



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de
instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la
Legua, Callao, 2020**

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

AUTORA:

Vidal Adanaque, Sheyla Katherine (ORCID: 0000-0002-3772-1202)

ASESORES:

Mg. Rosario Quiroz, Fernando Joel (ORCID: 0000-0001-5839-467X)

Mg. Manrique Tapia, César Raúl (ORCID: 0000-0002-6096-1482)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LIMA - PERÚ

2020

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a DIOS, a mi familia que deposita toda su confianza en mí.

AGRADECIMIENTO

Estoy muy agradecida con mis padres por darme la posibilidad de poder estudiar la carrera que me gusta, a los maestros por cada exigencia y tiempo que se toman con todos los alumnos y a mis amigos por hacerme pasar lindos momentos que los llevare grabado por el resto de mis días.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	17
3.1 Tipo y diseño de investigación	17
3.2 Variables y operacionalización	17
3.3 Población, muestra, muestreo	19
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.5 Procedimiento	27
3.6 Método de análisis de datos	27
3.7 Aspectos éticos	28
IV. RESULTADOS	29
V DISCUSIÓN	36
VI CONCLUSIONES	45
VII RECOMENDACIONES	46
REFERENCIAS	47
ANEXOS	54

Índice de Tablas

	Pág.
Tabla 1: División de los estudiantes del nivel secundario de las dos instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua	20
Tabla 2: Prueba de normalidad Shapiro – Wilks de las variables dependencia a videojuegos y agresividad con sus respectivas dimensiones.	29
Tabla 3: Correlación entre las variables dependencia a videojuegos y agresividad	30
Tabla 4: Correlación entre la variable dependencia a videojuegos y los factores de agresividad	30
Tabla 5: Correlación entre la variable agresividad y los factores de dependencia a videojuegos	31
Tabla 6: Estadístico descriptivo de la variable dependencia a videojuegos de manera general.	32
Tabla 7: Estadístico descriptivo de la variable agresividad de manera general.	32
Tabla 8: Prueba U de Mann-Whitney de la variable dependencia a videojuegos según sexo.	33
Tabla 9: Prueba U de Mann-Whitney de la variable agresividad según sexo.	33
Tabla 10: Prueba de Kruskal Wallis de la variable dependencia a videojuegos según edad.	34
Tabla 11: Prueba de Kruskal Wallis de la variable agresividad según edad.	35

Índice de Figuras

	Pág.
Figura 1: Evidencias de validez de constructo del cuestionario de dependencia de videojuegos (TDV)	71
Figura 2: Evidencias de validez de constructo del cuestionario de agresividad (AQ)	77
Figura 3: Representación gráfica de la correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad	89
Figura 4: Representación gráfica de la correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad física.	90
Figura 5: Representación gráfica de la correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad verbal.	91
Figura 6: Representación gráfica de la correlación entre dependencia a videojuegos e ira.	92
Figura 7: Representación gráfica de la correlación entre dependencia a videojuegos y hostilidad.	93
Figura 8: Representación gráfica de la correlación entre agresividad y abstinencia.	94
Figura 9: Representación gráfica de la correlación entre agresividad y abuso y tolerancia.	95
Figura 10: Representación gráfica de la correlación entre agresividad y problemas ocasionados por los videojuegos	96
Figura 11: Representación gráfica de la correlación entre agresividad y dificultad de control.	97
Figura 12: Diagrama de senderos de correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad.	98

Resumen

El trabajo de investigación tiene como objetivo principal determinar la relación, a modo de correlación, entre la dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020. El tipo de investigación fue descriptivo-correlacional con diseño no experimental y de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 215 estudiantes de ambos sexos correspondientes al 4to y 5to grado de secundaria con edades entre los 14 y 18 años. Los instrumentos utilizados fueron el Test de dependencia a videojuegos (TDV) creado por Chóliz y Marco en el año 2011; y el Cuestionario de Agresividad (AQ) creado por Buss y Perry en el año 1992. Asimismo, se aplicó un tamizaje de creación propia que permitió conocer cuántos estudiantes han jugado videojuegos en alguna oportunidad. Los resultados evidenciaron que los valores de la prueba de Shapiro-Wilk no se ajustan a una distribución normal ($p < 0,05$), de modo que se emplearon estadísticos no paramétricos. A modo que, se evidenció una correlación directa y significativa entre las variables dependencia a videojuegos y agresividad ($\rho = 0,295$). Igualmente, se demostró una correlación directa y significativa entre la variable dependencia a videojuegos y las dimensiones agresividad física ($\rho = 0,266$); agresividad verbal ($\rho = 0,128$); ira ($\rho = 0,201$) y hostilidad ($\rho = 0,240$). Además, se mostró una correlación directa y significativa entre la variable agresividad y las dimensiones abstinencia ($\rho = 0,256$); abuso y tolerancia ($\rho = 0,281$); problemas ocasionados por los videojuegos ($\rho = 0,232$) y dificultad de control ($\rho = 0,270$). En conclusión, se evidenció correlación directa y significativa entre ambas variables demostrando que ante mayor dependencia a videojuegos mayor agresividad.

Palabras clave: dependencia, agresividad, videojuegos.

Abstract

The main objective of the research work is to determine the relationship, as a correlation, between dependence on video games and aggressiveness in adolescents from public educational institutions in the Carmen de la Legua district, Callao, 2020. The type of research was descriptive-correlational with non-experimental and cross-sectional design. The sample consisted of 215 students of both sexes corresponding to the 4th and 5th grades of secondary school with ages between 14 and 18 years. The instruments used were the Video Game Dependency Test (TDV) created by Chóliz and Marco in 2011; and the Aggression Questionnaire (AQ) created by Buss and Perry in 1992. Likewise, a self-created screening was applied that allowed knowing how many students have played video games at some point. The results showed that the Shapiro-Wilk test values do not fit a normal distribution ($p < 0.05$), so non-parametric statistics were used. Thus, a direct and significant correlation was evidenced between the variables video game dependency and aggressiveness ($r = 0.295$). Likewise, a direct and significant correlation was demonstrated between the variable dependence on video games and the dimensions of physical aggressiveness ($\rho = 0.266$); verbal aggressiveness ($\rho = 0.128$); anger ($\rho = 0.201$) and hostility ($\rho = 0.240$). Furthermore, a direct and significant correlation was shown between the aggressiveness variable and the abstinence dimensions ($\rho = 0.256$); abuse and tolerance ($\rho = 0.281$); video game problems ($\rho = 0.232$) and control difficulty ($\rho = 0.270$). In conclusion, a direct and significant correlation was evidenced between both variables, demonstrating that the greater the dependence on video games, the greater the aggressiveness.

Keywords: dependency, aggressiveness, video games.

I. INTRODUCCIÓN

La dependencia a videojuegos y agresividad no es un tema muy relevante en el Perú por el mismo hecho que los padres los consideran como un vicio inocente, hasta que llega el momento donde los menores pasan la mayoría de sus horas dentro de las cabinas, perdiendo clases y desperdiciando oportunidades por su dependencia hacia los videojuegos.

Blázquez (2015) menciona que la generación posmilénica, también conocida generación “Z”, hace referencia a los adolescentes nacidos en el año 2000 hacia adelante y que actualmente cumple la mayoría de edad. La generación posmilénica se encuentra rodeada de tecnología dado que tienen toda la información a la disponibilidad del internet por medio de app, redes sociales que son aplicaciones que normalmente se conectan los jóvenes para poder mantener comunicación y publicar su día a día. Asimismo, por medio de la tecnología han encontrado los jóvenes un medio de distracción ante las actividades cotidianas para las cuales tienen los videojuegos.

La tecnología es un cambio constante la cual no es la misma a la de hace 10 años dado que su crecimiento ha sido acelerado por medio de nuevas actualizaciones y mejoras para la facilidad de la vida de las personas, es por ello que la globalización se ha vuelto mucho más accesible para toda la población y la industria de los videojuegos, en un informe de la asociación española de distribuciones y editores de software de entretenimiento (ADESE, 2011, p. 15), nos expone que en el año ya mencionado se vendieron un aproximado de 610 millones de consolas y 70 millones de videojuegos en todo el mercado global. Siendo Latinoamérica el segundo comprador detrás de EE.UU. y como cuarto puesto se encuentra España.

A nivel mundial, los colaboradores de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) en un comunicado de prensa mencionó la nueva integración de clasificaciones de enfermedades que se van a incluir en el CIE-11 y entre ellas se encuentra el trastorno del videojuego que se integrará a la clasificación de adicciones, los criterios a cumplir para ser diagnosticado con el “trastorno del juego” son gravedad suficiente para producir un deterioro significativo y episodios

continuos de al menos 12 meses, además se mencionó que este cambio permitirá a los profesionales encontrar de manera mucho más rápida y eficaz los trastornos, de igual forma se mencionó que la OMS apoyaría los países que apliquen el nuevo CIE-11. Finalizando así el comunicado de prensa mencionando la buena acogida que había recibido la nueva categoría por los miembros del Real Colegio de Psiquiatras del Reino Unido e Irlanda del Norte y la división cincuenta de la Asociación Estadounidense de Psicología (APA) la cual se especializa en psicología de las conductas adictivas.

En un boletín realizado por la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) el Dr. Higuchi quien es director del Centro de medicina y tratamiento de adicciones de Kurihama (Japón) comenta como han sido sus resultados en el tratamiento de la adicción a los videojuegos, mencionando que de los 269 pacientes que tiene en tratamiento, 241 son adictos a los videojuegos y 215 son del sexo masculino. Además, explica que algunos de los síntomas que tienen sus pacientes es la incapacidad para limitar su tiempo en el videojuego aun teniendo conocimiento de las consecuencias negativas que podría generar su conducta, como está el abandono del colegio (en el cual comenta que tres cuartas de su muestra se encuentran en la edad escolar) y la pérdida de oportunidades laborales. Asimismo, se declaró que en un estudio realizado a escala nacional en el año 2018 se observó que 1,82 millones de varones de 20 años eran adictos al internet, la cual era una cifra mayor a las calculadas en el año 2013. Finalmente, el Dr. Higuchi apoya a la clasificación realizada en el CIE- 11 sobre el “trastorno del juego”, dado que permitirá diagnosticar y tratar de manera pertinente el uso de los videojuegos.

Balardi (2011) nos menciona que existe influencia entre la dependencia a videojuegos y la agresividad ante la exposición continua a estos juegos violentos sin supervisión, dicho análisis se realizó por medio de la recaudación de argumentos y representantes del mundo científico, donde también nos mencionan que el estar expuestos por demasiado tiempo a estos juegos provocaría conductas, pensamientos y actitudes agresivas ante los adolescentes, asimismo otro motivo consecuencial puede ser la disminución de la interacción y empatía social.

Según Griffiths y Meredith (2009) la adicción a los videojuegos suele atacar a pequeños subgrupos de manera significativa y nos menciona que existen muy pocos profesionales para realizar tratamientos hacia esta condición por el mismo hecho de la poca relevancia que se le ha tomado. Además, nos indica que una de las terapias más recomendables para mejorar esta condición puede ser las conductuales, cognitivo-conductuales y las entrevistas motivacionales, para ayudar al paciente a darse cuenta de su presente, dado que muchos de los adolescentes que sufren esta dependencia suelen combinar el mundo real con el mundo de los videojuegos, perdiendo así su capacidad de percepción del mundo que los rodea.

Lemmens et al. (2011) realizaron una investigación para indagar sobre cómo el exceso del juego patológico a los videojuegos puede generar un comportamiento agresivo, dicho estudio se llevó a cabo por medio de una muestra de 851 estudiantes adolescentes entre ambos géneros. Como resultados se obtuvo que mientras mayor sea la duración del juego, poniendo como un tiempo límite 6 meses, podría generar conductas violentas por el uso cotidiano de los videojuegos con características agresivas, originando así en los evaluados un aumento de agresión física y susceptibilidad a la dependencia patológica del videojuego.

Decamp & Ferguson (2017) efectuaron una investigación sobre el impacto del grado de exposición a videojuegos violentos, antecedentes familiares y otros factores de agresividad, llegando a la conclusión que el impacto de los juegos violentos puede generar conductas agresivas, para ello se recaudó una muestra de distintas etnias entre octavo y décimo grado de educación, evidenciando como resultados que la agresividad no es consecuente del uso de videojuegos violentos dado que arrojó un predictor mínimo, sin embargo, las variables familiares y sociales tienen una mayor influencia hacia la agresividad mostrándose mucho más influyente que el uso de videojuegos.

A nivel nacional, Rojas y Ruesta (2018) realizaron una investigación en el Centro de Informática y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO) donde utilizaron un total de 496 casos de juegos virtuales y patológicos para indagar sobre cual juego es adictivo si el Dota2 o el Warcraft, la muestra estuvo compuesta por púberes y adolescentes entre un rango de edad de 12 a 19 años. En los

resultados de adicción a los videojuegos los hombres tienen una mayor adicción con un 93% a diferencia de las mujeres que solo obtuvieron un 7% de adicción a estos juegos online. Además, se mostró que la mayor cantidad de jóvenes adictos a estos juegos eran de estudios superiores siguiéndole los estudiantes de secundaria y concluyendo con los estudiantes de educación superior. Asimismo, por medio de la sencillez que tienen estos juegos es que logran enviciar a los adolescentes. Por lo que, en el reporte que elaboró CEDRO en estudiantes universitarios y de colegios se evidencio que no existe una edad determinada para la dependencia de los videojuegos.

Rivera et al. (2019) demostraron mediante un informe de SíseVe del Ministerio de Educación que existe un total de 11 318 casos de denuncias por agresión física con un total de 63,8%, verbal con un total de 11,6% y psicológica con 12,3% entre escolares. Estas cifras se han incrementado, teniendo como registro un total de 16,864 denuncias, ocupando Lima y Callao el primer puesto en este ranking.

Agregando a lo anterior mencionado, los colaboradores del Ministerio de salud (MINSA, 2012) comenta que se obtuvo un total de 35 casos de menores atendidos por ciberadicción entre edades de 7 y 11 años. Estas cifras fueron en aumento y se duplicaron en el año 2016 con un total de 201 casos de jóvenes atendidos entre edades de 12 y 17 años.

Tomando en cuenta todo lo mencionado anteriormente a través de las estadísticas y la realidad problemática a nivel mundial y nacional, es que surge el interés por conocer si existe o no relación entre la dependencia a videojuegos que muestran los adolescentes y lo cual puede conllevar a presentar conductas agresivas.

Es por ello que como problema general se planteó la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación a modo de correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020?

Como justificación del trabajo de investigación se toma en cuenta tres niveles: respecto a lo teórico la presente investigación nos va incrementar los conocimientos

respecto a la variable dependencia a videojuegos y agresividad, para así lograr un mayor interés del público con respecto al estudio realizado. Con respecto al nivel metodológico el presente trabajo utilizará instrumentos para evaluar la realidad problemática para que así se logre el recogido de los resultados de manera eficaz. Con respecto al nivel práctico la presente investigación busca que la población se dé cuenta de la realidad problemática que vive la sociedad actualmente con respecto a los jóvenes y sus excesos en los videojuegos y como estos generan conductas agresivas como consecuencia del mal uso de estos (Fernández-Bedoya, 2020)

Como objetivo general de la presente investigación se busca determinar la relación, entre dependencia a videojuegos y agresividad a modo de correlación.

Asimismo, se plantean seis objetivos específicos: a) Determinar la relación, a modo de correlación, entre dependencia a videojuegos con los componentes de agresividad expresados en, agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad. b) Determinar la relación, a modo de correlación, entre agresividad con las dimensiones de dependencia a videojuegos expresados en abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultad de control. c) Identificar los niveles de la variable dependencia a videojuegos de manera general en adolescentes de instituciones educativas públicas d) Identificar los niveles de la variable agresividad de manera general en adolescentes de instituciones educativas públicas. e) Comparar la dependencia a videojuegos de manera general según sexo y edad. f) Comparar la agresividad de manera general según sexo y edad.

Como hipótesis general se planteó que existe relación directa y significativa entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.

Como hipótesis específicas se propone las siguientes: a) Nos planteamos si la relación es directa y significativa entre la dependencia a videojuegos con los componentes de agresividad tales como, agresividad física, agresión verbal, ira y hostilidad. b) Proponemos si la relación es directa y significativa entre la agresividad con las dimensiones de dependencia a videojuegos expresados en abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultad de control.

II. MARCO TEÓRICO

En trabajos previos, a nivel internacional mencionamos a Sánchez y Silveira (2019) realizaron un estudio con la finalidad de investigar cual es la mayor prevalencia de los jóvenes en los videojuegos. Para ello, aplicaron un instrumento que midiera la variable dependencia a videojuegos en una muestra de 185 adolescentes entre edades de 14 y 16 años de instituciones públicas de Campeche – México. Los resultados que pudieron obtener del estudio fueron los siguientes: el 46.8% de la población mostró un uso moderado de los videojuegos y el 10.6% tuvo un uso alto. Dando como conclusión que los jóvenes muestran una prevalencia significativa mayor a generar una dependencia a videojuegos.

Asimismo, la agencia de noticias privada más grande de España (DPA International Spanish) en el año 2019 presentaron un estudio de cómo es que la adicción a los videojuegos puede generar inadecuación escolar, dicha investigación tuvo lugar en un instituto de Castellón con un total de 64 participantes que oscilan entre los 14 y 17 años de edad, se les aplicó diversos test validados internacionalmente. Dando como resultado los siguiente: El 11,9% de los participantes mostraron actitudes negativas luego de estar expuestos a los videojuegos a diferencia de sus compañeros. Las conductas dentro del centro escolar eran contra los maestros y los compañeros dentro del centro educativo. Es por ello, que damos como conclusión, que la exposición a videojuegos violentos puede generar conductas agresivas e inadaptación escolar.

