilateral) de $p > 0.05$, el valor de “p”, indica el porcentaje que tenemos de equivocarnos en esta prueba, sin embargo, al trabajar con la totalidad de la población valor de “p” no tiene relevancia.

“N”, hace referencia a la cantidad de participantes cuyos datos fueron usados para el proceso en el programa estadístico (Lizama y Boccardo. 2014).

Tabla 7. Entre la adicción a videojuegos y agresividad verbal.

		VAR 1	VAR 2
Rho Spearman	deVAR 1	Coeficiente de correlación de1.000	.247
		Sig.(bilateral)	.000
		N	220
	VAR 2	Coeficiente de correlación de.247	1.000
		Sig.(bilateral)	.000
		N	220

En el quinto caso, se halló la correlación entre la adicción a videojuegos en relación a la agresividad verbal, se reconoce un Rho de 0.247, lo cual se entiende como una nula correlación, ya que su valor se encuentra cercano a 0, también se ha obtenido una significancia bilateral (Sig. bilateral) de $p < 0.05$, el valor de “p”, indica el porcentaje que tenemos de equivocarnos en esta prueba, sin embargo, al trabajar con la totalidad de la población valor de “p” no tiene relevancia.

“N”, hace referencia a la cantidad de participantes cuyos datos fueron usados para el proceso en el programa estadístico (Lizama y Boccardo. 2014).

Tabla 8. Entre la adicción a videojuegos y la dimensión de ira.

			VAR 1	VAR 2
Rho Spearman	deVAR 1	Coeficiente	de1.000	.269
		correlación		
		Sig.(bilateral)	.	.000
		N	220	220
	VAR 2	Coeficiente	de.269	1.000
		correlación		
Sig.(bilateral)		.000		
	N	220	220	

En el sexto caso, se halló la correlación entre la adicción a videojuegos en relación a la dimensión de ira, se reconoce un Rho de 0.269, lo cual se entiende como una nula correlación, ya que su valor se encuentra cercano a 0, también se ha obtenido una significancia bilateral (Sig. bilateral) de $p < 0.05$, el valor de “p”, indica el porcentaje que tenemos de equivocarnos en esta prueba, sin embargo, al trabajar con la totalidad de la población valor de “p” no tiene relevancia.

“N”, hace referencia a la cantidad de participantes cuyos datos fueron usados para el proceso en el programa estadístico (Lizama y Boccardo. 2014).

Tabla 9**Entre la adicción a videojuegos y la dimensión de hostilidad.**

		VAR 1	VAR 2
Rho Spearman	deVAR 1	Coeficiente de correlación de 1.000	.152
		Sig.(bilateral)	.024
		N	220
	VAR 2	Coeficiente de correlación de .152	1.000
		Sig.(bilateral)	.024
		N	220

En el séptimo caso, se halló la correlación entre la adicción a videojuegos en relación a la dimensión de hostilidad, se reconoce un Rho de 0.152, lo cual se entiende como una nula correlación, ya que su valor se encuentra cercano a 0, también se ha obtenido una significancia bilateral (Sig. bilateral) de $p < 0.05$, el valor de “p”, indica el porcentaje que tenemos de equivocarnos en esta prueba, sin embargo, al trabajar con la totalidad de la población valor de “p” no tiene relevancia. “N”, hace referencia a la cantidad de participantes cuyos datos fueron usados para el proceso en el programa estadístico (Lizama y Boccardo. 2014).

Partiendo de los resultados mostrados, se puede indicar que no existe correlación de significancia entre la adicción a videojuegos y la agresividad en la población intervenida, por lo cual se estima que la agresividad de los adolescentes pueda deberse a otros factores.

V. DISCUSIÓN

En la mostrada investigación, la cual planteó como su finalidad general el determinar la correlación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en los alumnos de secundaria del centro educativo Manuel González Prada en Huari en 2022, la información presentada contrasta información que se ha considerado absoluta en el contexto de intervención, de esta forma la presente tesis genera nuevo conocimiento para la sociedad residente en Huari, promoviendo el uso de información científica y reduciendo el sesgo a creencias no validadas en su contexto sociocultural en relación a las variables investigadas, siendo así, esta investigación es considerada relevante.

Al desarrollar la presente tesis no se reconocieron factores limitantes, siendo que las fuentes de información eran asequibles en todo momento, asimismo, la sociedad involucrada participó activamente en el proceso de recopilación de datos, de tal manera se afirma que, aunque no hayan existido fuentes que refieran información sobre investigaciones previas en el contexto intervenido acerca de las variables tratadas en la presente tesis, se reconoce que aquello incentivó a investigar tales temas, generando la primera información científica en el lugar de intervención acerca de las variables.

Principalmente los resultados a los que se arribaron señalan que no existe correlación lineal entre la agresividad y la adicción a videojuegos en dicha población, aquellos resultados se obtuvieron luego de aplicar el estadístico de Spearman en el sistema SPSS, de forma general corrobora que el valor del coeficiente de correlación es

.247. En tal hallazgo se reconocen similitudes con la investigación realizada por Chingay Sánchez y Herrera Guevara en 2021, en dicho estudio se tuvo como población a 133 alumnos pertenecientes al centro educativo “Santa Rafaela María” en la provincia Chota, su objetivo general era el de hallar la correlación entre el uso de videojuegos y el comportamiento agresivo en alumnos de la institución educativa ya mencionada, dicho objetivo obtuvo como respuesta un valor de coeficiente de correlación de

.275, lo cual es considerado por los autores como una correlación baja. Cabe destacar que aquella investigación también reconoce que solo el 51% de los participantes manifiesta agresividad leve, mientras que el 41% no demuestra agresividad o es muy baja. También se reconocen resultados similares en la

investigación realizada por Flores Carbajal en 2020, tal estudio tuvo como población a adolescentes del nivel secundario del centro educativo “Jorge Chávez”, en Tacna, la finalidad principal de dicho estudio fue el de reconocer la correlación entre la agresividad y la adicción a videojuegos en los adolescentes de secundaria del centro educativo mencionado, tal investigación fue de diseño correlacional, se obtuvo como resultado la existencia de correlación lineal de baja magnitud, siendo esta igual a .325, la autora señala como conclusión de su estudio que sí existe correlación baja entre las variables de dependencia a videojuegos y agresividad. Al indagar sobre investigaciones en las cuales se hayan obtenido resultados distintos al de la presente, se reconoce la tesis elaborada por Polanco Flores en 2020, dicho estudio, tuvo como población a los alumnos de nivel secundario del centro educativo 40091, asimismo, estuvo orientada a hallar la correlación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en los alumnos del centro educativo ya mencionado, el cual se ubica en Uchumayo- Arequipa, tal investigación de tipo correlacional muestra un panorama que dista bastante de muchos estudios, siendo

que se reconoce una correlación inversa y moderada entre las variables, mostrando un coeficiente de -0.530 , dicho estudio señala que aquel resultado pudo deberse a que en aquel contexto, los adolescentes se encontraban en confinamiento para evitar el contagio de COVID-19, ello provocaría que los videojuegos fueran un medio ante el cual los adolescentes podían evitar el estrés o incluso prevenirlo, es decir, se modificaría la conducta habitual de los estudiantes ante esta variable considerada como causa de violencia y generadora de distracción. Aquellos resultados invitan a reflexionar sobre los significados no explícitos del uso adecuado de estas aplicaciones. Para iniciar a entender la identidad y los cambios de un adolescente tenemos que citar a Erikson (2002 citado por Bazo Santos, 2018) que hace mención que un adolescente tiene que pasar por una crisis de identidad para poder encontrar su Yo, precisamente, su Yo social; este consiste en que un adolescente trate de enfrentar un problema difícil cuya solución le va a permitir vivir en sociedad, también se deberá la ausencia de una perspectiva temporal que le facilite la planificación del futuro con vista a una mejora personal, en esta teoría psicosocial estos factores dan lugar a la difusión de la identidad y que forma parte del quinto estadio psicosocial, la adolescencia, que se desarrolla entre los 12 y 20 años. En este estadio Erikson distingue varios aspectos, los cuales orientan a los adolescentes en la consecución de una personalidad unificada frente a una identidad confusa y no definida, una vez superados los obstáculos presentados en esta crisis, se distingue la perspectiva temporal frente a la confusión temporal, definición de la identidad sexual, seguridad en sí, ante el miedo y el retraimiento social, también se da la experimentación con posibles roles para descubrir una orientación vocacional y la pertenencia a un grupo con personas similares, en la que manifestar el liderazgo y reconocimiento, al mismo tiempo la aceptación de la autoridad a nivel institucional. García (2017) señala que, la teoría del aprendizaje de Bandura es una muestra de que el aprendizaje tiene lugar en la práctica, repetición y recompensa, por lo tanto, al reconocer que en la población intervenida no se presentan estas características, esta teoría no es aplicable. Coleman y Hendry (2003 citados por Cortina, 2014) hacen referencia que la influencia que ejercen la cultura y el contexto en el moldeamiento de la personalidad e identidad étnica, se produce en tres etapas evolutivas: la identidad no examinada, es cuando el adolescente se pregunta cuál es su origen étnico; búsqueda, cuando el