Por consiguiente, Malander (2019) investigó cómo las adicciones tecnológicas pueden generar conflicto entre las relaciones parentales. Su investigación fue cuantitativa con diseño correlacional de corte transversal, su muestra estuvo compuesta por 248 estudiantes de la provincia de Misiones- Argentina para dicho estudio la investigadora utilizó múltiples pruebas como los cuestionarios de TDM, TDI y TDV para evaluar la adicción al internet, la adicción al móvil y la dependencia a videojuegos. En los resultados se pudieron obtener los siguientes: se aplicó el análisis de regresión múltiple en donde según las dimensiones se obtuvo; abstinencia ($r^2=.088$, $p=.001$) abuso y tolerancia ($r^2=.078$, $p=0.00$) problemas ocasionados por los videojuegos ($r^2=.068$, $p=.001$) dificultad en el control ($r^2=.057$,

$p=.003$). En conclusión, se evidenció según los resultados que los padres que brindaban mayor autonomía o alto control sobre sus hijos generaban puntajes altos de adicción al internet.

Meneses, Moya y Rodríguez (2020) realizaron una investigación con el fin de averiguar la influencia que puede generar lo videojuegos en el comportamiento de los estudiantes. Los autores mencionan que el uso excesivo de los videojuegos puede generar problemas de salud física y mental, tales como la obesidad, un estilo de vida sedentario, problemas emocionales y malformaciones debido a una mala postura, produciendo así cambios significativos en la vida de la persona con su entorno social, personal y familiar. Asimismo, el autor menciona que el comportamiento de los jóvenes frente a los videojuegos puede ser influenciado por su entorno social y características de su personalidad.

De igual manera, Chacón et al (2017) realizaron una investigación con el fin de descubrir cómo el uso problemático de los videojuegos puede generar conductas agresivas en los jóvenes de una provincia de Granada, para dicha investigación realizaron un estudio descriptivo con corte transversal, con una muestra de 519 alumnos. Se utilizaron múltiples pruebas para evaluar la violencia en la escuela la cual obtuvo un $\alpha = .875$, además aplicaron la prueba de experiencias relacionadas con videojuegos la cual obtuvo un $\alpha = .870$. Entre los resultados obtenidos se destacó que los alumnos que presentaban conductas agresivas evidenciaban problemas relacionados con los videojuegos, asimismo, se mostró que las personas que abusaban de los videojuegos mostraban mayor victimización y agresividad.

A nivel nacional, Arteaga (2018) realizó una investigación para probar si existe correlación entre las variables dependencia a videojuegos y agresividad. Por consiguiente, se llevó a cabo la aplicación de dos instrumentos que midiese las variables. Es por ello que para dicha investigación el autor utiliza como muestra 100 adolescentes entre rango de edades de 12 a 19 años de una institución educativa del distrito de Ate, planteándose como objetivo principal evidenciar la correlación entre las dos variables trabajadas. Por otra parte, entre los resultados se logró evidenciar que existe correlación directa entre las dos variables. En conclusión, la dependencia a videojuegos puede llegar a generar ciertos grados de agresividad

en los adolescentes del distrito de Ate teniendo como mayor predominante a tener dicha dependencia el sexo masculino.

Serguienko (2018) realizó una investigación de tipo descriptiva correlacional para conocer cómo el comportamiento psicosocial es influenciado por el uso de los videojuegos. Dicha investigación se llevó a cabo con una muestra de 90 alumnos de nivel secundaria de la UGEL de Breña. Los alumnos fueron seleccionados por los criterios de exclusión e inclusión que tomó convenientes el autor. Por otra parte, se aplicó el inventario de desajuste del comportamiento psicosocial y el cuestionario de uso de videojuegos. Para obtener los resultados del estudio se realizó la prueba de CHI Cuadrado con la variable comportamiento psicosocial y uso de los videojuegos ($\chi^2=9.044$). Asimismo, según el sexo se evidenció que el sexo femenino obtuvo el puntaje $\chi^2=8,155$ y el sexo masculino obtuvo el puntaje $\chi^2=8,026$. En conclusión, existe relación entre el uso problemático de los videojuegos con el comportamiento psicosocial.

Vara (2018) realizó una investigación sobre la adicción a los videojuegos y su impacto con la agresividad en adolescentes. Es por ello que el autor utilizó como muestra para su investigación un total de 4,954 adolescentes de grado académico de primero a quinto de secundaria de distintas instituciones educativas de Lima. Teniendo de esa manera como resultados evidenciar que existen correlaciones positivas entre las dos variables presentadas, es decir que ante mayor adicción a los videojuegos mayor serían los niveles de agresividad, asimismo se identificaron que el 24,8% de la muestra se localizaba en un nivel alto de adicción, teniendo como consecuencia un 32,4% de nivel alto de agresividad. En resumen, se logró evidenciar que los adolescentes del distrito de Villa María del Triunfo evidencian adicción a los videojuegos con agresividad en niveles altos y en categoría general de promedio.

Alave y Pampa (2018) realizaron un estudio de investigación para identificar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales, utilizando el diseño no experimental transversal de tipo correlacional. Asimismo, para obtener la muestra se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico la cual estuvo compuesta por 375 adolescentes de ambos géneros. Por otra parte, se

aplicó el cuestionario de dependencia a videojuegos (TDV). Entre los resultados obtuvimos los niveles de la variable dependencia a videojuegos observando que el 40.5% casi la mitad de la población se encuentra en el nivel moderado, mientras que el 39,7% se encuentra en el nivel alto. Además, se realizó la prueba de normalidad y se evidencio que no existe una distribución normal debido a que la significancia fue de un valor menor a 0.05 y la prueba entre la dimensión habilidades sociales y agresión dio como resultado $Rho = -.209$; $p < 0.05$. En conclusión, se identificó que si existen niveles bajos en la dimensión dependencia a videojuegos se obtendrá una mejor manera para poder relacionarse socialmente.

Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017), realizaron un estudio psicométrico de un test de dependencia a videojuegos en una población peruana, en donde pretendían validar los datos obtenidos por los autores principales para una población peruana y así hubiese una mejor aplicación del instrumento, para ello aplicaron el cuestionario en una muestra piloto de 20 estudiantes para medir si hubiesen cambios que realizar en cuestión de las preguntas y se llegó a la conclusión que no habría necesidad de modificar el formato original. Entre sus resultados se encontró que el género masculino tiene mayor probabilidad a padecer dicha dependencia hacia los juegos online.

En relación a todas las investigaciones anteriores, es de suma importancia mencionar una teoría que abarque ambas variables para tener conocimiento entre ambas.

La teoría cognitiva- conductual de uso patológico del internet de Deivis (2001) menciona que ha observado un aumento increíble en la adicción por el internet y es vinculado a diferentes síntomas, como la escasa paciencia, limitado manejo de los impulsos e incapacidad para dejar el internet. Es por ello, que este modelo se centra únicamente en el condicionamiento operante, ya que la adicción al internet y la tecnología tienen un vínculo con respecto al reforzamiento positivo, que es distinguido por la ejecución de una conducta con la producción de un resultado atractivo, que es probado cada vez que un sujeto ingresó a alguna plataforma virtual y por ende se hace presente la necesidad por repetir esta acción, a pesar de ello el sujeto siempre tiende a ampliar su permanencia a actividades que estén ligadas al

internet, con la finalidad de lograr una misma respuesta fisiológica que en las otras ocasiones.

De igual forma es importante tener las conceptualizaciones de la dependencia a videojuegos, las cuales son definidas a continuación.

Moncada y Chacón (2012) definieron que los videojuegos es un sitio informático en donde el jugador empieza a relacionarse por medio de un computador o móvil. Asimismo, cada juego viene con una serie de reglas o reglamentos que debe seguir para poder ganar. Los videojuegos tienen plataformas para jugar de forma individual, grupal (donde deben competir con uno o varios rivales) o por rango de superioridad (cuando son los mejores del juego y realizan escuadrones). Los formatos que se pueden utilizar para realizar el juego pueden ser de manera manual o los virtuales donde las grandes compañías les agregan a sus productos más complementos para recrear la vivencia del juego más real y así el jugador recrea la situación de aquellos juegos y una de las formas de hacerlo en la actualidad es con los juegos de realidad virtual donde solo deben iniciar el juego y por medio de un casco o gafas de ojos podrán sentir y ver el juego de manera 3D.

En la definición de dependencia a videojuegos Chóliz y Marco (2011) mencionaron que si queremos hablar sobre adicción tecnológica o en este caso dependencia a videojuegos debemos tener en cuenta que la clasificación para considerarlo un trastorno no se encuentra ni en el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-IV) ni en la Clasificación Multiaxial de los Trastornos Psiquiátricos en niños y adolescentes (CIE-10). Para poder explicar esta situación debemos mencionar que en el 2007 la American Psychiatric Association (APA) realizó un informe en donde mencionó que no consideraba la adicción a los videojuegos como un trastorno, sino más bien como un juego patológico que se encontraba incluido ya dentro de los trastornos de falta de control de impulsos, además cabe mencionar que la mayor semejanza a dicho trastorno es la dependencia a las sustancias en el cual se ve explicado dentro del DSM para su oportuno diagnóstico.

La dependencia a videojuegos se divide en distintas características en las cuales Echeburúa et al. (2009) nos menciona que la dependencia hacia los

videojuegos se encuentra dividido en tres fases las cuales son: dependencia, tolerancia y abstinencia, en las cuales podemos hacer referencia a la primera fase como una imposibilidad del adicto a desistir del uso de la sustancia o la actividad. En cuanto a la segunda fase se precisa como la necesidad de la persona de requerir la misma cantidad del efecto de adicción para poder así lograr el mismo resultado. Por último, encontramos la abstinencia la cual es manifestada por medio de reacciones físicas y psicológicas al ser privado de la sustancia o actividad adictiva.

Lemmens et al. (2011) en su investigación encontraron que la inhabilidad social, aislamiento y baja autoestima son componentes que pueden conllevar a la adicción de videojuegos, por lo que la prevención y tratamiento pueden ser dirigidos a contrastar dichos componentes por medio de talleres para la mejoría de la autoestima, relaciones interpersonales y la satisfacción social.

Las cuatro dimensiones de la dependencia a videojuegos son definidas por Chóliz y Marco (2011) de la siguiente forma: en primer lugar, tenemos la abstinencia, en la cual se menciona que es la incomodidad que se siente tras la falta del uso de los videojuegos y el mismo uso de ellos como una forma de calmar y disminuir molestias que se pueden mostrar por medio de malestares físicos y psicológicos. En segundo lugar, consideramos el abuso y tolerancia, el cual es indicación de un uso frecuente sin un medio de control o monitoreo de la actividad realizada. En tercer lugar, tenemos los problemas asociados a los videojuegos, los cuales son las consecuencias perjudiciales luego de haber jugado de manera descontrolada, afectando así sus relaciones sociales, de sueño y apetito. Por último, poseemos la dificultad de control, la cual está definida como el obstáculo que se siente ante el control de los impulsos para detener el videojuego y a su vez son las ansias de iniciar una nueva partida descuidando otras prioridades.

Para poder realizar el diagnóstico correspondiente hacia el trastorno debemos tener en cuenta una serie de criterios que se debe encontrar establecido en el manual de enfermedades mentales, para ello se sabe que la dependencia a los videojuegos sería una adicción comportamental, el cual no podría ser diagnosticado por medio de estudios orgánicos, puesto que es más que todo un problema psicológico que puede afectar la motivación y sensibilidad de los consumidores, es

por ello que dicho problema no debe ser considerado menos grave, ya que tiene una similitud con la drogodependencia. Cualquiera de los hechos anteriormente mencionados puede producir consecuencias graves ya sea por consumo de sustancias ilícitas o por videojuegos, la diferencia se logrará por medio de cómo se logre contrastar o disminuir ambos trastornos (Chóliz y Marco, 2011, párr. 26).

Después de las definiciones, se continuará con la explicación de distintos autores con respecto a la teoría de la dependencia a videojuegos.

La teoría del conductismo-condicionamiento operante. Según Plazas (2006) refiere que las conductas son reforzadas mediante las consecuencias. ¿Y qué es lo que entendemos por consecuencias? Según el autor las consecuencias es el refuerzo positivo que se puede obtener ante alguna acción y esto se ve reflejado mediante los videojuegos. Ejemplo: Cuando un adolescente manipula el videojuego sería la conducta y los premios que logra obtener mediante va ganando o subiendo de nivel en el videojuego sería la consecuencia que en todo caso al ser positiva esta conducta se puede volver repetitiva.

Enfoque histórico, Romero (2011) refirió que a inicios del siglo XX el conductismo no fue el único en fundamentar su trabajo mediante la modernidad. Asimismo, el conductismo tuvo sus inicios con Watson el cual mencionaba no interesarle comprender la conducta humana, sino más bien lo que él buscaba era saber el control y predicción de la misma. Para el conductismo el problema de los seres humanos era la inadaptación del sujeto con el ambiente que los rodeaba y su método de solución para dichos dilemas era cambiar al hombre o cambiar al ambiente.

La teoría de Watson menciona que las conductas que se han aprendido son reflejos que se pueden condicionar y asimismo esta teoría nos brinda la posibilidad de poder manipular las conductas humanas por medio de un método simple que se basa en introducir conductas dentro de la memoria humana y así establecerlas como conductas voluntarias.

El condicionamiento operante según Skinner (1975) surgió de manera accidental con el fin que buscaba Skinner de poder comprender la conducta voluntaria. Y es así como Skinner define el funcionalismo del reflejo, mencionando

que este supuesto reflejo no era más que una correlación entre estímulo y respuesta.

Enfoque epistémico, Skinner (1977) en sus principios de epistemología menciona que la búsqueda del orden es la uniformidad de la vida. Sin embargo, para poder lograr la uniformidad debe existir una premisa de la ciencia para poder comprender la vida de manera eficaz. Es por ello que el conocimiento y la ciencia deben ser compatibles y uniformes. Skinner se oponía al pensamiento aristotélico el cual mencionaba que la búsqueda del conocimiento era por amor a la sabiduría. Puesto que, Skinner realizaba la búsqueda del conocimiento para poder comprender mejor al mundo. La búsqueda del orden de Skinner es algo pragmático, dado que el mismo Skinner rechaza la idea de verdad de varios autores y las confronta.

De igual forma, se hallaron autores que definen la variable Agresividad de la siguiente manera.

Al referirse a la agresividad podemos encontrar distintas definiciones, entre ellas la Real Academia Española RAE (2014) la cual establece que la agresividad es la manera de responder y actuar de forma violenta contra otra persona, animales o/u cosas. Buss (1963) define la agresividad como una inferencia donde el agresor libera la incitación dañina sobre otras personas.

Freud (1930) nos menciona en la teoría psicoanalítica, que la agresividad es una distribución pulsional autónoma que da un sentimiento de placer, es por ello que al ser ejercida dicha pulsión puede ser expresada de forma destructiva hacia otra persona o hacia uno mismo.

Dollar et al. (1939) nos hablan de la teoría de la frustración- agresión, esta teoría nos explica que existe una reacción agresiva ante las frustraciones. Además, nos mencionan que los pensamientos y las acciones que están relacionadas con la violencia activan ideas y reacciones agresivas con sentimientos de ira y hostilidad.

Para el aprendizaje social- cognitivo existen diversos autores que hablan sobre el tema y entre ellos podemos encontrar a Bandura (1973) que nos menciona que el aprendizaje de modelos antisociales es de igual forma aprendida que cualquier

modelo de conducta. Es decir que los individuos suelen aprender las conductas sociales de igual forma que las demás conductas, sólo que dichos aprendizajes dependemos de su contexto social que lo rodea. Además, el autor nos menciona que la personas no nacen siendo delincuentes, sino que aprenden a serlo, las conductas pueden ser aprendidas a través de experiencias directas (aprende una nueva conducta, es recompensado de forma positiva o nuevas conductas aprendidas son evitadas en el futuro si estas fueran castigadas), y adquieren vivencias de forma vicaria, es decir que aprende el menor ciertas conductas por el modelo de los padres, observación de su entorno o por observación de conductas violentas en la TV o videojuegos.

Según Cotini (2015) nos refiere que la agresividad es una forma de supervivencia para la vida, Además nos menciona que la agresividad puede ser usada en distintas ocasiones atacando de forma física o verbal con la intención de ofender o dañar al prójimo.

Como características de la agresividad tenemos Segura (2016) el cual nos menciona que la conducta agresiva solo ve por sí mismo, es decir no le interesa la opinión ni sentimientos de los demás a su alrededor. Por lo tanto, Segura propone características para identificarlas, desde un punto de vista externo como: el tono de voz alta, poca fluidez del habla, suele ser apresurado, arisco, y utiliza con mucha frecuencia insultos y amenazas.

Según Buss (1963) la agresión puede ser originada por medio de distintas formas como de manera: física, activo-pasivo, verbal directo-indirecto. Asimismo, Buss menciona que hay distintos tipos de agresión como las personas que son pasivas de manera física y verbal, podrían llegar a dañar y asesinar, además menciona que la forma más utilizada de ejercer agresión es la verbal dado que la física suele ser muy perverso y notorio ante los demás, la agresión verbal es inducida hacia otro individuo con la intencionalidad de dañar o vulnerar sus emociones por medio de subestimaciones hacia las habilidades de la víctima.

La variable agresividad está dividida en cuatro dimensiones expresadas por Buss y Perry (1992) de la siguiente forma: En primer lugar, tenemos la agresividad física, la cual es definida por medio de golpes u/o daños utilizando el propio cuerpo

u otros objetos para proporcionar daños o lesiones hacia su víctima. En segundo lugar, consideramos la agresividad verbal, la cual describimos como una producción que pueden ser expresada por medio de pronombres denigrantes ante otras personas, también se produce por medio de insultos, amenazas u otras expresiones de atacar a un individuo. En tercer lugar, tenemos la ira, la cual es definida como una emoción que puede cambiar de magnitud y puede ser expresada mediante posturas hostiles e irritantes. Por último, consideramos la hostilidad, la cual suele ser representada por medio de desvalorización de alguna situación importante. Dicha emoción suele ser reconocida por personas externas que pueden infligir una rivalidad con el individuo.