adolescente se compromete con su identidad tras una experiencia vinculada, por ejemplo, el racismo y la violencia; e identidad lograda, aquí el adolescente adopta una postura firme con respecto a su cultura de origen o a la cultura mayoritaria, asimismo su posición moral y la identificación de lo que puede o debe hacer, se concreta. La adolescencia es un estadio que se manifiesta poco a poco, en el que acontecen variaciones aceleradas y de importancia, estas orientan al ser humano a ocuparse tanto social, como psicológica y biológicamente madura, y posiblemente idóneo de convivir en sociedad sin depender en totalidad de otro ser humano. Actualmente se pueden observar elementos que producen conductas problemáticas en los adolescentes, por ejemplo, como la irrupción de la nueva tecnología en los adolescentes sobre las que no hay una tradición de control y esto está generando dosis altas de incertidumbre y desorientación en los padres de familia, resultando necesario neutralizar el uso y los contravalores que circulan dentro de las TIC. Se puede pensar que las conductas problema como la agresividad encuentran ese respaldo cultural en medios minoritarios, sin embargo estos valores están presentes para todas las personas, pero su influencia negativa no es la misma para todas, hay adolescentes capaces de esquivar su influencia mientras que otras sucumben a ella, en realidad no existe un solo factor como origen de una conducta agresiva en un adolescente, sino que hay varios factores y estos se pueden articular potenciándose uno con otros, de manera distinta en cada adolescente. Destacando que la familia es uno de los entornos más determinantes e importantes en el desarrollo de un adolescente en los ámbitos, psicológico y conductual, Godwin y Helms (2002 citados por Delgado-Ruiz, 2020) hacen mención que la aparición de riesgo en los adolescentes se ve favorecida por una serie de disfunciones familiares como la violencia de género, en especial si viene conjuntamente con otras disfunciones como la interacción limitada o incorrecta con los hijos, pocas habilidades y negligencia educativa; algunos autores también mencionan que los vínculos entre cuidadores e hijos es la variable más predictiva para explicar la conducta violenta de un adolescente, en este sentido se puede señalar que los conflictos familiares e inadecuadas relaciones en la familia son considerados factores de influencia en la conducta violenta de un adolescente.

VI. CONCLUSIONES

1. Los resultados manifiestan una correlación de 0.24, aquello señala que no existe correlación entre las variables de adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de tercero, cuarto y quinto del nivel secundario del centro educativo Manuel Gonzales Prada en 2022, con tal enunciado de acepta la H_0 y se rechaza la H_1 .
2. Se reconoce que la demostración de agresividad con mayor índice de correlación es la ira, mostrando un valor de .269, aquello se puede reconocer como una correlación muy baja e indica que, entre la población intervenida, aquellos estudiantes que son adictos a los videojuegos, rara vez manifiestan ira como causa de dicha adicción.
3. En relación a los otros resultados mostrados, todos indican que no existe correlación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en la población intervenida.
4. La agresividad que manifiesta la población intervenida no se puede explicar como consecuencia directa a su consumo de videojuegos.

VII. RECOMENDACIONES

- A los investigadores, los hallazgos a los que arribó la investigación presente son indicios de que la población de estudiantes intervenida necesita ser tratada, debido que, si los videojuegos no son una causa de su agresividad, algún factor ha de serlo, por lo que se requiere conocerlo e intervenir en él, para reducir los índices de conductas agresivas en la población.
- A los medios de comunicación, difundir la literatura sobre la cual se basa la discusión del presente estudio, siendo que esta, amplía los conocimientos de la población, generando nuevas perspectivas acerca de la causalidad de las conductas agresivas en la adolescencia.
- A los padres de familia, no limitar su juicio a rumores o creencias totalitarias respecto a la causa de conductas agresivas en sus hijos, ya que dicho fenómeno es multicausal, es decir, pueden existir muchas causas para las conductas agresivas, pudiendo ser considerada una de ellas, la agresividad normalizada en los entornos familiares de Huari.
- A la población en general, fomentar hábitos saludables entre ellos, como preferir formas de consumo saludable de los videojuegos, moderando tiempos y horarios en los que se practica dicha actividad.

REFERENCIAS

- Arteaga Hilario, T. E. (2018). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate 2018* [Tesis de Bachiller, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional – Universidad César Vallejo.
- Bazo Santos, R. (2018). *Adolescencia: apego a iguales, estilo parental, bienestar psicológico e identidad relacional*, [Tesis de maestría, Universidad Pontificia Comillas]. Repositorio Institucional – Universidad Pontificia Comillas.
- Benalcázar González, C. S. (2016). *Efectos de los videojuegos en la salud conductual de los niños de la escuela Padre Doménico Leonati de la ciudad de Otavalo* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Institucional – Universidad Técnica del Norte.
- Capafons Sosa, J. I. (2021). *Factores relacionados con la adicción a los videojuegos: Un estudio empírico sobre las variables psicológicas y del juego* [Tesis de grado, Universidad de La Laguna]. Repositorio Institucional – Universidad de La Laguna.
- Ceballos Payán, E. (2012). *La agresividad en la escuela: una mirada psicoanalítica*. [Tesis de grado, Universidad de San Buenaventura]. Repositorio Institucional – Universidad de San Buenaventura.
- Celina Oviedo, H. y Campo Arias, A. (2005). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, XXXIV (4), 572-580.
- Chingay Sánchez, C. H. y Herrera Guevara, R. I. (2021). *Uso de videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes de quinto y sexto de primaria de la I.E. N 10385 Sant Rafaela María – Chota* [Tesis de título, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]. Repositorio Institucional – Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo.
- Colegio de psicólogos del Perú. (2017). *Código de ética y deontología*. https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf

Cortez Gallo, D. (2020). *Conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria de un colegio particular de Lima* [Tesis de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola].

Repositorio Institucional – Universidad San Ignacio de Loyola.

Delgado-Ruiz, K. (2020). Familias disfuncionales y su impacto en el comportamiento de los estudiantes Dysfunctional families and their impact on student behavior Famílias disfuncionais e seu impacto no comportamento do estudante. *Polo del conocimiento*. 5(12), 419-433.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8042551.pdf>

Etxeberria Balerdi, F., (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, (18), 31-39.

EUPATI. (sf). *Criterios de inclusión*. <https://toolbox.eupati.eu/glossary/criterios-de-inclusion/?lang=es>

Flores Carbajal, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019* [Tesis de bachiller, Universidad Peruana Unión]. Repositorio Institucional – Universidad Peruana Unión.

García Cernaz, S. (2017). VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA: UNA REVISIÓN DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE LOS EFECTOS. *Revista De La Escuela De Ciencias De La Educación*, 1(13).
<https://doi.org/10.35305/rece.v1i13.329>

Gobierno regional de Ancash. (2021). *Plan de acción regional de seguridad ciudadana, Ancash 2021*. [Archivo PDF].
https://www.regionancash.gob.pe/doc/coresec/2021/parsc_2021.pdf

Hernandez Mendoza, S., y Duana Avila , D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico*

Administrativas Del ICEA, 9(17), 51-53.
<https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>

Lizama, P y Boccardo, G. (2014). *Guía de Asociación entre variables (Pearson y Spearman en SPSS)*. [Archivo PDF] https://www.u-cursos.cl/facso/2014/2/SO01007/1/material_docente/bajar?id_material=994690.

López, P. L. (2014). *Población, muestra y muestreo. Revista Punto Cero, vol.09, (no.08), p.69-74*. <http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>

Matalinares, M., Yaringaño L., Uceda, J., Fernández E., Huari, Y., Campos A. y Villavicencio N. (2012). *Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry* [Archivo PDF].
https://www.researchgate.net/publication/319474508_Estudio_psicometrico_de_la_version_espanola_del_cuestionario_de_agresion_de_Buss_y_Perry

Máxima formación. (sf). *Cómo evaluar si la correlación es significativa: Pruebas de hipótesis para la correlación*. <https://www.maximaformacion.es/blog-dat/como-evaluar-si-la-correlacion-es-significativa-pruebas-de-hipotesis-para-la-correlacion/>

Mendoza Mezarina, H. A. (2013). *Construcción de la escala de adicción a videojuegos HAM- 1ST en adolescentes escolares del distrito de los Olivos* [Archivo PDF].
https://www.researchgate.net/publication/338832112_CONSTRUCCION_DE_LA_ESCALA_DE_ADICCION_A_VIDEOJUEGOS_HAMM-1ST_EN_ADOLESCENTES_ESCOLARES_DEL_DISTRITO_DE_LOS_OLIVOS

Montoya Suárez, O. (2007). *Aplicación del análisis factorial a la investigación de mercados*. [Archivo PDF].
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4804281.pdf>

- Ministerio de Salud. (13 de marzo de 2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*.
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Palavencio, S. (20 de diciembre de 2015). *La agresividad humana y la pulsión de muerte en la teoría social de Sigmund Freud*. <https://critica.cl/historia-de-la-ciencia/la-agresividad-humana-y-la-pulsion-de-muerte-en-la-teoria-social-de-sigmund-freud>.
- Peralta-Cabrejos, L. L., y Torres-Flores, M. C. (2021). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima .CASUS. Revista De Investigación Y Casos En Salud, 5(3), 118–130. <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>
- Polanco Flores, H. J. (2020). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional – Universidad César Vallejo.
- Relat Muntané, J. (2010). Introducción a la investigación básica. *SOCIEDAD ANDALUZA DE PATOLOGÍA DIGESTIVA*. 33(3), 221-227.
<https://www.sapd.es/revista/2010/33/3/03/resumen>.
- Requena Serra, B. (2014). *Población estadística*.
<https://www.universoformulas.com/estadistica/descriptiva/poblacion-estadistica/>
- Ruiz Bueno, A. (2015). *Validez y fiabilidad. Conceptualización y procedimientos de cálculo con Spss* [Archivo PDF].
<http://hdl.handle.net/2445/65322>

- Salguero Pancca, E. G. y Visaga Zambrano, M.G. (2021). *Adicción al internet y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Cusco, 2021* [Tesis de Título, Universidad Autónoma de Ica]. Repositorio Institucional – Universidad Autónoma de Ica.
- Suasnabas Pacheco, L. S., Guevara Albán, G. P., y Schuldt Gando, O. P. (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *RECIMUNDO*, 1(4), 983-1000. <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/4>
- Torres-Rodríguez, A. y Carbonell, X. (2017). Actualización y propuesta de Tratamiento de la Adicción a los Videojuegos en línea: El programa PIPATIC. *Revista de Psicoterapia*, 28(107), 317-336.
- Tintaya, Y. (2018). Propiedades psicométricas del cuestionario de agresión de Buss y Perry – AQ en adolescentes de Lima sur. *Autónoma*. 3(1), 85-113.
- Valdés Cuervo, A. A., García Vázquez, F. I., Torres Acuña, G. M., Urías Murrieta, M. y Grijalva Quiñonez, C. S. (2019). *Medición en investigación Educativa con el apoyo el SPSS y el AMOS*. CLAVE EDITORIAL. [https://www.itson.mx/publicaciones/Documents/ciencias-sociales/MEDICI%C3%93N%20EN%20INVESTIGACI%C3%93N%20\(1\).pdf](https://www.itson.mx/publicaciones/Documents/ciencias-sociales/MEDICI%C3%93N%20EN%20INVESTIGACI%C3%93N%20(1).pdf)
- Vega Valencia, M. E. (2020). *Agresividad e inmersión en universitarios varones usuarios de videojuegos en cabinas de internet* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional - Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Vallejos, M., y Capa, W. (2010). Video juegos: Adicción y factores predictivos. *Avances En Psicología*, 18(1), 103–110. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2010.n.18.1924>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Autónoma*. 2(2), 193- 216.