Etxebarria (1995) realizó un artículo sobre los videojuegos y la educación, que la American Psychological Association (APA, 1994) en sus investigaciones demostró una buena correlación positiva entre la práctica de los videojuegos y la agresividad. Dicho estudio evidenció que 40 de los 47 juegos con mayor popularidad son de temas violentos, poniéndonos así en advertencia para mantener mayor interés entre los efectos que produce los videojuegos violentos con la agresividad.

Después de las definiciones, se continuará con la explicación de distintos autores con respecto a la teoría referente a la agresividad.

La teoría de Bandura del aprendizaje cognoscitivo social (1986) nos menciona que el comportamiento de los sujetos es producido por el medio social, por lo tanto, las conductas agresivas se expresan mediante la observación e imitación del núcleo familiar. Asimismo, esta teoría nos refiere que las personas moderan su comportamiento y acciones por medio de sus pensamientos, por ejemplo: un individuo se propone cumplir una meta, por lo tanto, juzga su comportamiento y evalúa las metas que se ha propuesto y para ello ajusta sus pensamientos y emociones para tener un comportamiento apropiado. Además, este enfoque nos expone que frente a la exposición de los videojuegos se puede generar una influencia negativa, que puede ser representada por medio de apatía y respuestas agresivas.

Enfoque histórico, Bandura (1982) mencionó que la teoría del aprendizaje social es también conocida como la teoría cognitiva social o vicaria, la cual la inició en el año 1974 por Bandura el cual ya tenía investigaciones previas respecto a esta teoría. También, Bandura era conductista pero no siguió ese enfoque debido a que no apoyaba la idea que las personas solo aprendieran por medio factores externos.

En los años 1974 se empezó a oír el término de aprendizaje social, la cual fue nombrado por Julian Rotter, quien infirió que los comportamientos de un sujeto pueden predominar en la otra persona que lo esté observando. Bandura teniendo como base estos conceptos, siguió con el trabajo de los mismos y dio a conocer los conceptos observación e imitación. En el cual nos menciona que si una imitación es constante puede llegar a volverse un hábito. Por otra parte, Bandura nos menciona con respecto a los procesos cognitivos como aprendizaje en el cual realizó un experimento social nombrado "Bobo" el experimento consistía en separar a tres grupos de niños y exponerlos ante distintas situaciones mediante la observación, dando como resultado que presentan nivel bajo de agresividad aquellos niños que no fueron castigados y niveles altos de agresividad aquellos niños que fueron reforzados mediante esa conducta. Dando como conclusión que los niños aprenden por medio de instrucciones y observación de conductas.

Enfoque epistémico de Bandura (1989) se centra en el aprendizaje de las personas mediante los aspectos sociales que pueden ser expresadas por medio de experiencias reales o simbólicas. Asimismo, tenemos el aprendizaje vicario en el cual por medio de la observación se reproducen conductas modeladas.

Bandura (1971) nos menciona que la conducta es producida por medio del aprendizaje social. Es decir, que se puede aprender ciertas conductas mediante la observación del entorno social. Asimismo, este enfoque se basa en el factor cognitivo, el cual menciona que la persona puede generar experiencias copiadas como actos originales las cuales se pueden llevar a cabo en alguna situación nueva y generamos la conducta observada y aprendida como un acto original y natural de una situación totalmente desconocida.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación:

El tipo de investigación utilizado fue descriptivo-correlacional, se dice que es descriptiva porque se pretende describir de manera detallada las variables de manera general y por cada componente. Asimismo, decimos que es correlacional puesto que se pretende conocer si la relación entre estas variables es directa o inversa (Candía, 2013, párr. 10).

Diseño de investigación:

El diseño que se presentó para la investigación fue no experimental, de corte transversal, dado que se recogerán los datos en un solo momento y se menciona que no es experimental, puesto que no se manipula las variables, sino no que solo se relaciona y describe (Kerlinger y Lee, 2002, párr.05).

3.2. Variables y operacionalización

Definición conceptual: la dependencia a videojuegos es descrita como el uso frecuente de videojuegos por parte de los adolescentes, dejando así de realizar actividades de su vida diaria causándole una serie de problemas psicológicos, de manera que, los propios jóvenes son conscientes de sus consecuencias y aun así deciden seguir realizándose.

Definición operacional: la variable será medida mediante el test de dependencia a videojuegos (TDV) que consta de 25 reactivos, que está dividida en 4 dimensiones que son: en primer lugar se encuentra la abstinencia, es definido como un malestar físico y mental que sentirá la persona al ser restringida o alejada de la sustancia adictiva, los reactivos son 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25; en segundo lugar se encuentra el abuso y tolerancia, el cual es definido como el uso excesivo de alguna actividad perdiendo la razón del tiempo y dejando de realizar otros trabajos, los reactivos son 1, 5, 8, 9 y 12; en tercer lugar se encuentra los problemas ocasionados por los videojuegos, el cual es definido como los conflictos que obtiene el individuo dentro de su círculo familiar, social o académico por estar

pendiente de los videojuegos, los reactivos son 16, 17, 19 y 23; y por cuarto lugar tenemos la dificultad para el control, es la dificultad que tiene el jugador para dejar de jugar, puesto que siempre estará dispuesto para poder jugar una partida más, los reactivos son 2, 15, 18, 20, 22 y 24. Por otro lado, el test tiene como opción de respuesta según la escala de Likert del 0 al 4 (0 totalmente en desacuerdo, 1 en desacuerdo, 2 neutral, 3 de acuerdo, 4 totalmente de acuerdo) y (0 nunca, 1 rara vez, 2 a veces, 3 con frecuencia y 4 muchas veces).

Definición conceptual: la agresividad es expresada por medio de agresiones físicas y verbales, como lo son los golpes, empujones, insultos, amenazas y peleas y estas pueden ser generadas en niveles graves y así ser expresadas por medio de conductas delictivas.

Definición operacional: la variable será medida por medio del cuestionario de Buss y Perry (AQ) que consta de 29 reactivos y está dividido por medio de 4 dimensiones que son la agresividad verbal, que es definido por medio de insultos o amenazas, los reactivos son 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29; agresividad física, que es definida por medio de golpes, empujones o peleas, los reactivos son 2, 6, 10, 14 y 18; ira, que es definida como una expresión de irritabilidad antes una situación, los reactivos son 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28 y por último la hostilidad, la cual es definida como una actitud negativa ante alguna situación, los reactivos son 3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25. Asimismo, el cuestionario está compuesto por 5 opciones de respuesta según Likert (1 completamente falso para mí, 2 bastante falso para mí, 3 ni verdadero ni falso, 4 bastante verdadero para mí y 5 completamente verdadero para mí).

Indicadores: la variable dependencia a videojuegos está dividida por el instrumento en cuatro dimensiones las cuales tienen como indicadores lo siguiente: Abstinencia (inquietud, aspereza y molestia); Abuso y tolerancia (disgusto, irresponsabilidad y abandono); Problemas asociados a los videojuegos (aislamiento social, problemas de sueño) y Dificultad de control (inquietud y dificultad de manejo de las horas utilizadas en los videojuegos).

La variable agresividad está dividida por el instrumento en cuatro dimensiones las cuales tienen como indicadores lo siguiente: agresividad física (es expresada por medio de golpes, empujones y otras formas de agresión física); agresividad verbal (se origina por medio de los insultos, amenazas, burlas y sarcasmo hacia otra

persona); ira (es expresada por medio de sentimientos negativos, antes de generar alguna agresión) y hostilidad (la hostilidad es manifestada por medio de la apatía hacia las demás personas provocando así un rechazo social).

Escala de medición: la escala de medición utilizada es la ordinal, puesto que los instrumentos tienen un orden en las opciones de respuesta que van desde pequeño, mediano, grande y muy grande, además las alternativas tienen un valor numérico asignado que indican la posición que tienen más no la diferencia entre las opciones.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población: la población es la totalidad de personas estudiadas para poder llevar a cabo la investigación, además dicha población tiene particularidades similares para poder permitirnos llegar a las causas del estudio (Tamayo y Tamayo, 2002, párr. 56).

La población está conformada por todos los estudiantes que cursan el 4° y 5° de secundaria del turno tarde de tres instituciones públicas del distrito de Carmen de la Legua, siendo así una población total de 1 235 estudiantes (Escale, 2019).

Criterios de inclusión:

- Estudiantes que jueguen videojuegos con frecuencia, tengan deseos o interés por jugar videojuegos y deseen participar con la encuesta.
- Estudiantes entre edades de 10 y 19 años.
- Estudiantes que se encuentren entre 4° grado y 5° grado de secundaria.

Criterios de exclusión:

- Protocolos que no contengan edad o sexo.
- Cuestionarios que contengan más de tres omisiones de respuesta.
- Protocolos anulados y protocolos de respuestas dudosas que pudiesen evidenciar la poca colaboración.

Tabla 1

División de los estudiantes del nivel secundario de las dos instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua.

Institución educativa	Estudiantes	Grado	Sexo		Total
			Masculino	Femenino	
Colegio 1	233	4	58	57	115
		5	62	56	118
Colegio 2	252	4	68	74	142
		5	64	46	110
Total	485		252	233	485

Los datos fueron hallados a través de la Estadística de la calidad educativa del Ministerio de Educación. Los datos obtenidos dieron un total de 485 sujetos del sexo femenino y masculino. Teniendo al colegio 1 y colegio 2 como los más representativos del distrito.

Muestra

Se le dice muestra a una cierta parte de la población que servirá para poder representarla (Murray, 1990, p.25). En esta presente investigación se tomó como muestra a 215 estudiantes del 4° y 5° grado de secundaria de ambos sexos, dicha cantidad hallada se ejecutó a través de la fórmula con un 95% de confianza y un 0.05 de margen de error.

$$N = \frac{(Z^2 PqN)}{E^2 \cdot (N-1) + Z^2 pq} = 215$$

En el cual tenemos a:

Z: Rango de significancia (95% - 1,96)

P: Probabilidad (50% - 0.5)

E: Error estándar esperado (5% - 0.05)

N: Población (816)

Q: Probabilidad en contra (0,5).

n=215 adolescentes de nivel secundario

Muestreo

El muestreo que se utilizó será de tipo no probabilístico, porque es un procedimiento de selección aleatoria. Según Scharager (2001) menciona que este tipo de procedimiento no va depender del investigador sino de la disponibilidad de la muestra para poder ser utilizada, que en sí son seleccionados por un mecanismo informal que no asegura la total representación de toda la población, además se puede dar también la selección por medio del juicio del investigador.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Se aplicó la técnica de la aplicación de cuestionarios relacionados al tema de investigación; para el cual Valderrama (2002), alude que esta técnica es una muy buena herramienta para identificar las hipótesis planteadas.

Instrumento 1: dependencia a videojuegos

Nombre	: test de dependencia a videojuegos (TDV)
Autor y año	: Chóliz Mariano y Marco Clara (2011)
Adaptado al Perú	: Salas Edwin, Merino Cesar, Chóliz Mariano y Marco Clara (2017)
Aplicación	: individual y colectiva
Componentes	: está constituida por 25 reactivos y dividida en 4 dimensiones
Dirigido a	: niños y adolescentes de 10 a 18 años
Duración	: 15 a 25 minutos aproximadamente

Reseña histórica:

El cuestionario de dependencia a videojuegos fue creado por Mariano Chóliz y Clara Marco en el año 2011 la cual se originó bajo los criterios del DSM IV de los trastornos de dependencia. El cuestionario comenzó con 55 ítems, pero luego de una evaluación por jueces se redujo los ítems a 32, finalmente se realizó un análisis factorial del cuestionario y se redujo los ítems a 25 con un resultado de 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 sera 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:

El test de dependencia a videojuegos fue elaborado por Chóliz y Marco en el año 2010, además este test está constituido por 25 ítems en una escala de Likert de 4 dimensiones que son: abstinencia (10 reactivos), abuso y tolerancia (5 reactivos), problemas ocasionados por los videojuegos (4 reactivos) y, por último, dificultad para el control (6 reactivos). La jerarquía de las puntuaciones es de 0 a 100 de la escala general muy alto, alto, medio y bajo, asimismo el test puede ser aplicado en adolescentes de 10 a 18 años.

Propiedades Psicométricas Originales

Chóliz y Marco (2011) realizaron un estudio a su cuestionario para validar sus resultados. En primer lugar, realizaron un índice de homogeneidad en donde les dio por resultado un valor igual o mayor a 5 eso nos explica que los ítems están en correlación. Asimismo, se llevó a cabo el método de consistencia interna el cual nos dio un resultado de valor 9 el cual lo categoriza en muy alto. En segundo lugar se realizó el análisis factorial el cual nos da como resultado 40.43% de la varianza en el factor llamado *Abstinencia* compuesto por los ítems 3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 25. El segundo factor nos brinda un resultado total de 5.49% de la varianza en el factor nominado *Abuso y Tolerancia* compuesto por los ítems 1,5,8,9 y 12. El tercer factor dio como resultado el 4.19% de la varianza en el factor llamado *Problemas ocasionados por los videojuegos* que está compuesto por los ítems 16,17, 19 y 23. Por último, el factor denominado *Dificultad en el control* dio como resultado un valor de 4.00% de la varianza el cual está compuesto por los ítems 2,15,18,20,22 y 24. Además se realizó una diferenciación entre sexos y obtuvieron como resultados que el sexo masculino obtuvo un total de 27.39 (20.05) $p < .001$ a diferencia del sexo femenino que obtuvo un valor a 17.00 (17.31) $p < .001$.

Dando como resultado que el sexo masculino tiene mayor posibilidad de dependencia a diferencia del sexo femenino.

Propiedades Psicométricas en el Perú

Se aplicó el Alfa de Cronbach para obtener la fiabilidad del instrumento obteniendo un puntaje de 0.94, es decir que el instrumento es confiable para su aplicación (Salas et al., 2017). Para la validez el instrumento para su validación paso por un 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 \geq 0.95).

Propiedades Psicométricas del Piloto

Se reafirmó la confiabilidad del instrumento mediante los datos obtenidos, utilizando el modelo de consistencia interna de Alfa y Omega dando como resultado lo siguiente: A: 0.770, 0.776; AT 0.880, 0.942; PV 0.893, 0.928 y DC 0.887, 0.887 y de manera global 0,948, 0,957. Concluyendo, que el instrumento es confiable y aceptable para su aplicación (George y Mallery, 2003, p.65) (ver anexo). Asimismo, se realizó el análisis ítem-test de las cuatro dimensiones para verificar si los ítems se correlacionan con la suma total de la escala, evidenciando en los resultados un porcentaje positivo mayor a 1. (Saravia, 2015, p.12) (ver anexo). La validez del instrumento se recaudó por medio de cinco jueces expertos, para lo cual coinciden estar de acuerdo con todas las preguntas del cuestionario, esto se ve reflejado en la evaluación de V de Aiken en el cual da como resultado 1.00, concluyendo que el instrumento cumple con los criterios de pertinencia, relevancia y claridad (Aiken, 1996, p.10) (ver anexo). La validez de constructo de la variable dependencia a videojuegos se obtuvo mediante el trabajo previo del proyecto de investigación del adaptador de la prueba. Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017) en el cual obtuvieron como resultado de su análisis factorial confirmatorio los valores de CFI (>0.9) GFI (>0.9) TLI (>0.9) SRMR (<0.05) y X^2/GL (< 2 o 3),

concluyendo así que tiene significancia positiva y un ajuste adecuado. En cuanto a los percentiles, se elaboraron de forma propia y se obtuvo como resultado que el valor 10 y 20 se califica en el valor bajo, 30 a 70 se califica en el valor medio y de 80 a 90 se califica en el rango de Alto (ver anexo).

Instrumento 2: Agresividad

Nombre	: agresion cuestionare (AQ)
Autor y año	: Arnold Buss y Mark Perry (1992)
Adaptación española	: Andreu, Peña y Graña (2002)
Adaptado al Perú	: Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández y Huari (2012)
Aplicación	: individual y colectiva
Componentes	: está constituida por 29 reactivos y dividida en 4 dimensiones
Dirigido a	: niños y adolescentes de 10 a 19 años
Duración	: 20 minutos aproximadamente

Reseña histórica:

El cuestionario de Agresividad fue creado por Arnold Buss y Mark Perry en el año 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).

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:

El cuestionario de agresividad fue elaborado por Buss y Perry en el año 1992, asimismo este cuestionario está construido por 29 ítems en una escala de Likert de 4 dimensiones que son: agresividad física (9 reactivos), agresividad verbal (5 reactivos), ira (8 reactivos) y, por último, hostilidad (7 reactivos). 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, asimismo el test puede ser aplicado en adolescentes de forma individual y colectiva.

Propiedades Psicométricas del Original

Se realizó un análisis psicométrico en el cuestionario de agresividad, por el cual iniciaron por un análisis exploratorio en el cual cada elemento obtuvo un valor de 0,35 y por ello se eliminó 23 ítems, dado que cumplían con el factor requerido, quedando así un total de 29 ítems. Después 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

El cuestionario tuvo una adaptación peruana en el año 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).