ANEXOS

Anexo 1. Operacionalización de las variables.

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Adicción a los videojuegos	Conducta obsesiva compulsiva, afectando el lado cognitivo, influenciando a la conducta del ser humano convirtiendo al estímulo reforzador en una necesidad fundamental para el mismo, seguido de un desequilibrio emocional y psicosocial.	Puntajes hallados a través del Cuestionario de adicción a videojuegos hamm - 1st (Mendoza 2013)	Focalización Modificación del estado de ánimo Tolerancia Síntomas de abstinencia Conflicto Recaída	La actividad domina los pensamientos, excitación fuerte, necesidad de aumentar el estímulo, sensación desagradable cuando se deja de realizar la actividad, conflictos a raíz de haber dedicado demasiado tiempo a los videojuegos, tendencia a reestablecer patrones anteriores.	Ordinal
	(Mendoza 2013).				

Agresividad	<p>Toda conducta que ejerce el individuo con intención de causar daños físicos y/o psicológicos. Así mismo, como una variable de personalidad con respuesta de tipo constante (Buss y Perry, 1992).</p>	<p>Puntajes hallados a través del Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992) adaptado al Perú por (Matalinares et al. 2012).</p>	<p>Agresividad Física Agresividad Verbal Ira Hostilidad</p>	<p>Golpes, empujones y agresión tangible a los compañeros. Discusiones, amenazas e insultos. Furia, enojo, Irritación componente emocional. Disgusto, evaluación negativa hacia los demás y sensación de injusticia.</p>	Ordinal
-------------	---	---	---	--	---------

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estudio de Investigación

Institución : Manuel González Prada

Investigadores : CUEVA MAGUIFIA, Rocío del Pilar (0000-0003-2559-9649)
VALENCIA VILLAFANA, Piero Manuel (0000-0002-5079-8925)

Título : "Dependencia a videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Manuel González Prada, Huarí 2022"

Fecha : 2022

Propósito del Estudio

Nosotros somos CUEVA MAGUIFIA Rocío del Pilar y VALENCIA VILLAFANA Piero Manuel, estudiantes de Psicología en la Universidad César Vallejo, sede Huaraz, estamos desarrollando una investigación titulada "Dependencia a videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Manuel González Prada, Huarí 2022" la cual tiene como finalidad **determinar la relación entre exposición a la violencia e ideación suicida en estudiantes, razón por la cual se le hace la cordial invitación a su menor (a) para su participación.**

Procedimientos

Al aceptar la participación del estudio, se le pedirá a su menor hijo (a) que responda a las preguntas establecidas en un **cuestionario sobre las variables en estudio, el tiempo de aplicación un aproximado de 30 minutos**

Riesgos

En la participación no hay ningún riesgo para su menor hijo (a).

Beneficios

La participación de su menor hijo (a) es voluntaria, y si toma la decisión de retirarse del estudio, puede hacerlo en el momento **que crea conveniente, así mismo, si tuviera alguna duda, puede preguntar a los investigadores las preguntas que sean necesarias.**

Costos e incentivos

Para su menor hijo (a) **no habrá ninguna recompensa económica o de otro tipo, el único beneficio es que puede conocer sus resultados cuando él crea conveniente.**

Confidencialidad

En la investigación se hará uso de códigos para guardar toda la información por lo que su nombre no se utilizará bajo ninguna circunstancia. **Si se publican los resultados no se mostrará información para identificar a su menor hijo (a) sin su consentimiento, y no se proporcionará información a ninguna otra persona que solicite esta información.**

Derechos del participante

Si acepta la participación de su menor hijo (a), podrá retirarse del estudio en cualquier momento. Si tuviera preguntas adicionales, tiene todo el derecho de preguntar a los investigadores.

Consentimiento

Afirmo haber recibido correctamente la información respecto al estudio que los investigadores han decidido invitar a mi menor hijo (a). por lo tanto, acepto la participación de mi menor hijo (a), teniendo en cuenta que puede retirarse en cualquier momento.

Participante

Nombre:
O.N.I. ...

Fecha: .L: .)2021

Investigadores

Nombre: Cueva Magulna Rocío del Pilar
O.N.I. ...; 72159373

Fecha: __, ____, 2021

Nombre: Valencia Villafana Piero Manuel
O.N.I. ...; 7601478a

Título Original : Escala HAMM-1ST de Videojuegos

Autor : Hugo Aquiles Mendoza Mezarina.

Fecha de Publicación : 2013

Instrucciones:

Este cuestionario contiene una serie de preguntas. Lee determinadamente cada una de ellas y elija la alternativa que mejor describa la frecuencia con la que lo realizas: 1. Nunca 2. Raras veces 3. A veces 4. Con frecuencia 5. Siempre. A continuación, podrás decirnos cómo te sientes, piensas o actúas en la mayoría de las ocasiones. Elija solo una respuesta marcando con un aspa (X) dentro de recuadro correspondiente a la columna de su respuesta. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad, pueden cambiar de respuesta, asegúrese de marcar todas las respuestas.

		Nunc a	Rara s vece s	A Vec e s	Con Frecuen cia
01	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?				
02	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?				
03	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?				
04	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?				
05	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?				

06	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?				
07	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?				
08	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?				
09	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?				
10	¿Te sientes nervioso(a) cuando llevas varias horas o días sin jugar videojuegos?				
11	¿Dejas de lado los que haces del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?				
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?				
13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?				
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?				
15	¿Quisieras pasar más tiempo jugando videojuegos?				

16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?				
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?				

18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?				
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?				
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?				
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?				
22	¿Te sientes triste cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?				
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?				
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?				
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?				
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?				
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?				
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?				
29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?				
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?				

31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?				
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?				
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?				
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?				
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?				
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?				

ALFA DE CRONBACH

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.952	36

Alfa de Cronbach total de la Escala HAMM-1ST de Videojuegos

El resultado del alfa de Cronbach se encuentra en 0,952 teniendo una confiabilidad apropiada según Celina y Arias (2005).

Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo.684

Prueba de esfericidad deAprox. Chi-cuadrado	1908.592
Bartlett	
gl	630
Sig.	.000

Prueba de KMO y Bartlett de la Escala HAMM-1ST de Videojuegos

Montoya (2007), menciona que se considera la matriz adecuada para realizar la factorización cuando el valor de KMO se encuentra entre 0.5 y 1. En el caso de la tabla el puntaje es de 0.684.

Título original : Cuestionario de agresión (AQ)
Autores : Buss y Perry
Adaptado por : María Matalinares, Juan Yaringaño, Joel Uceda, Ericka Fernandez, Yasmin Huari, Alonso Campos, Nayda Villavicienzo.
Fecha de publicación : 2012

Instrucciones:

A continuación, observarás afirmaciones referentes a situaciones o hechos que podrían ocurrirte. Marca con un aspa "X" según tu criterio donde: CF = Completamente falso para mí, BF = Bastante falso para mí, VF= Ni verdadero, ni falso para mí, BV = Bastante verdadero para mí, CV = Completamente verdadero para mí.

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, lo importante es conocer la forma en como tú percibes, sientes y actúas en dichas situaciones.

		CF	BF	VF	BV	CV
01	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
02	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
03	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
04	A veces soy bastante envidioso.					
05	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
06	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
07	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					

08	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
09	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15	Soy una persona apacible.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.					

22	Algunas veces pierdo el control sin razón.					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					

ALFA DE CRONBACH

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.859	29

Prueba de KMO y Bartlett del Cuestionario de agresión (AQ)

El resultado del alfa de Cronbach se encuentra en 0,859 teniendo una confiabilidad apropiada según Celina y Arias (2005).

Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo.586

Prueba de esfericidad deAprox. Chi-cuadrado	783.702
Bartlett	
gl	406
Sig.	.000

Pruebas de adecuación del instrumento.

Montoya (2007), menciona que se considera la matriz adecuada para realizar la factorización cuando el valor de KMO se encuentra entre 0.5 y 1. En el caso de la tabla el puntaje es de 0.586.

Matriz de consistencia.

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS	VARIABLES DIMENSIONALES	INDICADORES	POBLACIÓN Y MUESTRA	TIPO DE INVESTIGACIÓN
Dependencia a videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Manuel González Prada, Huari 2022.	¿se halla relación entre las variables de agresividad y adicción a videojuegos en los alumnos del nivel secundario del centro educativo Manuel	Determinar la correlación entre a adicción a videojuego s y agresividad en el estudiante de la institución educativa	a) Conocer la relación entre uso de videojuegos y la variable agresividad. Identificar la relación entre el abuso en el consumo de videojuegos y la agresividad. Conocer la correlación entre la	Hi: Existe correlación directa entre la agresividad y la adicción a videojuegos en los alumnos del centro educativo Manuel Gonzales Prada en	Focalización Adicción a videojuegos	La actividad domina los pensamientos (1, 7, 13, 19, 25, 35) Excitación fuerte del estado de ánimo Necesidad de aumentar el estímulo (3, 9, 15, 21, 27, 33)	Población: 220 alumnos pertenecientes al tercer, cuarto y quinto grado del nivel secundario de la Institución Educativa, Manuel González	Correlacional

González Prada Huari 2022?	Manuel en González Prada en Huari 2022	adicción a videojuegos y la dimensión de agresividad física en alumnos de nivel secundario. d) Comprobar el tipo de correlación entre la agresividad verbal y la variable adicción a videojuegos. e) Identificar la correlación entre la ira y la variable de adicción a los videojuegos. f)	a Huari en 2022. No hay relación entre la agresividad y la adicción a videojuegos en los alumnos del centro educativo Manuel Gonzales Prada en Huari en 2022.	síntomas de abstinencia	Sensación desagradable cuando se deja de realizar la actividad (4, 10, 16, 22, 28, 34)	Prada en Huari
				Conflicto	Conflictos a raíz de haber dedicado demasiado tiempo a los videojuegos (5, 11, 17, 23, 29, 35)	
				Recaída	Tendencia a reestablecer patrones anteriores. (6, 12, 18, 24, 30, 36)	