Propiedades Psicométricas del Piloto

En relación a la confiabilidad del instrumento se ratificó los datos obtenidos, utilizando el modelo de consistencia interna de Alfa y Omega dando como resultado lo siguiente: agresividad física .805, .809; agresividad verbal .792, .856; ira .750, .837 y hostilidad .961, .980 y de manera global .913, .923 Concluyendo, que el instrumento es confiable y aceptable para su aplicación. (George y Mallery, 2003, p.65) (ver anexo). Asimismo, se realizó el análisis ítem-test para verificar si los ítems se correlacionan con la escala, evidenciando en los resultados un porcentaje positivo mayor a 1. (Saravia, 2015, p.12) (ver anexo). De la misma forma, se ratificaron los datos de la validez de contenido del instrumento por medio de cinco jueces expertos, para lo cual coinciden estar de acuerdo con todas las preguntas del cuestionario, esto se ve reflejado en la evaluación de V de Aiken en el cual da como resultado 1.00, concluyendo que el instrumento cumple con los criterios de pertinencia, relevancia y claridad (Aiken, 1996, p.10) (ver anexo). La validez de constructo de la variable agresividad se obtuvo mediante el trabajo previo del proyecto de investigación de Segura (2016) en el cual obtuvo como resultado de su análisis factorial confirmatorio los valores de MFI (.841) GFI (.829) TLI (>0.9) RMSEA (.066) y χ^2/GL (3839.9), concluyendo así que los datos tienen significancia positiva y un ajuste adecuado. En cuanto a los percentiles, se

elaboraron de forma propia y se obtuvo como resultado que el valor 10 y 20 se califica en el puntaje bajo, 30 a 70 se califica en el valor medio y de 80 a 90 se califica en el rango de Alto (ver anexo).

3.5. Procedimiento

Para poder realizar la recolección de datos primero se tuvo que obtener los permisos correspondientes por parte de la institución educativa, mediante el cual se presentó en mesa de partes la solicitud por parte de la Escuela de Psicología para poder autorizarnos realizar el estudio de investigación. Luego de aceptar nuestra solicitud se nos contactó con los docentes de tutoría y auxiliares para poder ingresar a las aulas por medio del horario más accesible el cual en este caso fue el curso de tutoría. Asimismo, se proporcionó una autorización a los padres para poder aplicar los cuestionarios a sus hijos por medio de un consentimiento informado y en el caso de los alumnos se les brindó un asentimiento informado sobre la aplicación del instrumento que iban a realizar, para así poder obtener su autorización y disponibilidad en su participación con la investigación, además que se les informo de manera verbal a los estudiantes el objetivo del estudio y que pueden o no participar, dado que dicha investigación es de forma voluntaria y anónima.

3.6. Método de análisis de datos

Para el análisis descriptivo se realizó el estudio de la variable de manera general y por sus dimensiones, por medio de frecuencias y porcentajes, mediante el estadístico U Mann Whitney para dos muestras independientes y el estadístico Kruskal-Wallis para tres a más muestras independientes. Para lo cual, Orellana (2001) refiere que los estudios descriptivos son representados por medio de gráficos, tablas, porcentajes y frecuencias.

En cuanto al estadístico inferencial se buscó conocer si la relación entre ambas variables es directa o inversa, realizando el estadístico de Shapiro-Wilk para observar si los datos reflejan una distribución normal o no. Según Méndez y Pala (2003) refieren que la prueba de normalidad de Shapiro -Wilk obtiene datos mucho más potentes, siendo así sumamente eficaz y certero. Luego de observar los datos

obtenidos se procedió a utilizar estadísticos no paramétricos, tales como rho de Spearman, puesto que los resultados no evidencian una distribución normal.

3.7. Aspectos éticos

El análisis tuvo los siguientes aspectos éticos: En primer lugar, los estudiantes supieron toda la información respecto a la investigación y tenían libre decisión de participar en ella o no. En segundo lugar, se respetó la decisión de los participantes de querer participar en la investigación si deseaban o no. En tercer lugar, se sensibilizó a los participantes sobre la importancia de su participación honesta en dicha investigación (CIB, 2004).

Además, el Colegio de Psicólogos del Perú (2017) mencionó que se debe guardar respeto por la dignidad de las personas es por ello que ante cualquier aplicación de pruebas se solicita el permiso del apoderado del menor dado que brindara su apoyo mediante su información personal, consecuente a esta situación es que se debe tener cuidado y responsabilidad con la información brindada por los entrevistados.

La Asociación Médica Mundial (2015) refiere de la declaración Helsinki, que los derechos del paciente son los más importantes y siempre se debe velar por la salud del paciente. Además, menciona que se debe resguardar los datos brindados y precaver que sean confidenciales para resguardar la intimidad del paciente.

Gómez (2009) refiere que los principios bioéticos que se tienen que tener en un proyecto de investigación son en primer lugar la autonomía de los participantes, dado que se tiene que respetar su opiniones y valores como personas, en segundo lugar, se debe tener en claro el principio de beneficencia, es decir el autor debe realizar las cosas de maneras claras, el principio de no maleficencia el cual quiere decir que debemos proteger los datos obtenidos en la investigación.

IV. RESULTADOS

4.1 Análisis de prueba de normalidad

Tabla 2

Prueba de normalidad Shapiro – Wilks de las variables dependencia a videojuegos y agresividad con sus respectivas dimensiones.

Variables	n	s-w	p
Abstinencia	215	.971	.000
Abuso y Tolerancia	215	.961	.000
Problemas ocasionados por los videojuegos	215	.967	.000
Dificultad en el control	215	.978	.002
Dependencia a videojuegos	215	.964	.000
Agresividad física	215	.990	.141
Agresividad verbal	215	.983	.011
Ira	215	.987	.055
Hostilidad	215	.993	.461
Agresividad	215	.988	.077

Nota: n= muestra; s-w= prueba de Shapiro Wilks; p= nivel de significancia.

Se puede apreciar en la tabla 2 que el nivel de significancia es menor a 0.05 entre las variables estudiadas. Según Díaz, (2009) menciona que si los valores son menores se elimina un supuesto de normalidad de la muestra y se utiliza estadísticos no paramétricos. Por otra parte, Mohd y Bee (2011) mencionan que la prueba de Shapiro-Wilk es más eficaz y poderosa para poder realizar todos los tipos de distribución en distintos tamaños de muestra.

4.2 Análisis de la correlación de las variables dependencia a videojuegos y agresividad

Tabla 3

Correlación entre las variables dependencia a videojuegos y agresividad.

	Correlación	Agresividad
Dependencia a videojuegos	Rho Spearman Correlación	,295
	r^2	0.08
	Sig. (2-tailed)	.000
	n	215

Nota: r^2 = tamaño del efecto; n= muestra; sig.= nivel de significancia.

Mediante el análisis de la tabla 3, los resultados muestran que existe un nivel de significancia de .000 $p < 0.05$ el cual significa que existe relación significativa entre las variables. Además, los datos obtenidos en la prueba de correlación de Spearman muestran un valor de $\rho = 0,295$; Según Mondragón (2014) refiere que existe una correlación directa y positiva entre las variables de estudio. Asimismo, se evidencia una correlación positiva de intensidad media. Díaz y Fernández (2001), mencionan que, entre mayor dependencia a videojuegos mayor agresividad. Por otra parte, se muestra que el resultado de r^2 oscila en 0.08 demostrando que el tamaño del efecto es pequeño (Cohen, 1988).

Tabla 4

Correlación entre la variable dependencia a videojuegos y los factores de agresividad.

	Dependencia a videojuegos			
	ρ	r^2	p	n
Agresividad física	,266	0.07	.000	215
Agresividad verbal	,128	0.01	.039	215
Ira	,201	0.04	.003	215
Hostilidad	,240	0.05	.000	215

Nota: ρ = correlación de Spearman; r^2 = tamaño del efecto; p = nivel de significancia; n = muestra.

En la tabla 4, los resultados muestran una significancia menor a 0.05. Y Mondragón (2014) refiere que existe una correlación directa positiva de intensidad media entre la variable dependencia a videojuegos con las dimensiones de la variable agresividad, enunciadas en: agresividad física ($\rho=,266$; $p<0.05$), agresividad verbal ($\rho=,128$; $p<0.05$); ira ($\rho=,201$; $p<0.05$) y hostilidad ($\rho=,240$; $p<0.05$). Además, se muestra que el tamaño del efecto oscila entre 0.01 al 0.07 lo cual lo califica en un grado pequeño (Cohen, 1994).

Tabla 5

Correlación entre la variable agresividad y los factores de dependencia a videojuegos.

Agresividad				
	<i>rho</i>	<i>r</i> ²	<i>p</i>	<i>n</i>
Abstinencia	,256	0.06	.000	215
Abuso y tolerancia	,281	0.07	.000	215
Problemas ocasionados por los videojuegos	,232	0.05	.001	215
Dificultad de control	,270	0.07	.000	215

Nota: ρ = correlación de Spearman; r^2 = tamaño del efecto; p = nivel de significancia; n = muestra.

En la tabla 5, los resultados muestran una significancia menor a 0.05. Y Mondragón (2014) refiere que existe una correlación directa positiva de intensidad media entre la variable agresividad con las dimensiones de la variable dependencia a videojuegos, enunciadas en: abstinencia ($\rho=,256$; $p<0.05$), abuso y tolerancia ($\rho=,281$; $p<0.05$); problemas ocasionados por los videojuegos ($\rho=,232$; $p<0.05$) y dificultad de control ($\rho=,270$; $p<0.05$). Además, se muestra que el tamaño del efecto oscila entre 0.05 al 0.07 lo cual lo califica en un grado pequeño (Cohen, 1994).

4.3 Análisis Descriptivo

Tabla 6

Estadístico descriptivo de la variable dependencia a videojuegos de manera general.

Dependencia a videojuegos		
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	.9%
Medio	158	73.5%
Alto	55	25.6%
Total	215	100.0%

En la tabla 6, se aprecia que el indicador bajo se muestra un total de 2 adolescentes con un porcentaje de .9%; en el indicador medio se encuentran 158 adolescentes con un porcentaje de 73.5% y, por último, en el indicador alto se ubican un total de 55 adolescentes con un porcentaje de 25.6%, lo cual quiere decir que en la variable dependencia a videojuegos existe un porcentaje medio en relación a la muestra estudiada.

Tabla 7

Estadístico descriptivo de la variable agresividad de manera general.

Agresividad		
	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	4	1.9%
Bajo	19	8.8%
Medio	59	27.4%
Alto	85	39.5%
Muy Alto	47	21.9%
Total	215	100.0%

En la tabla 6, se aprecia que el indicador muy bajo muestra una frecuencia total de 4 adolescentes con un porcentaje de 1.9%; en el indicador bajo se encuentra una frecuencia de 19 adolescentes con un porcentaje de 8.8%; en el indicador medio

se encuentra una frecuencia de 59 adolescentes con un porcentaje de 27.4%; en el indicador alto se encuentra una frecuencia de 85 adolescentes con un porcentaje de 39.5% y por último, en el indicador muy alto se ubican un total de 47 adolescentes con un porcentaje de 21.9%, lo cual quiere decir que en la variable agresividad existe un porcentaje alto en relación a la muestra estudiada.

4.4 Análisis Comparativo entre las variables

Tabla 8

Prueba U de Mann-Whitney de la variable dependencia a videojuegos según sexo.

	Sexo	n	ME	U	r _{bis}	p
Dependencia a videojuegos	Masculino	170	108,00	3825	-	.999
	Femenino	45	107,99			

Nota: n= muestra; U= prueba u de Mann-Whitney; p= nivel de significancia; ME= media; r_{bis}= tamaño del efecto.

En la tabla 8, se compara los resultados de la variable dependencia a videojuegos según sexo, evidenciando a través de la prueba U de Mann-Whitney, en el cual se observa un grado de significancia mayor a 0.05, lo que nos indica que no existen diferencias significativas según sexo a pesar de que la media de los hombres es 108.00 y la de las mujeres 107.99, lo cual indica un punto de diferencia entre los sexos, estas diferencias no son estadísticas significativas. Además, se obtuvo un valor de U=3825 de la prueba U de Mann-Whitney (Rubio & Berlanga, 2012). Por otra parte, en relación al tamaño del efecto se evidencia que el valor p es mayor a 0.05, por ende, no se puede cuantificar el tamaño de la diferencia (Domínguez-Lara, 2017).

Tabla 9*Prueba U de Mann-Whitney de la variable agresividad según sexo.*

	Sexo	n	ME	U	r _{bis}	p
Agresividad	Masculino	170	108,97	3660	-	.655
	Femenino	45	104,32			

Nota: n= muestra; U= prueba u de Mann-Whitney; p= nivel de significancia; ME= media; r_{bis}= tamaño del efecto.

En la tabla 9, se compara los resultados de la variable agresividad según sexo, evidenciando a través de la prueba U de Mann-Whitney, en el cual se observa un grado de significancia mayor a 0.05, lo que nos indica que no existen diferencias significativas según sexo a pesar de que la media de los hombres es 108.97 y la de las mujeres 104.32, lo cual indica un punto de diferencia entre los sexos, estas diferencias no son estadísticas significativas. Además, se obtuvo un valor de U=3660 de la prueba U de Mann-Whitney (Rubio & Berlanga, 2012). Por otra parte, en relación al tamaño del efecto se evidencia que el valor p es mayor a 0.05, por ende, no se puede cuantificar el tamaño de la diferencia (Domínguez-Lara, 2017).

Tabla 10*Prueba de Kruskal Wallis de la variable dependencia a videojuegos según edad.*

	Edad	Rango Promedio	K-W	gl	η ² H	p
Dependencia a videojuegos	14	156,90	6,51	4	-	.164
	15	100,05				
	16	113,36				
	17	105,93				
	18	76,25				

Nota: p= nivel de significancia; gl= grados de libertad; k-w= Kruskal Wallis; η²H = tamaño del efecto.

En la tabla 10, se compara los resultados de la variable dependencia a videojuegos según edad, evidenciando a través de la prueba Kruskal Wallis, en el cual se observa un grado de significancia mayor a 0.05, lo que nos indica que no existen diferencias significativas según edad (Rubio & Berlanga, 2012). Por otra parte, en relación al tamaño del efecto se evidencia que el valor p es mayor a 0.05, por ende, no se puede cuantificar el tamaño de la diferencia (Domínguez-Lara, 2017).

Tabla 11

Prueba Kruskal Wallis de la variable agresividad según edad.

	Edad	Rango Promedio	K-W	gl	η^2H	p
	14	119,00				
	15	111,32				
Agresividad	16	102,42	4,16	4	-	.384
	17	108,76				
	18	152,00				

Nota: p= nivel de significancia; gl= grados de libertad; k-w= Kruskal Wallis; η^2H = tamaño del efecto.

En la tabla 11, se compara los resultados de la variable agresividad según edad, evidenciando a través de la prueba Kruskal Wallis, en el cual se observa un grado de significancia mayor a 0.05, lo que nos indica que no existen diferencias significativas según edad (Rubio & Berlanga, 2012). Por otra parte, en relación al tamaño del efecto se evidencia que el valor p es mayor a 0.05, por ende, no se puede cuantificar el tamaño de la diferencia (Domínguez-Lara, 2017).

V. DISCUSIÓN

A partir de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis general que establece que existe relación directa y significativa entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.

Se estima en los resultados que existe una relación directa y significativa con una intensidad pequeña entre la dependencia a videojuegos y agresividad. Lo cual quiere decir que ante mayor dependencia a videojuegos se exterioriza la agresividad. Puesto que los estudiantes que se encuentran expuestos a largas horas de videojuegos con contenido violento pueden llegar a generar conductas agresivas y estas acciones las suelen realizar en su ámbito social como en la escuela y con sus compañeros. Estos resultados guardan relación con lo que menciona Balerdi (2011) los videojuegos violentos pueden producir pensamientos, conductas y actitudes agresivas en los adolescentes y además pueden disminuir su interacción social. Asimismo, se evidencia que la relación entre las variables de estudio dependencia a videojuegos y agresividad guardan relación directa y significativa con las dimensiones de cada variable. Es decir que los jóvenes realizan conductas agresivas luego de estar expuestos a los videojuegos y también cuando se les impide no poder seguir con dicha actividad y estas conductas son manifestadas por medio de la agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad. Este resultado se ve apoyado por medio de la investigación que realizó Vara (2018) ya que en su investigación de como la adicción a los videojuegos genera conductas agresivas tuvo como resultado una relación directa y significativa entre sus variables de estudio, demostrando que las conductas agresivas se pueden desencadenar por medio de una adicción a los videojuegos.

Es por ello, que cuando se habla de dependencia a videojuegos y sus efectos en las conductas agresivas es que se mide las circunstancias a las cuales puede llegar estas conductas mediante su manifestación frente a la sociedad de cada individuo. Por esa razón, es que se menciona que los videojuegos pueden alterar las conductas de los estudiantes mediante agresiones físicas y verbales con otros compañeros y/o maestros y dichas conductas pueden llegar a ser perjudiciales para

el desenvolvimiento y crecimiento profesional de los jóvenes. La OMS (2019) realizó un boletín informativo al doctor Higuchi quien efectúa un tratamiento a personas adictivas y menciona que la mayoría de sus pacientes son personas con adicciones a los videojuegos y las consecuencias más frecuentes que ha podido observar es el abandono del año escolar y la pérdida de oportunidades laborales.

La teoría macro cognitiva -conductual del uso patológico del internet de Deivis (2001) refiere que los jóvenes se conectan con mayor frecuencia a la tecnología puesto a la respuesta atractiva que tiene como resultado, que pueden ser los premios o actualmente la idea de un estilo de vida, puesto que ahora se realizan campeonatos con premios económicos atractivos para los jóvenes, es por ello que su conducta se vuelve repetitiva. Asimismo, el autor refiere que al permanecer durante muchas horas conectado a una red de internet se pueden generar distintos síntomas consecuentes como la escasa paciencia, limitado manejo de los impulsos e incapacidad para dejar el internet.