<p>Determinar la correlación entre la hostilidad y la variable de adicción a videojuegos.</p>	<p>Agresividad Física</p> <p>Agresividad Verbal</p> <p>Ira</p> <p>Hostilidad</p>	<p>Golpes, empujones y agresión a los compañeros (1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29) Discusiones, amenazas e insultos (2, 6, 10, 14, 18) disgusto, evaluación negativa hacia los demás y la sensación de injusticia (3, 7, 11, 15, 19, 22, 25) furia, enojo e irritación (4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28)</p>
---	--	---

Resultados de Prueba piloto.

Correlaciones

		VAR 01	Var 02
Rho de Spearman	de Var 01	1.000	.155
	Coeficiente de correlación		
	Sig (Bilateral)	.	.260
	N	55	55
	Var 01	.155	1.000
	Coeficiente de correlación		
	Sig (Bilateral)	.260	.
	N	55	55

En los resultados de correlación mostrados, se evidencia una cercanía al 0, en un, esto quiere decir que, la correlación no existe o es demasiado baja, mostrando indicios de que, al aplicar este instrumento estadístico a la base de datos de la población total, se puedan obtener resultados similares, según Zapata (2014).

RÚBRICA DE LA TESIS.

INDICADORES	PUNTAJE MÁXIMO	J1	J2
TÍTULO			
El tema de investigación es innovador.	3		
El título se refiere al objetivo de la investigación, contiene la(s) variable(s) y los límites espaciales y temporales cuando corresponda.	1		
La redacción del título no excede las 20 palabras.			
RESUMEN			
Contiene los elementos necesarios mínimos.	2		
No excede las 200 palabras.			
Contiene el abstract.	2		
Presenta las palabras claves y keywords.	1		
INTRODUCCIÓN			
Está redactada en prosa y sin subtítulos.			
Describe la realidad problemática de manera precisa y concisa.	3		
Justifica porqué y para qué realiza la investigación apoyándose en referencias actualizadas.	2		
Los objetivos y las hipótesis se relacionan directamente con la formulación del problema/preguntas de investigación.	2		
Tiene de 2 a 3 páginas.			
MARCO TEÓRICO			
Se redacta en prosa y sin subtítulos.			
Presenta una síntesis de los antecedentes investigados a nivel nacional e internacional.	4		
Incluye las teorías y enfoques conceptuales donde se enmarca la investigación.	4		
Tiene entre 5 a 7 páginas (pregrado) / 7 a 10 páginas (maestría)/ 10 a 15 páginas (doctorado).			
METODOLOGÍA			

Está redactada en tiempo pasado.			
Determina adecuadamente el tipo de investigación.	2		
Selecciona adecuadamente el diseño de investigación.	2		
Identifica y operacionaliza/categoriza adecuadamente las variables/categorías de estudio, según corresponda.	3		
Establece la población y justifica la determinación de la muestra/escenarios y participantes, según corresponda.	3		
Propone la(s) técnica(s) e instrumento(s) de recolección de datos, de ser necesario presenta evidencia de la validez y confiabilidad.	3		
Describe detalladamente los procedimientos de obtención de los datos/información.	3		
Describe el método de análisis de datos/información.	3		
Describe los aspectos éticos aplicados en su investigación.	3		
Tiene mínimo 4 páginas.			
RESULTADOS			
Redacta en tiempo pasado.			
Presenta los resultados en función a los objetivos, aplicando los métodos de análisis pertinentes.	7		
Tiene mínimo 3 páginas (pregrado), 5 páginas (maestría) y 7 páginas (doctorado).			
DISCUSIÓN			
Sintetiza los principales hallazgos.	6		
Apoya y compara los resultados encontrados con las teorías y literatura científica actual.	6		
Describe las fortalezas y debilidades la metodología utilizada.	6		
Describe la relevancia de la investigación en relación con el contexto científico social en el que se desarrolla.	7		
Tiene mínimo 4 páginas (pregrado), 6 páginas (maestría) y 8 páginas (doctorado).			

CONCLUSIONES			
Presenta los principales hallazgos como síntesis de la investigación respondiendo los objetivos de la investigación.	5		
Tiene mínimo 1 página.			
RECOMENDACIONES			
Las recomendaciones son pertinentes relacionándose con los hallazgos de la investigación y con el planteamiento de futuras investigaciones.	3		
Tiene mínimo 1 página.			
REFERENCIAS			
Utiliza citas en el interior del documento de acuerdo a Normas Internacionales (ISO 690, APA y VANCOUVER).	5		
Incluye como mínimo 30 referencias (pregrado), 40 referencias (maestría) y 50 referencias (doctorado) de los últimos 7 años, en coherencia con las citas utilizadas en el documento.	5		
Tiene mínimo 4 páginas (pregrado), 5 páginas (maestría) y 6 páginas (doctorado).			
FORMATO			
Emplea el tipo y tamaño de fuente adecuado.			
Numera las páginas adecuadamente.			
El documento respeta las normas de redacción y ortografía.	4		
Los márgenes están configurados de acuerdo a la guía de investigación de fin de programa.			
TOTAL	100	0	0
SUSTENTACIÓN DE LA TESIS			
Sobre la investigación			
Demuestra que el tema es innovador y aporta nuevos enfoques a la ciencia.	10		
Explica la relevancia de la investigación.	8		
Demuestra dominio temático.	8		
Demuestra conocimiento en la aplicación del método científico.	8		
Interpreta claramente sus resultados.	8		
Justifica y analiza los hallazgos.	10		

Sintetiza las ideas principales en sus conclusiones.	8		
Organización de la exposición			
Explica en forma clara y coherente.	8		
Utiliza adecuadamente el material de apoyo audiovisual.	8		
Realiza la presentación dentro del tiempo estipulado.	8		
Responde adecuadamente las preguntas formuladas.	8		
Presentación personal y modales adecuados	8		
TOTAL	100	0	0

NOTA: La nota obtenida deberá ser convertida por regla de tres, a escala vigesimal.

IMPORTANTE- REQUISITOS DE APROBACIÓN:

- **Jornada 1:** Si el avance de la Tesis obtiene menos de 40 puntos en la semana previa a la jornada 1, el estudiante no pasará a sustentación y obtendrá la nota que le corresponde por no sustentar.
- **Jornada 2:** Si la tesis o Tesis obtiene menos de 80 puntos en la semana previa a la jornada 2, el estudiante no pasará a sustentación y obtendrá la nota que le corresponde por no sustentar.

Documentos oficiales que garantizan la calidad de los productos de investigación de fin de programa:

Denominación de los Documentos Oficiales.	Etapa / Finalidad
1. Declaratoria de originalidad del autor.	<p>Originalidad de la Investigación</p> <p>Garantizar que el autor haya cumplido con las normas de elaboración dejando expresa constancia que la investigación es original y no ha sido presentada completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.</p>
2. Declaratoria de autenticidad del asesor.	<p>Autenticidad de originalidad</p> <p>Declaración que emite el asesor, asegurando y estableciendo que las coincidencias detectadas no constituyan plagio.</p>
3. Acta de sustentación del trabajo de investigación / tesis	<p>Sustentación</p> <p>Acta levanta por el Jurado después de la defensa del trabajo de investigación / tesis, donde se registra el calificativo del mismo por parte del jurado, teniendo en cuenta la sustentación y resolución de preguntas.</p>
4. Autorización de publicación en Repositorio Institucional. *	<p>Publicación Repositorio.</p> <p>Realizar la publicación del Trabajo de investigación o Tesis, previa autorización del autor, conllevando a incrementar la visibilidad de la producción académica de la universidad.</p>

* NO aplica, para proyecto de investigación. Fuente: **Vicerrectorado de Investigación**

Esta guía “**GUÍA DE ELABORACIÓN DE PRODUCTOS DE INVESTIGACIÓN DE FIN DE PROGRAMA 2022**” es aplicable de manera obligatoria a los programas de investigación de Pregrado (Regular y Formación para Adultos) y Posgrado a partir del semestre académico 2022-1 y, serán utilizado como esquema para la actualización obligatoria de todo artículo de revisión de literatura científica o tesis de egresado del 2020-1, para atrás. Los artículos de revisión de literatura y tesis de egresado de los semestres académicos 2020-1 hasta el 2021-2 responden al esquema propuesto para estos productos en la **RESOLUCIÓN DE**

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN N°011-2020-VI-UCV, que durante este periodo estuvo vigente.

Todos los documentos oficiales descritos en la página anterior, no estarán incluidos en el archivo final del producto de investigación de fin de programa y deben ser llenados y firmados, según corresponde, en la plataforma Trilce, durante la segunda jornada de investigación antes de finalizar el semestre académico, bajo la responsabilidad académica del docente asesor de teoría. Los docentes que incumplan este aspecto deben ser sancionados con memorándum a la Dirección de Gestión de Talento Humano del respectivo campo o filial y anexarse al file del docente.

Los que hubieran egresado antes del semestre académico 2020-1, deberán actualizar el producto de investigación y subirlo a la plataforma Trilce conjuntamente con los documentos mencionados. Este proceso de actualización requerirá el acompañamiento al egresado, por una comisión de tres miembros que harán las veces de jurado evaluador. Idealmente debe conformar esta comisión como miembro vocal, el docente asesor. La comisión será designada por el respectivo Coordinador de la Carrera Profesional, mediante oficio simple.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SORIANO NAVARRETE SABIK ALIOTH, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - HUARAZ, asesor de Tesis titulada: "Dependencia a videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Manuel González Prada, Huari 2022.", cuyos autores son VALENCIA VILLAFANA PIERO MANUEL, CUEVA MAGUIÑA ROCIO DEL PILAR, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

HUARAZ, 06 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SORIANO NAVARRETE SABIK ALIOTH DNI: 18143599 ORCID: 82079127	Firmado electrónicamente por: SSORIANON el 28- 08-2022 12:05:56

Código documento Trilce: TRI - 0396864