En segundo lugar, se acepta la hipótesis específica la cual establece que existe relación directa y significativa entre dependencia a videojuegos con las componentes de la variable agresividad tales como la agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad. Estos resultados guardan relación con la investigación que realizó Arteaga (2018) ya que este autor realizó la misma investigación con las mismas pruebas y en sus resultados se aprecia que las dimensiones agresividad física, verbal, ira y hostilidad están relacionadas entre sí de manera significativa y directa evidenciando que la dependencia a videojuegos tiene influencia negativa en los adolescentes y esta influencia se ve reflejada por medio de esas conductas agresivas. Este autor expresa que los adolescentes tienden a reaccionar de manera agresiva, evidenciando una limitada capacidad para auto controlar sus conductas, además esta falta de autocontrol puede presentarse por medio de peleas o discusiones con las personas de su entorno por el hecho de no compartir sus ideales. Igualmente, la DPA International Spanish (2019) refiere que los videojuegos generan conductas negativas luego de estar expuestos a videojuegos violentos. Asimismo, se puede mencionar que todas las dimensiones mantienen una correlación entre sí con la variable de dependencia a videojuegos y esto se ve representado con un grado de intensidad pequeña lo cual

nos quiere decir que, existe un grado de intensidad baja entre la influencia de las variables.

En relación al descubrimiento obtenido entre la variable dependencia a videojuegos y su relación con las dimensiones de la variable agresividad, se establece que los videojuegos pueden generar conductas violentas como la agresividad física, verbal, ira y hostilidad y esto es debido a que los videojuegos pueden generar consecuencias negativas para la salud física y mental de los adolescentes. Para ello, la teoría de Meneses, Moya y Rodríguez (2020) mencionan que el uso excesivo de los videojuegos puede generar problemas en la salud física y mental de los adolescentes tales como la obesidad, un estilo de vida sedentario, problemas emocionales y malformaciones debido a una mala postura, produciendo así cambios significativos en la vida de la persona con su entorno social, personal y familiar.

En tercer lugar, se acepta la hipótesis específica la cual establece que existe relación directa y significativa entre la variable agresividad con las dimensiones de la variable dependencia a videojuegos expresados en abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control. Este resultado es similar a la investigación que realizó Chacón et al (2017) en su estudio del uso problemático de los videojuegos y su influencia con las conductas agresivas, se observa que existe una relación significativa y positiva entre ambas variables de estudio con una correlación de $\alpha = .870$. En donde se mostraba que los adolescentes excedían su límite de tiempo de los videojuegos y mostraban una mayor victimización y agresividad. Asimismo, Dorantes (2017) muestra como resultado que los juegos violentos pueden ser los más preferidos por su contenido atractivo en sus juegos de combate y misiones. Además, se puede indicar que la dimensión abuso y tolerancia es la de mayor grado de correlación en el estudio, lo cual quiere decir que los adolescentes generan un exceso uso de los videojuegos y estos los llevan a un grado de abuso de ellos. Asimismo, la tolerancia que mantienen es de un grado de intensidad superior, por ende, buscaran mantener o superar ese grado de tolerancia para satisfacer su necesidad. Ello es acorde con lo que este estudio se halla.

En relación a los hallazgos obtenidos la teoría de Lemmens et al. (2011) menciona que el exceso de los videojuegos puede producir consecuencias en el comportamiento de los adolescentes, tales como el aumento de la agresión física y la susceptibilidad a la dependencia a videojuegos. Es por ello que se debe tomar precaución de las horas que los adolescentes permanecen en los videojuegos ya que puede traer consecuencias perjudiciales para su salud mental y esto podría influir en sus relaciones con su medio social y familiar ya que el joven al querer mantener mayor permanencia en los videojuegos podría alterar sus horas de sueño y mentir con respecto a su tiempo de uso del videojuego.

En cuarto lugar, en el nivel descriptivo se tiene como objetivo específico identificar los niveles de la variable dependencia a videojuegos de manera general en adolescentes de instituciones públicas, para lo cual los resultados evidencian un nivel mayor en la categoría medio con un porcentaje de 73.5%. Es decir que la muestra estudiada tiene una mayor prevalencia hacia los videojuegos, dado que la gran mayoría mostro una dependencia hacia ellos. Este resultado tiene una relación similar con los hallazgos encontrados por Arteaga (2018) en su investigación tuvo como resultado de sus niveles de frecuencias y porcentajes un nivel superior en la categoría alto con un porcentaje de 46.0% evidenciando así que la muestra de estudio presenta un nivel de dependencia alto. Asimismo, Sánchez y Silveira (2019) realizaron un estudio para medir la prevalencia de los videojuegos en los jóvenes. Tendiendo como resultados que el 46,8% de la muestra tuvo un uso moderado y el 10,6% obtuvo un uso alto. Mostrando así que su muestra estudiada es semejante a los resultados obtenidos en la presente investigación. También, Malander (2019) realizó una investigación referente a como las adicciones tecnológicas pueden influenciar en las relaciones parentales. Proporcionando como resultado que los padres que tengan un comportamiento más permisivo con sus hijos pueden tener puntajes altos de adicción al internet. De esta forma se confirma lo mencionado por ADESE (2011) quien menciona un incremento en el consumo de los videojuegos en los últimos 10 años siendo Latinoamérica uno de los mayores consumidores luego de Estados Unidos.

No obstante, Avalos y Pampa (2018) realizaron una investigación para evidenciar si los videojuegos generaban alguna influencia negativa en las

habilidades sociales de los jóvenes, obteniendo como resultado que no existía relación entre las variables puesto que los videojuegos no generaban influencia negativa para que los jóvenes logren un desenvolvimiento óptimo en el desarrollo de sus habilidades sociales. Asimismo, Meneses, Moya y Rodríguez (2020) refieren el abuso en el uso de los videojuegos puede ser influenciado por el entorno social del individuo y además por ciertas características de su personalidad que lo puede llevar a tener una conducta adictiva hacia los videojuegos.

Esto se ve apoyado por la teoría del condicionamiento operante. Según Plazas (2006) quien menciona que los videojuegos generan una conducta adictiva luego de verse reforzado por medio de las recompensas y el ascenso de los niveles dentro de los juegos, generando así conductas repetitivas por la satisfacción que producen dichos videojuegos en los adolescentes. En resumen, los videojuegos han logrado captar la atención de los jóvenes por medio de distintos atractivos para que su conducta logre ser reiterativa y así poder mantenerlos cautivos dentro de los videojuegos.

En quinto lugar, se tiene como objetivo específico identificar los niveles de la variable agresividad de manera general en adolescentes de instituciones públicas, para lo cual los resultados evidencian un nivel mayor en la categoría alto con un porcentaje de 39.5%. Es decir, que la muestra estudiada tiene una mayor prevalencia de la agresividad. Puesto que la mayor cantidad de estudiantes se calificaron en una frecuencia alta de conductas agresivas. Este resultado es similar a la investigación realizada por Arteaga (2018) quien tuvo como resultado la misma categoría de frecuencia alta y con un porcentaje de 31.0% de su muestra de estudio. Esto se reafirma con lo mencionado por Buss (1963) quien menciona que la agresividad es la particularidad de las personas y esto se ve manifestado acorde al contexto que se encuentre las personas.

Por otra parte, Mamani (2014) menciona que el jugar videojuegos les permite a los jóvenes escapar de la realidad de la vida, dado que se sumergen en el mundo virtual en el cual ellos crean a su idea y semejanza. Además, Esteban Gonzales profesor de la Universidad Federal Fluminense de Brasil refiere que menos del 10% de los videojuegos en la actualidad son violentos y que no siempre dichos

videojuegos que incluyen agresiones y muertes puedan llegar a ser relacionados con conductas agresivas en la vida real.

Asimismo, esto se ve apoyado por la teoría del aprendizaje cognoscitivo social de Bandura (1986) quien menciona que las conductas agresivas son expuestas por medio de la observación e imitación de otras personas y esto suele ser aprendido en el contexto familiar y puede ser expresado en el ámbito social de las personas, produciendo así dificultades para sus relaciones interpersonales. Lo anteriormente mencionado es reforzado por la teoría de Freud (1930) quien menciona que la agresividad es una distribución pulsional autónoma que luego de ser ejercida en otra persona genera un sentimiento de placer. De igual forma, Rivera et al. (2019) realizó un informe al Ministerio de educación informando que existen un total de 11 318 denuncias por agresiones físicas, verbales y psicológicas entre escolares. Teniendo como registro un total de 16 864 denuncias ubicando así a Lima y Callao en el primer puesto de este ranking.

En sexto lugar, en el análisis comparativo se tiene como objetivo comparar la dependencia a videojuegos de manera general según sexo y edad. Para lo cual los resultados evidencian que no existen diferencias significativas entre sexo y edad puesto que su significancia fue mayor a 0.05. Este resultado se refuerza con lo realizado por Rojas y Ruesta (2018) quienes luego de haber aplicado su investigación a púberes y adolescentes de 12 a 19 años tuvieron como resultado que no existe una edad determinada para medir la dependencia a videojuegos, debido a la no existencia de diferencias significativas entre el rango de edad estudiado. Asimismo, en la investigación realizada por Serguienko (2018) se evidencia en sus resultados la no existencia de diferencias significativas entre el sexo, dado que el sexo femenino tuvo como puntaje 8,155 y el sexo masculino tuvo como puntaje 8,026, como se logra apreciar en los resultados se tienen puntajes con diferencias mínimas que no logran llegar a ser considerados para poder realizar una diferenciación entre ambos sexos. Por otra parte, el Ministerio de salud (2012) refiere que atendió un total de 35 casos por ciberadicción entre las edades de 7 a 11 años y en el 2016 se reportaron un total de 201 casos de jóvenes de 12 a 17 años. Ello quiere decir que los adolescentes se han vuelto más propensos a padecer dependencia a videojuegos, pero en sí no se ha encontrado una edad

determinada para poder padecerla, además que hoy en día el sexo femenino muestra similares resultados a los del sexo masculino en cuestión a la tendencia de jugar videojuegos a diferencia de años atrás donde solo le lograba apreciar al sexo masculino como predeterminante a jugar videojuegos.

No obstante, se hallaron investigaciones que muestran distintos resultados a los actuales, tales como Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017) quienes en su estudio psicométrico de la prueba TDV en una población peruana obtuvieron como resultado que el sexo masculino tiene mayor probabilidad a padecer dicha dependencia hacia los videojuegos. De igual forma Sánchez y Silveira (2019) refiere que los jóvenes de 14 a 16 años tienen mayor prevalencia a generar una dependencia a videojuegos con un porcentaje de 46.8% con un contraste de 10.6%.

Es por ello que la teoría de Chóliz y Marco (2011) hace referencia a los malestares físicos y psicológicos que pueden desencadenar por el uso excesivo de los videojuegos. Además, mencionan que el consumo de sustancias ilícitas o de videojuegos se diferenciará cuando se logre disminuir o contrastar ambos trastornos.

En séptimo lugar, se tiene como objetivo comparar la variable agresividad de manera general según sexo y edad. Para lo cual los resultados obtenidos evidenciaron que no existe diferencias significativas entre sexo y edad, puesto que su significancia fue mayor a 0.05. Este resultado es reforzado por la investigación de Malander (2019) quien menciona entre sus resultados no tener diferencias significativas entre la variable general y sexo y edad. Este resultado se aplicó para medir la dependencia a videojuegos entre las relaciones parentales evidenciando que los padres que son de carácter autónomo tienen sus hijos mayores puntajes de adicción. Asimismo, Chacón et al. (2017) tuvo resultados similares en su evaluación del uso problemático de los videojuegos y sus conductas agresivas, evidenciando que las personas que realizaban mayor uso de los videojuegos generaban una mayor victimización y agresividad sobre las demás personas. Igualmente, Serguienko (2018) evidencia entre sus resultados la no existencia de diferencias significativas entre sexo, dado que el sexo femenino tuvo como puntaje 8,155 y el sexo masculino tuvo como puntaje 8,026, como se logra apreciar en los

resultados los puntajes no tienen diferencias significativas, más bien las diferencias son mínimas y es por ello que no se logran ver diferencias entre la variable general con sexo y edad. Es decir, que las conductas agresivas no muestran diferencias significativas con la muestra de estudio, puesto que sus datos evidencian diferencias mínimas de valores de 108,97 para el sexo masculino y de 104,32 para el sexo femenino.

No obstante, se logró visualizar en trabajos previos que Arteaga (2018) entre sus resultados evidencia que el sexo masculino tiene mayor prevalencia a padecer dichas conductas dependientes a los videojuegos con conductas agresivas. Además, Meneses, Moya y Rodríguez (2020) mencionan que las conductas agresivas son influenciadas por el exceso de los videojuegos y que estas conductas pueden generar características peculiares en la personalidad del evaluado y también diferencias en su relación con su entorno social. Asimismo, Vara (2018) menciona que en su estudio de investigación se halló que el sexo masculino es el más probable a padecer dicha conductas adictivas y agresivas por el exceso de su consumo.

Asimismo, la teoría de Echeburúa et al. (2009) menciona que la adicción a los videojuegos puede generar disforia en el estado de ánimo, lo cual significa una emoción desagradable o molesta que puede originar ansiedad, irritabilidad, inquietud y tristeza en las personas que realicen un uso excesivo de los videojuegos. De igual forma, Buss (1963) refiere que la agresividad es una inferencia donde el agresor libera la incitación dañina sobre otras personas. Además, la RAE (2014) menciona que la agresividad es la forma de actuar de manera violenta contra otra persona. En conclusión, la variable agresividad muestra que no tiene diferencias significativas entre sexo y edad puesto que arroja valores con diferencias mínimas.

En resumen, la recolección de los datos fue realizado por medio de encuestas y previas coordinaciones con los directores de los dos centros educativos. Asimismo, luego de haber sido aprobado por mesa de partes el documento oficial de la universidad, se procedió a coordinar con los tutores encargados de las aulas asignadas para permitirnos ingresar en su horario de tutoría, lo cual nos propiciaron

los salones con mayores índices de conductas agresivas reportados en los últimos meses, dicha información puede ser contrastado con el registro de conducta que maneja los tutores correspondientes.

Con respecto, a los cuestionarios se realizó un proceso de criterio de jueces con un total de cinco docentes para observar la pertinencia, claridad y relevancia de los ítems de los instrumentos. Con el objetivo de que los cuestionarios sean comprensibles para su aplicación en la muestra final y así los resultados puedan ser óptimos.

Con respecto, a las limitaciones que se presentaron en la investigación se tomó en cuenta la aplicación de la prueba a solo una parte de la población y no a todas las instituciones públicas del distrito, puesto que se tiene conocimiento que en el distrito de Carmen de la Legua existen dos centros educativos mixtos y uno solo de varones en el sector público, para lo cual se tendría que realizar una investigación más amplia incluyendo a todos los centros educativos del distrito para poder obtener unos resultados más exactos. No obstante, en las dos instituciones públicas evaluadas se encontró una correlación positiva de intensidad media entre las variables de dependencia a videojuegos y agresividad.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA: en relación al objetivo general de la investigación entre la dependencia a videojuegos y agresividad en los adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua. Se comprueba que existe una relación directa y significativa entre las variables de estudio. Aunque con una intensidad de correlación pequeña.

SEGUNDA: asimismo, en cuanto a la relación de la variable dependencia a videojuegos y las dimensiones de la variable agresividad expresados en agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad. Se evidencio que existe una correlación directa y significativa entre la variable dependencia a videojuegos con cada uno de los componentes de la variable agresividad.

TERCERA: de igual forma, en cuanto a la relación de la variable agresividad y las dimensiones de la variable dependencia a videojuegos expresados en abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control. Se evidencio que existe una correlación directa y significativa entre la variable agresividad con cada uno de los componentes de la variable dependencia a videojuegos.

CUARTA: en relación a identificar los niveles de la variable dependencia a videojuegos de manera general en adolescentes de instituciones educativas públicas. Se tuvo como resultado que la categoría medio fue el nivel que predomino con un 73.5% de la muestra estudiada y una frecuencia de 158 adolescentes.

QUINTA: en relación a identificar los niveles de la variable agresividad de manera general en adolescentes de instituciones educativas públicas. Se tuvo como resultado que la categoría alto fue el nivel que predomino con un 39.5% de la muestra estudiada y una frecuencia de 85 adolescentes.

SEXTA: en cuanto a la comparación entre las variables dependencia a videojuegos y agresividad de manera general según sexo y edad, se corrobora que no existen diferencias significativas entre las variables de estudio y las condiciones sexo y edad.

VII. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que se brinden a continuación serán acordes a los resultados recabados.

1. Se recomienda realizar mayores estudios entre ambas variables con otras variables sociodemográficas, tales como: desempeño escolar, estilo parental, autoestima, entre otros., para ampliar el conocimiento y obtener mayores resultados en la investigación.
2. Ampliar la investigación a base de distintas muestras de estudio tomando como referencia la misma población de instituciones educativas públicas y la recaudación de datos en instituciones educativas privadas para contrastar dichos datos y observar las diferencias encontradas.
3. Se aconseja realizar una escuela de padres en los centros educativos con el fin de informar y concientizar el nivel de dependencia a videojuegos y agresividad que presentan sus hijos. Asimismo, el poder brindarles apoyo psicológico con respecto a cómo pueden abarcar las consecuencias que pueden generar dichas conductas.
4. Se sugiere desarrollar programas preventivos para prevenir el desarrollo de conductas adictivas en los adolescentes, teniendo como objetivo sensibilizar a los jóvenes de las consecuencias que podrían repercutir por el exceso del uso de los videojuegos en ellos. Además de brindarles apoyo psicológico mediante talleres y charlas en dificultades que puedan tener en el ámbito familiar y social.

REFERENCIAS

- Asociación española de distribuidores software y entretenimiento. (2011). *Informe de Adese sobre el desarrollo de videojuegos*. <http://www.aevi.org.es/el-mercado-espanol-del-videojuego-en-2011/>
- Aiken, L. (1996). *Test psicológicos de evaluación*. Prentice-Hall. <https://books.google.com.pe/books?id=2LvyL8JEDmQC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Alave Mamani, S. M., & Pampa Yupanqui, S. N. (2019). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de La Investigación*, 4(1), 84–93. <https://doi.org/10.17162/rmi.v4i1.1164>
- Asociación médica mundial. (2015). Riesgos , Costos y Beneficios. *Declaración de la Asociación Médica Mundial – Principios Éticos para las Investigaciones Médicas en seres humanos*, 81(3), 14.
- Arteaga H., T. (2018). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018. In *Filosofía* (Vol. 6).
- Balerdi, F. E. (2011). Videojuegos violentos y agresividad/Violent videogames and aggressive behavior. *Pedagogía Social*, 1(18), 31-39. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/1018420376?accountid=37408>
- Bandura, A. (1971). Social learning: Theory. In *Encyclopedia of Animal Behavior* (pp. 380–386). <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-813251-7.00057-2>
- Bandura, A. (1973). *Social learning theory of aggression*. In J. F. Knutson (Ed.), *The control of aggression: Implications from basic research*. Chicago: Aldine.
- Bandura, A. (1982). *Teoría social del aprendizaje*. Vergara.
- Bandura, A. (1986) *Aprendizaje Cognoscitivo social*. <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2012/Teo-Apr4/4.pdf>
- Bandura, A. (1989), *Social cognitive theory*. In R. Vasta. *Annals of child development*. Vol 6. JAI Press.
- Blázquez, S. (2015, abril 5). La educación se adapta los ‘millennials’. *El país*. https://elpais.com/economia/2015/03/31/actualidad/1427800907_904691.html
- Buss, Arnold H.Siegel, A. E. (1963). The Psychology of Aggression. *The American Journal of Psychology*, 76(4), 713. <https://doi.org/10.2307/1419735>

- Buss, A. y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *APA PsycNET*, 63(3).
<https://psycnet.apa.org/buy/1993-00039-001>
- Candia, O. (2013). *Niveles de aplicación de metodología científica en las tesis de pregrado en la facultad de Odontología de la Universidad de Chile*.
http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/117640/Candia_O.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chacón-Cuberos, R., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M., & Ruiz-Rico Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011–1024. <https://doi.org/10.5209/rced.54455>
- 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>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2 ed.).
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). Código de ética y deontología.
https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Contini, N. (2015). Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual. *Psicodebate*, 15 (2), 31-54.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5645294>
- Daivis, R. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use (PIU). *Computers in Human Behavior*, 17, 187-195. doi: 10.1016/S07475632(00)00041-8
- Decamp, W., & Ferguson, C. J. (2017). The impact of the degree of exposure to violent video games, family history and other factors in aggressiveness, 46(2), 388-400. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10964-016-0561-8>
- Díaz, P., & Fernández, P. (2001). Determinación del tamaño muestral para calcular la significación del coeficiente de correlación lineal. *Metodología de la Investigación*, 1 (6).
<http://www.fisterra.com/material/investiga/pearson/pearson.pdf>
- Díaz, V. (2009). *Frequent Statistical Errors While Comparing Two Independent Populations*. 36, 1136–1138. <https://www.researchgate.net/publication>

- Dollard, J., Doob, L.W., Miller, N.E., Mowrer, O.H. y Sears, R.R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven, Conn.: Yale Univ. Press
- Dominguez-Lara, S. (2017). Magnitud del efecto, una guía rápida. *Educ Med*, 19(4), 251–554. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.edumed.2017.07.002>
- Domínguez, J. y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *CTES*, 6:11,2448-6493, <http://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690/809>
- Echeburúa, E., Labrador, F., & Becoña, E. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. Pirámide. https://books.google.com.pe/books/about/Adicción_a_las_nuevas_tecnologías_en_a.html?id=jhyWQgAACAAJ&source=kp_cover&redir_esc=y
- Etxeberría, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social Revista Interuniversitaria*, 1723(18), 31. https://doi.org/10.7179/psri_2011.18.03
- Freud, S. (1930). El malestar en la cultura. *Amorrortu Editores*, 21, 307. http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/el_malestar_en_la_cultura.pdf
- Fernández-bedoya, V. H. (2020). *Tipos de justificación en la investigación científica*. 4(3), 65–76.
- George, D., y Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference*. 11.0 update (4ª ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Gómez, P. (2009). Principios básicos de la bioética. *Revista Peruana de Ginecología y Obstetricia*. 55: 230-233.
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247-253. <http://dx.doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Kayla B. Hollett y Nick Harris (2020) Dimensiones de la desregulación de las emociones asociadas con los videojuegos problemáticos, *Addiction Research & Theory*, 28: 1, 38-45, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/16066359.2019.1579801?journalCode=iart20>
- Kerlinger, F. (2002). Investigación del comportamiento. *McGraw-Hill*, 1–827. <https://doi.org/9789701030707>

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, 40(1), 38-47. <https://search.proquest.com/docview/821696442?accountid=37408>
- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Malander, N. M. (enero-junio, 2019). Adicciones tecnológicas en adolescentes: relación con la percepción de las prácticas parentales. *Drugs and Addictive Behavior*, 4(1), pp. 25-45. <https://doi.org/10.21501/24631779.2761>
- Matalinares, M. Yaringaño, J. Uceda, J. Fernández, 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*, 1(15), 147-161. [file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/3674-12441-1-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/3674-12441-1-PB%20(2).pdf)
- Mamani, E. (14 de enero de 2014). *Videojuegos violentos en la actualidad no sobrepasan el 10% según especialista*. La república. <https://larepublica.pe/archivo/765085-videojuegos-violentos-en-la-actualidad-nosobrepasan-el-10-segun-especialista>.
- Mendez, M. y Pala, A. (2003). Type I rror Rate and Power of Three Normality Test. *Pakistan Journal of Information and Technology* 2(2). 135-139. 10.3923 / itj.2003.135.139
- Mendoza, I. (2013) *Ética del Psicólogo*. <https://www.utel.edu.mx/blog/10-consejos-para/etica-del-psicologo/>
- Meneses, I., Moya, M. y Rodríguez, M. (2020). Influencia de los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes. *Revista Internacional de Rehabilitación Psicosocial*, 24:1, 1692-1703, 10.37200 / IJPR / V2411 / PR200269
- Ministerio de Educación. (2019). *Estadística de Calidad Educativa*. Lima, Perú: MINEDU. <http://escale.minedu.gob.pe/web/inicio/padron-de-iiie>
- 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>
- Mohd, N. y Bee, Y. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling*

- and Analytics*, 2 (1).
https://www.researchgate.net/publication/267205556_Power_Comparisons_of_Shapiro-Wilk_Kolmogorov-Smirnov_Lilliefors_and_Anderson-Darling_Tests
- Moncada Jiménez & Chacón Araya. (2012). The effect of playing videogames on social , psychological and physiological variables in children and. *Retos. Nuevas tendencias En Educación Física, Deporte y Recreacion*, 2041, 43–49.
http://www.retos.org/numero_21/Retos_21_43-49.pdf
- Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Movimiento Científico*, 8(1), 98–104.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5156978>
- Murray, S. (1990) *Estadística*. McGraw-Hill. <https://www.iberlibro.com/buscar-libro/titulo/estad%EDstica/autor/murray-spiegel/>
- Orellana, L. (2001). Estadística descriptiva. *Atencion Primaria*, 6(4), 249–253.
<https://doi.org/10.2307/j.ctvvngkg.5>
- Organización Mundial de la Salud (2018). *La Organización Mundial de la Salud (OMS) publica hoy su nueva Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11)*. [https://www.who.int/es/news-room/detail/17-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/es/news-room/detail/17-06-2018-who-releases-new-international-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>
- Patterson, G.R. (1977) Naturalistic observation in clinical assessment. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 5, 309-322.
<https://link.springer.com/article/10.1007/BF00913701>
- Plazas, E. A. (2006). BF Skinner: la búsqueda de orden en la conducta voluntaria. *Universitas Psychologica*, 5(2), 371-384. ISSN 1657-9267
- Real Academia Española (2014) *Real Academia Española* (23ª Edición). Santillana.
<https://www.rae.es/diccionario-de-la-lengua-espanola/la-23a-edicion-2014>
- Rivera, G., Torres, M., Urbina, J., Gutiérrez, G. y Valencia, A. (2019). Sistema Especializado en reporte de casos sobre Violencia Escolar - SíseVe: informe 2013- 2018. *Ministerio de educación*.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6670>

- Rojas, M. y Ruesta, S. (2017) *Informe sobre 496 casos de juego patológico presencial y virtual. ¿Los juegos, como el Dota2 o el Warcraft, son adictivos?* Miraflores: CEDRO. <http://www.repositorio.cedro.org.pe/handle/CEDRO/359>
- Romero, C. (2011). Fundamentos epistemológicos del conductismo: implicaciones teóricas y experimentales. *Corporación Universitaria Iberoamericana*, 2, 1–54. [https://repositorio.ibero.edu.co/bitstream/001/536/1/Fundamentos epistemológicos del conductismo Implicaciones teóricas y experimentales.pdf](https://repositorio.ibero.edu.co/bitstream/001/536/1/Fundamentos%20epistemol%C3%B3gicos%20del%20conductismo%20Implicaciones%20te%C3%B3ricas%20y%20experimentales.pdf)
- Rubio Hurtado, M. J., & Berlanga Silvente, V. (2012). Com aplicar les proves paramètriques bivariades t de Student i ANOVA en SPSS. Cas pràctic. *Revista d'Innovació i Recerca En Educació*, 5(2), 83–100. <https://doi.org/10.1344/reire2012.5.2527>
- Sánchez, J., & Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 6(11), 1-16 <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Psychometric analysis of the Test of Dependence of Videogames (TDV) in Peruvian population. *Universitas Psychologica*, 16(4), 290-302. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/647/64753569026/index.html>
- Salud. -estudian la relación entre la adicción a los videojuegos y la inadaptación escolar en adolescentes. (2019, Jul 11). *DPA International (Spanish)* <https://search.proquest.com/docview/2255316466?accountid=37408>
- Saravia, J. (2015). *¿Tienes confianza? La confiabilidad y el Alfa de Cronbach.* <https://statsos.net/2015/05/19/tienes-confianza-la-confiabilidad-y-el-alfa-de-cronbach/>
- Sausa, M. (10 de marzo de 2018). Violencia escolar en Perú va en aumento: En 2017 hubo 5,591 denuncias. *Perú21*. <https://peru21.pe/peru/violencia-escolar-peru-aumento-2017-hubo-5-591-denuncias-informe-398961-noticia/?ref=p21r>
- Scharager, J. (2001). Muestreo no probabilístico, *Academia*. <https://www.academia.edu/4230919/>
- Segura, D. (2016). Propiedades psicométricas del cuestionario de agresión de Buss y Perry en estudiantes del nivel secundario de Otuzco. *Revista Jang*. <http://181.224.246.204/index.php/JANG/article/view/986>

- 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>
- Skinner, B. F. (1975). *Sobre el conductismo*. Fontanella.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000126&pid=S1657-9267200600020001300024&lng=en
- Skinner, B. F. (1977). *Ciencia y conducta humana*. Fontanella.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000126&pid=S1657-9267200600020001300024&lng=en
- Tamayo, M. (2002). El proceso de la investigación científica. *Editorial Limusa*, 3(4), 37–64. <http://evirtual.uaslp.mx/ENF/220/Biblioteca/TamayoTamayo-El proceso de la investigación científica2002.pdf>
- Valderrama, S. (2002). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Vara, R. (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216.
<http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>

ANEXOS

Tabla 12

Matriz de consistencia de la tesis

Título: Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES E INDICADORES			MÉTODO
			Variable 1: Dependencia a videojuegos			Tipo y diseño
	General	General	Instrumento	Dimensiones	Ítems	
¿Cuál es la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad a modo de correlación en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020?	Existe relación directa y significativa entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.	Determinar la relación, a modo de correlación, entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.	Test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco	- Abstinencia - Abuso y tolerancia - Problemas ocasionados por los videojuegos - Dificultad en el control	25	Diseño: no experimental-transversal Nivel: Aplicada Tipo: descriptivo-correlacional
	Específicos	Específicos	Variable 2: Agresividad			Población-muestra
	1. La relación es directa y significativa entre la dependencia a videojuegos con los componentes de agresividad tales como, agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.	1. Determinar la relación, a modo de correlación, entre dependencia a videojuegos con los componentes de agresividad expresados en, agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad, en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.	Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry	- Agresividad física - Agresividad verbal - Ira - Hostilidad	29	N= 485 n= 215
		2. Determinar la relación, a modo de correlación, entre agresividad con las dimensiones de dependencia a videojuegos expresados en abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultad de control, en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.				
		3. Identificar los niveles de la variable dependencia a videojuegos de manera general en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.				
		4. Identificar los niveles de la variable agresividad de manera general en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.				
5. Comparar la dependencia a videojuegos de manera general según sexo y edad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.						
2. La relación es directa y significativa entre la agresividad con las dimensiones de dependencia a videojuegos expresados en abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultad de control, en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.	6. Comparar la agresividad de manera general según sexo y edad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.					

Tabla 13

Matriz de operacionalización de la variable dependencia a videojuegos

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Ítem	Escala de medición
Dependencia a videojuegos	La dependencia hacia los videojuegos se define como el uso excesivo por mantener y seguir su práctica, de tal manera que los dependientes descuidan su vida personal, social y educativa, convirtiéndose así en una actividad difícil de abandonar, debido a la persistencia de su uso. Chóliz y Marco (2011)	Para medir la dependencia a videojuegos se aplicó el test (TDV) de Chóliz y Marco que se encuentra dividido en cuatro dimensiones que de acuerdo a las puntuaciones directas se califican de la siguiente forma: 76 a más (Muy alto) 51 – 75 (Alto) 26 – 50 (Medio) menos a 25 (Bajo)	Abstinencia	Inquietud Aspereza Molestia	03,04,06,07,10, 11,13,14,21,25	Ordinal
			Abuso y Tolerancia	Disgusto Irresponsabilidad Abandono	01,05,08,09,12	
			Problemas asociados a los videojuegos	Aislamiento social y familiar Desvelo de sueño Abandono de los estudios	16,17,19,23	
			Dificultad de control	Inquietud Excesivo tiempo en los videojuegos	2,15,18,20,22,24	

Tabla 14*Matriz de operacionalización de la variable agresividad*

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Ítem	Escala de medición
Agresividad	La agresividad puede ser expresada en forma de ira por una persona hacia otra persona, animal u/o cosa, con la finalidad de dañarla de forma física o psicológica. Buss (1963)	Para medir la agresividad se aplicó el cuestionario (AQ) de Buss y Perry que se encuentra dividido en cuatro dimensiones que de acuerdo a las puntuaciones directas se califican de la siguiente forma: 99 a Más (Muy alto) 83 – 98 (Alto) 68 – 82 (Medio) 52 – 67 (Bajo) Menos a 51 (Muy bajo)	Agresividad física	Conductas agresivas	01,05,15,09,13,19.21,28,29	Ordinal
			Agresividad verbal	Insultos Amenazas	02,06,10,11,27	
			Ira	Emociones de ira y molestia	3,07,12,14,17,18,22,24.	
			Hostilidad	Comportamiento hostil	04,08,16,20,23,25,26.	

Anexo A: Instrumentos de Evaluación

Cuestionario de evaluación (TDV)

Autores: M. Chóliz y C. Marco (2011)

Adaptado en Perú: Salas, et al (2017)

Edad: _____

Sexo: _____

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

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

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

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:
 Nunca = N/ Raras vez = RV/ A veces = AV/ Con frecuencia = CF/ Muchas veces = MV

N°	Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas pienso en mis videojuegos					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

Cuestionario de evaluación (AQ)

Autores: A. Buss y K. Perry (1992)

Adaptado en Perú: Matalinares, et al (2012)

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

CF	BF	VF	BV	CV
Completamente falso para mí.	Bastante falso para mí.	Ni verdadero, ni falso para mí.	Bastante verdadero para mí.	Completamente verdadero para mí.

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

N°		CF	BF	VF	BV	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
3	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida					
4	A veces soy bastante envidioso					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13	Suelo involucrarme en las peleas 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					

Anexo B: Ficha Sociodemográfica

Elaborado por: Vidal Adanaque, Sheyla Katherine (2020)

Apellidos y Nombres				
Edad				
Institución educativa				
Grado y Secc.				
Vivo con :	Mamá:	Papá:	Hermanos:	Otros:

Marca con una X la respuesta de tu preferencia:

a) ¿Cuántas horas al día juegas videojuegos?

- 1 a 2 horas diarias
- 3 a 4 horas diarias
- 5 a más horas diarias

b) ¿Con que regularidad juegas videojuegos?

- Diariamente
- 1 o 3 veces a la semana
- 5 o 6 veces a la semana
- Casi nunca

c) ¿Qué tipo de videojuegos utilizas más? (Puedes escoger más de una opción)

- Juegos de guerra
- Juegos de estrategia
- Juegos de aprendizaje
- Juegos de aventuras
- Juegos de deportes

Otros _____

d) ¿Con quienes sueles jugar?

- Solo
- Con amigos
- Con conocidos de videojuegos
- Familia

Otros _____

Anexo C: Carta de presentación emitida por la Universidad César Vallejo

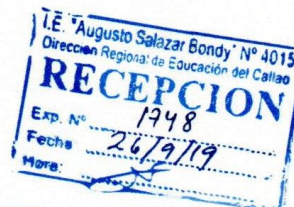


UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Los Olivos, 19 de setiembre de 2019

CARTA INV. N° 1361- 2019/EP/PSI. UCV LIMA-LN



Sr.

GABRIEL REYMUNDO
DIRECTOR DE LA I.E. N° 4015 AUGUSTO SALAZAR BONDY
Jr. Ángel Quispe cuadra 3 – villa Señor de los Milagros – Carmen de la Legua

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srita. **VIDAL ADANAQUE, SHEYLA KATHERINE** estudiante de la carrera de Psicología, quien desea realizar su trabajo de investigación realizando una aplicación de una prueba psicológica para fines de su Licenciatura, agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su dirección.

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

Atentamente,

Mgtr. Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima Campus Lima Norte

MSG/ALF

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.





CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA INVESTIGACIÓN DE LICENCIATURA

El director de la I.E. Gabriel Reymundo Pujay del distrito de Carmen de la Legua – Reynoso.

AUTORIZA

Al investigador VIDAL ADANAQUE SHEYLA KATHERINE para que aplique los instrumentos necesarios y solicite información para la investigación de licenciatura titulada “Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020” la cual es con fines de presentar la tesis de licenciatura en la Universidad Cesar Vallejo de Lima Norte.

Lima, 26 de Setiembre de 2019.


Dr. Gabriel Reymundo Pujay
DIRECTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Los Olivos, 19 de setiembre de 2019

CARTA INV. N° 1360- 2019/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.

ELVA JUDITH IZQUIERDO SALAS
DIRECTOR DE LA I.E. RAUL PORRAS BARRENECHEA
Carmen de la Legua – Reynoso

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srita. **VIDAL ADANAQUE, SHEYLA KATHERINE** estudiante de la carrera de Psicología, quien desea realizar su trabajo de investigación realizando una aplicación de una prueba psicológica para fines de su Licenciatura, agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su dirección.

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

Atentamente,



Mgtr. Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima Campus Lima Norte

MSG/ALF

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA INVESTIGACIÓN DE LICENCIATURA

El director de la I.E. Raúl Porras Barronchea del distrito de Carmen de la Legua – Reynoso.

AUTORIZA

Al investigador VIDAL ADANAQUE SHEYLA KATHERINE para que aplique los instrumentos necesarios y solicite información para la investigación de licenciatura titulada "Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020", la cual es con fines de presentar la tesis de licenciatura en la Universidad Cesar Vallejo de Lima Norte.

Lima, 6 de Octubre de 2019.




Mg. Elva Judith Izquierdo Salas
Sub Directora de Formación General II

Anexo D: Carta de autorización emitida por la Universidad César Vallejo



CARTA N° 0234 - 2019/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 23 de Setiembre de 2019

Autor:

- Mariano choliz
- Clara marco

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **VIDAL ADANAQUE, SHEYLA KATHERINE** con DNI: 70888403 estudiante del X Ciclo de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula 6700285157, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: "**Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020**", este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación, 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 renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Mgr. Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima Campus Lima Norte

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA N° 0235 - 2019/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 23 de Setiembre de 2019

Autor:

- Arnold Buss
- Mark Perry

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **VIDAL ADANAQUE, SHEYLA KATHERINE** con DNI: 70888403 estudiante del X Ciclo de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula 6700285157, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado : "**Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020**", este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación, 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 renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.



Atentamente,

Mgtr. Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima Campus Lima Norte

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

Anexo E: Formato de autorización emitida por los autores de los cuestionarios



Primera Escuela de Psicología Certificada y Acreditada en el Perú...



Procesos de Enseñanza-Aprendizaje,
Investigación, Desarrollo en Pregrado
y el de Extensión y Protección
Universitaria otorgado por alumnos de
la Escuela Académico Profesional de
Psicología, Universidad César Vallejo



SINEACE
SISTEMA NACIONAL DE EVALUACIÓN,
ACREDITACIÓN Y CERTIFICACIÓN
DE LA CALIDAD EDUCATIVA



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Buenos días

Dra. Matalinares

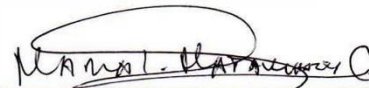
Mi nombre es Sheyla Katherine Vidal Adanaque, estudiante de la universidad Cesar Vallejo de la sede Lima Norte – Perú, con el código 6700281695, y actualmente me encuentro realizando una investigación sobre “Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.”

Al realizar la búsqueda del instrumento a emplear, encontré un artículo de su autoría titulado “Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de buss y perry” para medir la agresividad de los adolescentes. El presente documento es para solicitar el permiso correspondiente para hacer uso de su adaptación en mi investigación, comprometiéndome a brindarle los procedimientos de la investigación y resultados encontrados.

Quedo a la espera de su amable respuesta.

Atte. Sheyla Katherine Vidal Adanaque

ESTUDIANTE DE LA EAP PSICOLOGÍA – UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO LIMA NORTE



Dra. María Matalinares

APPLICATION FOR AUTHORIZATION OF THE AGGRESSION QUESTIONNAIRE

Recibidos x



Sheyla Katherine Vidal Adanaqué

mié., 11 sep. 13:36 (hace 2 días) ☆

Good morning Dr. Buss My name is Sheyla Vidal Adanaque I am a student of psychology of the X cycle of the University Cesar Vallejo Lima North Headquart...



Arnold Buss

mié., 11 sep. 16:09 (hace 2 días) ☆ ↩ ⋮

para mí ▾

permission granted!Your request for a document giving you permission will not get through to my old computer. Find some way to send it as a letter.

⋮

⋮

<APPLICATION FOR AGGRESSIVE PERMIT.docx>

Arnold Buss

arnold.h.buss@gmail.com

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN

Recibidos x



Sheyla Katherine Vidal Adanaqué

mar., 10 sep. 17:23 ☆

Buenos Días Dra. Matalinares. Mi nombre es Sheyla Vidal Adanaque soy estudiante de psicología del X ciclo de la Universidad Cesar Vallejo ...



maria luisa matalinares Calvet <maria_luisa93@hotmail.com>

mié., 11 sep. 09:27 ☆ ↩ ⋮

para mí ▾

Hola sheila imprime tu tu solicitud y me buscan la unmsm en la Facultad de Psicología mañana jueves en aula 4a de 8:00 am hasta las 11 am. alli te lo firmo.

saludos

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)



Sheyla Katherine Vidal Adanaqué <katherine.8.j@gmail.com>
para mariano.choliz, Mariano.Choliz ▾

mar., 17 sep. 11:41 ☆ ↶ ⋮

Buenos Días Dr. Chóliz.

Mi nombre es Sheyla Vidal Adanaque soy estudiante de psicología del X ciclo de la Universidad Cesar Vallejo Sede Lima Norte y el motivo de mi mensaje es ante todo para felicitarlo por el estudio realizado del Test de dependencia a los videojuegos (TDV) y además para solicitarle su autorización para hacer uso de vuestro instrumento con fines académicos logrando así llevar a cabo mi investigación de licenciatura. Asimismo, me comprometo hacer la cita respectiva en el proyecto y brindar los resultados de la investigación.

Re: SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV) Recibidos x



Mariano Choliz <Mariano.Choliz@uv.es>
para mí ▾

sáb., 12 oct. 03:34 ☆ ↶ ⋮

Buenos días

Por supuesto: puedes utilizar el cuestionario TDV. Deseo que tus investigaciones sean exitosas.

También agradecería si me pudieras brindar los resultados brutos en los que aparezca el sexo y edad de los participantes con la finalidad de generar una base de datos amplia con la que poder establecer baremos en Perú

Saludos cordiales,

Dr. Mariano Chóliz

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV) Recibidos x



Sheyla Katherine Vidal Adanaqué

vie., 13 sep. 22:51 ☆

Estimado Dr. Salas Muy buenas noches, la autorización correspondiente al Dr. Chóliz ya fue enviada y me encuentro a la espera de su respue...



Edwin Salas <e.salasb@hotmail.com>
para mí ▾

vie., 13 sep. 23:42 ☆ ↶ ⋮

Estimada Sheyla

Voy a escribirle y pedirle que le responda pronto, él es amigo personal y espero ayudarla, y, en cuanto a mi consentimiento no tengo problemas en otorgárselo; sin embargo, espero que no me solicite que le envíe una carta expresa escaneada y personal, el tiempo no me da para tanto trámite. No entiendo por qué les exigen esas cosas ... ninguna institución en el mundo lo hace, el valor del correo electrónico es totalmente reconocido-

Saludos

Edwin Salas-Blas

Investigador de la Universidad de San Martín de Porres (Perú)



Consentimiento Informado

Mediante la presente, queremos dar a conocer la finalidad de la investigación la cual es dirigida por la Srta. Vidal Adanaque Sheyla, de la Universidad César Vallejo. Este estudio es con fines académicos, previamente se realizaron los permisos convenientes con los miembros directivos para poder ingresar a la institución y a las aulas.

Usted al acceder que su menor hijo (a) participe en el estudio psicológico accederá a que el menor responda a 54 preguntas de dos cuestionarios que miden dependencia a videojuegos y agresividad con un tiempo límite de 30 minutos.

La participación en el presente estudio es voluntaria, anónimo (sin nombres ni datos personales) y confidencial los datos obtenidos no se utilizarán para otros medios fuera de la investigación.

Sr. / Sra. identificado con D.N.I.....padre / madre / tutor/a legal [marcar lo que proceda] del / la menor de edad.

Muchas gracias por su colaboración.

Al tener alguna duda sobre los propósitos de la anteriormente mencionada investigación puede comunicarse a los siguientes medios para brindarle mayor información. 922570761/ katherine.8.j@gmail.com

Lima, 2020.

Anexo G: Asentimiento informado



Asentimiento informado

Estimado estudiante:

En la actualidad me encuentro haciendo una investigación científica sobre la adicción a las redes sociales y agresividad en adolescentes. Por ello sería valioso contar con su apoyo. El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionarios con una duración de 15 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidemente, no se comunicarán a terceras personas, no tienen fines diagnósticos y se utilizarán únicamente para propósitos científicos.

De aceptar participar en la investigación, debe de firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos del estudio.

En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, solo debe levantar para solicitar la aclaración y se le resolverá cada duda personalmente.

Gracias por su gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación.

Nombre: _____

Colegio: _____

Grado: _____ Sexo: hombre () mujer () Edad: _____ Distrito: _____

Fecha: __ / __ / __

Firma

Anexo H: Resultados del piloto

Tabla 15

Validez de contenido del test de dependencia a videojuegos (TDV) según el Coeficiente V. de Aiken

Ítem	1º			2º			3º			4º			5º			Acertos	V. de Aiken	Aceptable
	Juez			Juez			Juez			Juez			Juez					
	P	R	C	P	R	C	P	R	C	P	R	C	P	R	C			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	100%	Sí
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	100%	Sí
3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	100%	Sí
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	100%	Sí
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14	100%	Sí
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
14	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	100%	Sí
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí

Nota: No está de acuerdo = 0, sí está de acuerdo = 1; P = Pertinencia, R = Relevancia, C = Claridad

Tabla 16

Evidencias cualitativas de validez de contenido por criterio de jueces del Cuestionario de Dependencia a videojuegos.

ÍTEM ORIGINAL		JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	ÍTEM REVISADO
		Dr. Luis Alberto Barboza Zelada	Mg. Erika Estrada Alomia	Mg. Tomas Quispe Gregorio Ernesto	Dr. Patricia Díaz Gamarra	Mg. Mireya Neyra García	
		CPP 3516	CPP 12224	CPP 7249	CPP 8037	CPP 10298	
ÍTEM 2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	-	-	PlayStation	-	-	<i>Si no me funciona el PlayStation o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.</i>
ÍTEM 3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	-	-	PlayStation	-	-	<i>Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona el PlayStation o el videojuego</i>
ÍTEM 6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	-	Siento vacío	-	-	-	<i>Si estoy un tiempo sin jugar me siento vacío y no sé qué hacer</i>
ÍTEM 14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	-	“Siento” cuando estoy mal me refugio en los videojuegos	-	-	-	<i>Cuando me siento mal me refugio en los videojuegos.</i>
ÍTEM 1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	-	-	-	-	Actualmente paso más tiempo jugando con los videojuegos.	<i>Actualmente paso más tiempo con los videojuegos que cuando comencé.</i>
ÍTEM 8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	-	-	-	He notado que cada día necesito jugar más tiempo con los videojuegos que antes	-	<i>He notado que necesito jugar mucho más tiempo que cuando comencé.</i>

Figura 1

Evidencias de validez de constructo del cuestionario de dependencia de videojuegos (TDV)

Modelos	SB-X2	RMSEA (IC 90%)	SRMR	CFI
M1 (gl=272)				
Muestra 1	524.386	0.051 (0.044, 0.057)	0.048	0.992
Muestra 2	329.914	0.043 (0.021, 0.059)	0.076	0.988
M2 (gl=269)				
Muestra 1	479.789	0.047 (0.04, 0.054)	0.047	0.993
Muestra 2	31.213	0.037 (0.008, 0.055)	0.077	0.991
M3 (gl=250)				
Muestra 1	385.408	0.039 (0.031, 0.046)	0.044	0.996
Muestra 2	265.154	0.023 (0,0.046)	0.07	0.996

Nota: SB-X2: valor del estadístico chi-cuadrado; RMSEA: error de aproximación; SRMR: error cuadrático medio; CFI: índice de ajuste comparativo. Fuente: Salas, et al. (2017) Universitas Psychologica.

Análisis de ítems

Tabla 17

Análisis descriptivos de los ítems de la dimensión abstinencia del cuestionario de dependencia a videojuegos (n=50)

Ítem	M	DE	g ¹	g ²	IHC	h ²	Aceptable
p3	2.22	1.148	0.223	-1.464	0.370	0.686	Si
p4	2.66	1.042	-0.277	-1.054	0.540	0.949	Si
p6	2.02	1.097	0.539	-1.152	0.487	0.519	Si
p7	2.46	1.092	-0.041	-1.291	0.407	0.586	Si
p10	2.88	1.003	-0.636	-0.564	0.374	0.466	Si
p11	2.22	1.055	0.189	-1.262	0.379	0.372	Si
P13	2.80	1.069	-0.522	-0.924	0.605	0.634	Si
p14	2.62	1.028	-0.337	-0.984	0.397	0.371	Si
p21	2.66	1.042	-0.277	-1.054	0.540	0.949	Si
p25	2.54	1.054	0.054	-1.189	0.256	0.783	Si

Nota: M: Media; DE: Desviación estándar; g¹: Coeficiente de asimetría de Fisher; g²: Coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o índice de discriminación y h²: Comunalidad.

Tabla 18

Análisis descriptivos de los ítems de la dimensión abuso y tolerancia del cuestionario de dependencia a videojuegos (n=50)

Ítem	M	DE	g ¹	g ²	IHC	h ²	Aceptable
p1	2.22	1.148	0.223	-1.464	0.047	0.004	Si
p5	2.66	1.042	-0.277	-1.054	0.941	1.000	Si
p8	2.66	1.042	-0.277	-1.054	0.941	1.000	Si
p9	2.66	1.042	-0.277	-1.054	0.941	1.000	Si
p12	2.66	1.042	-0.277	-1.054	0.941	1.000	Si

Nota: M: Media; DE: Desviación estándar; g1: Coeficiente de asimetría de Fisher; g2: Coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o índice de discriminación y h2: Comunalidad.

Tabla 19

Análisis descriptivos de los ítems de la dimensión problemas asociados a los videojuegos del cuestionario de dependencia a videojuegos (n=50)

ítem	M	DE	g ¹	g ²	IHC	h ²	Aceptable
p16	2.66	1.042	-0.277	-1.054	0.927	0.979	Si
p17	2.66	1.042	-0.277	-1.054	0.927	0.979	Si
p19	2.66	1.042	-0.277	-1.054	0.927	0.979	Si
p23	2.80	1.069	-0.522	-0.924	0.359	0.240	Si

Nota: M: Media; DE: Desviación estándar; g1: Coeficiente de asimetría de Fisher; g2: Coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o índice de discriminación y h2: Comunalidad.

Tabla 20

Análisis descriptivos de los ítems de la dimensión dificultad de control del cuestionario de dependencia a videojuegos (n=50)

Ítems	M	DE	g ¹	g ²	IHC	h ²	Aceptable
p2	2.66	1.042	-0.277	-1.054	0.704	1.000	Si
p15	2.66	1.042	-0.277	-1.054	0.704	1.000	Si
p18	2.66	1.042	-0.277	-1.054	0.704	1.000	Si
p20	2.62	1.028	-0.337	-0.984	0.697	1.000	Si
p22	2.62	1.028	-0.337	-0.984	0.697	1.000	Si
p24	2.62	1.028	-0.337	-0.984	0.697	1.000	Si

Nota: M: Media; DE: Desviación estándar; g1: Coeficiente de asimetría de Fisher; g2: Coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o índice de discriminación y h2: Comunalidad.

Confiabilidad por Alfa de Cronbach y Omega de la prueba piloto del cuestionario de dependencia a videojuegos.

Tabla 21

Consistencia interna mediante Alfa de Cronbach y Omega de la variable dependencia a videojuegos.

Dimensiones	Ítems	Cronbach's α	McDonald's ω
Escala	25	,948	,957

Nota: Resultado global del cuestionario dependencia a videojuegos, Cronbach (,948) McDonald (,957)

Tabla 22

Consistencia interna mediante Alfa de Cronbach y Omega de la variable dependencia a videojuegos por dimensiones.

Dimensiones	Ítems	Cronbach's α	McDonald's ω
Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25	,770	,776
Abuso y tolerancia	1,5,8,9,12	,880	,942
Problemas asociados a los videojuegos	16,17,19,23	,893	,928
Dificultad de control	2,15,18,20,22,24	,887	,887

Nota: valores de las dimensiones de la escala dependencia a videojuegos: Abstinencia (,770) Abuso y tolerancia (,880) problemas asociados a los videojuegos (,893) y dificultad de control (,887).

Percentil de la variable

Tabla 23

Percentiles de la variable y dimensiones de dependencia a videojuegos

Elaborado por: Vidal Adanaque, Sheyla Katherine

	Estadísticos					Niveles	
	A	AT	PV	DC	DVT		
Percentiles	1	3.16	4.16	4.00	5.16	29.96	Bajo
	10	17.00	9.00	6.00	9.00	44.00	
	20	19.00	10.00	8.00	11.00	48.00	
	30	22.00	12.00	9.00	12.00	53.00	Medio
	40	24.00	13.00	10.00	14.00	59.00	
	50	26.00	14.00	11.00	15.00	65.00	
	60	28.00	15.00	12.00	16.00	71.00	
	70	32.00	16.00	13.00	18.00	77.00	
	80	34.00	17.00	14.00	19.00	82.00	Alto
	90	35.40	18.00	14.00	21.00	86.40	
	99 a más	39.00	19.84	16.00	24.00	95.00	

Nota: A= abstinencia, AT= abuso y tolerancia, PV= problemas asociados a los videojuegos, DC= dificultad de control, DVT= dependencia a videojuegos total.

Tabla 24

Validez de contenido del cuestionario de agresividad (AQ) según el coeficiente V. de Aiken

ítem	1º Juez			2º Juez			3º Juez			4º Juez			5º Juez			Aciertos	V. de Aiken	Aceptable
	P	R	C	P	R	C	P	R	C	P	R	C	P	R	C			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	100%	Sí
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14	100%	Sí
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	100%	Sí
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%	Sí

Nota: No está de acuerdo = 0, sí está de acuerdo = 1; P = Pertinencia, R = Relevancia, C = Claridad

Tabla 25

Evidencias cualitativas de validez de contenido por criterio de jueces del Cuestionario de Agresividad.

ÍTEM ORIGINAL		JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	ÍTEM REVISADO
		Dr. Luis Alberto Barboza Zelada	Mg. Erika Estrada Alomia	Mg. Tomas Quispe Gregorio Ernesto	Dr. Patricia Díaz Gamarra	Mg. Mireya Neyra García	
		CPP 3516	CPP 12224	CPP 7249	CPP 8037	CPP 10298	
ÍTEM 13	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal	-	A que se refiere con normal	-	-	-	<i>Igual al original</i>
ÍTEM 21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos	-	Pelearnos o agredirnos	-	-	-	<i>Igual al original</i>
ÍTEM 16	Me pregunto porque me siento resentido por algunas cosas.	-	-	-	Amargado o malhumorado	-	<i>Me pregunto porque me siento malhumorado por algunas cosas</i>
ÍTEM 15	Soy una persona apacible	-	-	-	-	Tranquila	<i>Soy una persona tranquila.</i>
ÍTEM 25	Tengo dificultades para controlar mi genio	-	-	-	-	Controlar mis emociones, carácter o impulsos	<i>Tengo dificultades para controlar mis impulsos</i>

Figura 2

Evidencias de validez de constructo del cuestionario de agresividad (AQ)

	Prueba de bondad de ajuste	Índice de ajuste
H ₀ : MP = MN	$\chi^2 = 3839.9$	IFI = .829
H ₁ : MP \neq MN	p = .000	MFI= .841
	*** p < .01	RMSEA= .066 (.062 a.070)

Nota: IFI: Índice de ajuste de Bollen's; MFI: Índice McDonald's; X²: Valor del estadístico chi-cuadrado; p: nivel de significancia; RMSEA: Error cuadrático medio de aproximación. Fuente: Segura (2016) Revista Jang.

Análisis de ítems

Tabla 26

Análisis descriptivos de los ítems de la dimensión agresividad física del cuestionario de agresión de Buss y Perry (n=50).

Ítem	M	DE	g ¹	g ²	IHC	h ²	Aceptable
p1	2.58	1.263	0.350	-0.923	0.535	0.973	Si
p5	2.78	1.314	0.425	-0.915	0.484	0.648	Si
p9	3.52	1.147	-0.642	-0.094	0.587	0.523	Si
p13	2.26	1.175	0.648	-0.528	0.348	0.597	Si
p17	2.48	1.147	0.220	-0.765	0.488	0.449	Si
p21	2.52	1.233	0.735	-0.230	0.562	0.618	Si
p24	3.00	1.385	-0.192	-1.250	0.480	0.982	Si
p27	2.58	1.263	0.350	-0.923	0.535	0.973	Si
p29	3.00	1.385	-0.192	-1.250	0.480	0.982	Si

Nota: M: Media; DE: Desviación estándar; g¹: coeficiente de asimetría de Fisher; g²: Coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o índice de discriminación y h²: comunalidad.

Tabla 27

Análisis descriptivos del ítem de la dimensión agresividad verbal del cuestionario de agresión de Buss y Perry (n=50).

Ítem	M	DE	g ¹	g ²	IHC	h ²	Aceptable
p2	2.58	1.263	0.350	-0.923	0.873	0.988	Si
p6	2.58	1.263	0.350	-0.923	0.873	0.988	Si
p10	2.58	1.263	0.350	-0.923	0.873	0.988	Si
p14	3.42	1.108	-0.352	-0.354	0.079	0.941	Si
p18	2.52	1.233	0.735	-0.230	0.287	0.221	Si

Nota: M: Media; DE: Desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: Coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o índice de discriminación y h2: Comunalidad.

Tabla 28

Análisis descriptivos del ítem de la dimensión hostilidad del cuestionario de agresión de Buss y Perry (n=50).

Ítem	M	DE	g ¹	g ²	IHC	h ²	Aceptable
p4	3.42	1.108	-0.352	-0.354	0.680	0.992	Si
p8	3.68	1.019	-0.633	0.313	0.448	0.871	Si
p12	2.78	1.314	0.425	-0.915	0.026	0.412	Si
p16	3.42	1.108	-0.352	-0.354	0.680	0.992	Si
p20	3.42	1.108	-0.352	-0.354	0.680	0.992	Si
p23	2.48	1.147	0.220	-0.765	0.119	0.335	Si
p26	3.42	1.108	-0.352	-0.354	0.680	0.992	Si
p28	3.68	1.019	-0.633	0.313	0.448	0.871	Si

Nota: M: Media; DE: Desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: Coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o índice de discriminación y h2: Comunalidad.

Tabla 29

Análisis descriptivos del ítem de la dimensión ira del cuestionario de agresión de Buss y Perry (n=50).

Ítem	M	DE	g ¹	g ²	IHC	h ²	Aceptable
p3	3.68	1.019	-0.633	0.313	0.976	0.995	Si
p7	3.00	1.385	-0.192	-1.250	0.405	0.218	Si
p11	3.68	1.019	-0.633	0.313	0.976	0.995	Si
p15	3.68	1.019	-0.633	0.313	0.976	0.995	Si
p19	3.68	1.019	-0.633	0.313	0.976	0.995	Si
p22	3.68	1.019	-0.633	0.313	0.976	0.995	Si
p25	3.68	1.019	-0.633	0.313	0.976	0.995	Si

Nota: M: Media; DE: Desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: Coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o índice de discriminación y h2: Comunalidad.

Confiabilidad por Alfa de Cronbach y Omega de la prueba piloto del cuestionario de agresividad.

Tabla 30

Consistencia interna mediante Alfa de Cronbach y Omega de la variable agresividad.

Dimensiones	Ítems	Cronbach's α	McDonald's ω
Global	29	,913	,923

Nota: Resultado global del cuestionario de Agresividad, Cronbach (,913) McDonald (,923)

Tabla 31

Consistencia interna mediante Alfa de Cronbach y Omega de la variable agresividad por dimensiones.

Dimensiones	Ítems	Cronbach's α	McDonald's ω
Agresividad física	1,5,9,13,17,21,24,27,29	,805	,809
Agresividad verbal	2,6,10,14,18	,792	,856
Ira	4,8,12,16,20,23,26,28	,750	,837
Hostilidad	3,7,11,15,19,22,25	,961	,980

Nota: valores de las dimensiones de la escala agresividad: agresividad física (,805) agresividad verbal (,792) ira (,750) y hostilidad (,961).

Percentiles de la variable agresividad

Tabla 32

Percentiles de la variable agresividad

Percentiles	Categoría	Puntaje directo
99 a Más	Muy Alto	112-96
83 – 98	Alto	95-84
68 – 82	Medio	83-64
52 – 67	Bajo	63-51
Menos a 51	Muy Bajo	50-38

Nota: Percentiles realizados por la adaptación peruana de Matalinares, M. Yaringaño, J. Uceda, J. Fernández, E. Huari, Y. Campos, A. Villavicencio, N. (2012).

Anexo I: Validaciones de jueces expertos

Tabla 33

Tabla de jueces expertos

JUEZ	NOMBRE	GRADO	CARGO
1	Erika Estrada Alomia CPP 12224	Magister	Docente de experiencias curriculares básicas y de especialidad - UCV
2	Mireya Neyra García CPP 10298	Magister	Coordinadora de Extensión Universitaria - UCV
3	Luis Alberto Barboza Zelada CPP 3516	Doctor	Docente universitario - UCV
4	Thomas Quispe Gregorio Ernesto CPP 7249	Magister	Docente Universitario de tiempo completo – UCV
5	Patricia Díaz Gamarra CPP 8037	Doctora	Docente Universitario de tiempo completo – UCV

Nota: Se consideró la participación de 5 jueces expertos para que brinden las validaciones respectivas de los instrumentos empleados en la presente investigación.

Anexo J: Certificado de validez de contenido del instrumento – Jueces



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

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Barbosa Zela, Mis Alberto

DNI: 62665974

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad de San Martín de Porres	Arquitectura - Magister en Psicología	1984 - 1994 / 2000 - 2002
02	Universidad César Vallejo	Doctor en Psicología	2013 - 2019

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Dirección PUCV	Psicólogo	Lima	1987 - 2018	Psicólogo Gerencial
02	Universidad César Vallejo	Docente Universitario	Lima	2010 - 2019	Asesor Metodológico
03					

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: 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.

Firma y sello
 Mis Alberto Zela
 Psicólogo
 C. P. P. 3516

...16 de octubre del 2019



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

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Estrella Alvarado, Erika

DNI: 09904132

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM	B. Clínica y de la Salud	2009 - 2010
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	PUCV	DTC	Las Olivas	2014 - 2019	Dictado de diversas experiencias con respecto de funciones básicas y de especialidad
02					
03					

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: 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.

Firma y sello
 Erika R. Estrella Alvarado
 PSICOLOGA
 C. P. P. 12224

Firma y sello

...19 de octubre del 2019

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

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mgr: DMAS GUILSPE GREGORIO ERNESTO

DNI: 89366493

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	USMP	PSICOLOGIA	1990-1996
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	UCV	DOCENTE	LIMA NORTE	2017 - 2019	DOCENTE TEMPORAL COMPUESTO
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.


 Firma y sello
 • GREGORIO ERNESTO TOMAS GUILSPE
 PERITO PSICOLOGO FORENSE
 C.Pa.P. N° 7249

..... de octubre del 2019

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

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mgr: Dr. Patricia Diaz Gamarras

DNI: 10506632

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM	Psicología	1986 - 1992
02	UCV	Doc. Psicología	2014 - 2017

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Psicología "Luis & Gierra"	Psicóloga	Inter.	2000 - 2018	Psicóloga
02	UCV	Docente	Los Olivos	2009 - 2019	Docente en superior
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.


 Firma y sello
 PATRICIA DIAZ GAMARRA
 PSICOLOGA
 C.Pa.P. 8087

..... de octubre del 2019

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

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Mireya Neyra Castilla

DNI:..... 10598468

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


	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	USMP	Psicología (licenciada)	1996 - 2001
02	UCV	Maestría en Gestión Educativa	2012 - 2014

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	S.S.L	2017 - 2018	Docencia Universitaria
02	UCV	Docente	Lima - Norte	2018 - Actual	Docencia Universitaria
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.


Mireya Neyra Castilla
 PSICOLOGA
 C.P.S.P. 10298

Firma y sello

..... de octubre del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO DE AGRESIÓN

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Dr. Patricia Díaz Gamarrá

DNI:..... 10506632

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UVHSM	Psicología	1986-1992
02	UCV	Doc. Psicología	2014 - 2017

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	PRITE "Luis L. Gutiérrez"	Psicóloga	Indep.	2000 - 2018	Psicóloga
02	UCV	Docente	Los Olivos	2009 - 2019	Docente ed. Superior
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.


Patricia Díaz Gamarrá
 PSICOLOGA
 C.P.S.P. 8037

Firma y sello

..... de octubre del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO DE AGRESIÓN

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Mireya Navra Castilla

DNI: 10528463

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


	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	USHP	Psicología (licenciada)	1996 - 2001
02	UCV	Maestría en Gestión Educativa	2012 - 2014

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	S.S.L	2017 - 2018	Docencia universitaria
02	UCV	Docente	Lima - Norte	2018 - Actual	Docencia Universitaria
03					

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: 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.


Mireya Navra Castilla
 P. PSICÓLOGA
 C.P.S. 10298

Firma y sello

..... de octubre del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO DE AGRESIÓN

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Erika R. Escada Alonía

DNI: 09904133

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


	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM	Ps. Clínica y de la Salud	2009 - 2010
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	UCV	DTC	Los Olivos	2014 - 2019	Dictado de diversas experiencias curriculares de formación Psicol. y de especialidad.
02					
03					

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: 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.


Erika R. Escada Alonía
 P. PSICÓLOGA
 C.P.S. P. 12224

Firma y sello

.....10 de octubre del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO DE AGRESIÓN

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr./ Mg: Barbosa Zelauda Luis Alberto

DNI: 02068974

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad de San Martín de Porres	Licenciado - Máster en Psicología	1981 - 1994 / 2000 - 2002
02	Universidad César Vallejo	Doctor en Psicología	2013 - 2017

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Orbita ANP	Psicólogo	Lima	1983 - 2018	Psicólogo Educativo
02	Universidad César Vallejo	Docente Universitario	Lima	2010 - 2019	Asesor Metacognitivo
03					

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

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


 Luis Alberto Barbosa Zelauda
 Dr. Firma y sello
 C. Ps. P. 3516

...16 de octubre del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO DE AGRESIÓN

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr./ Mg: JENIAS QUISPE GREGORIO ERNESTO

DNI: 09366493

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	USMP	PSICOLOGIA	1990 - 1996
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	UCV	DOCENTE	LIMA - NORTE	2017 - 2019	DOCENTE TIEMPO COMPLETO
02					
03					

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

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


 Jenias Quispe Gregorio Ernesto
 Dr. Firma y sello
 PSICOLOGO FORENSE
 C. Ps. P. N° 1249

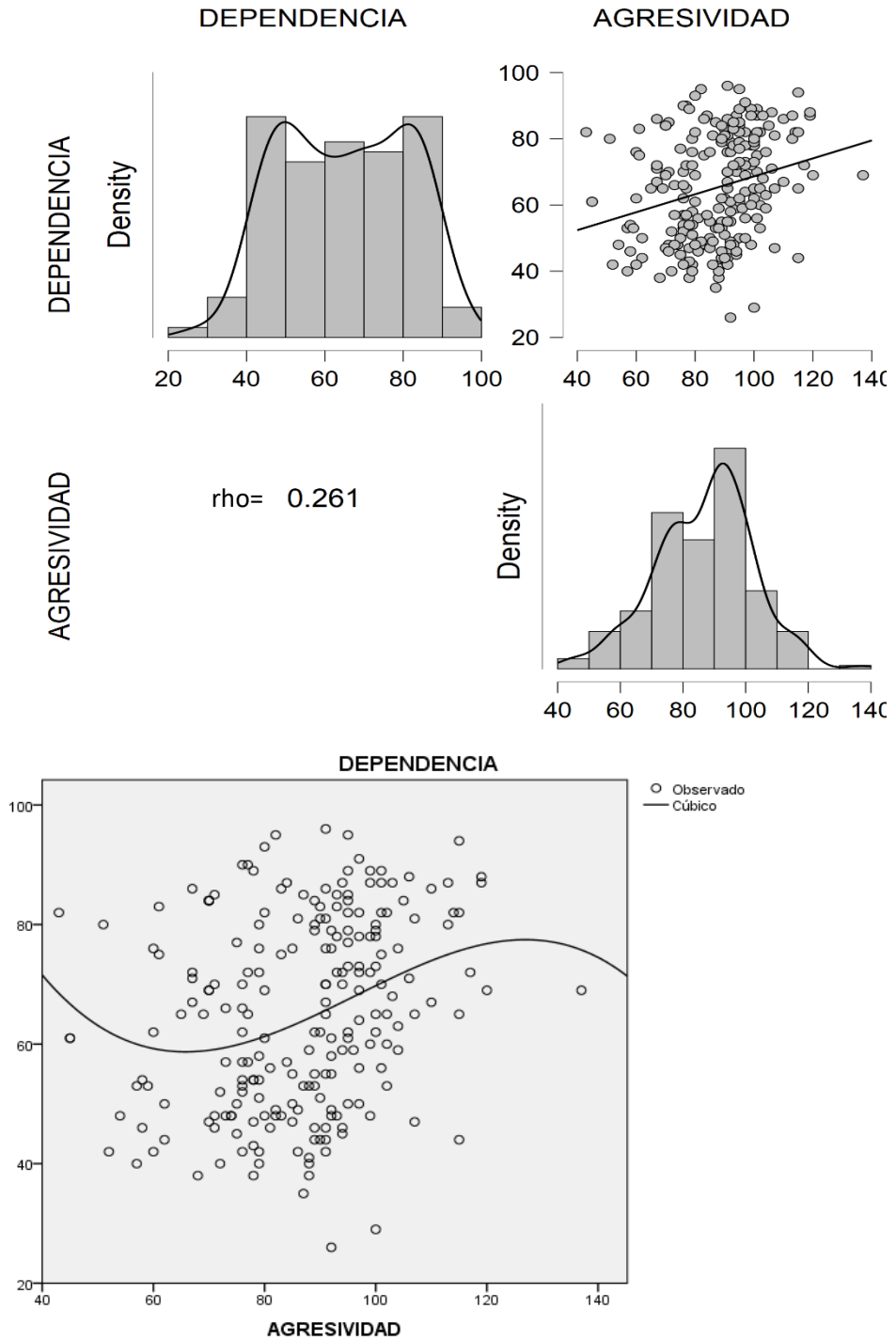
..... de octubre del 2019

Anexo K: Resultados adicionales

Correlación de Spearman entre las variables de estudio

Figura 3

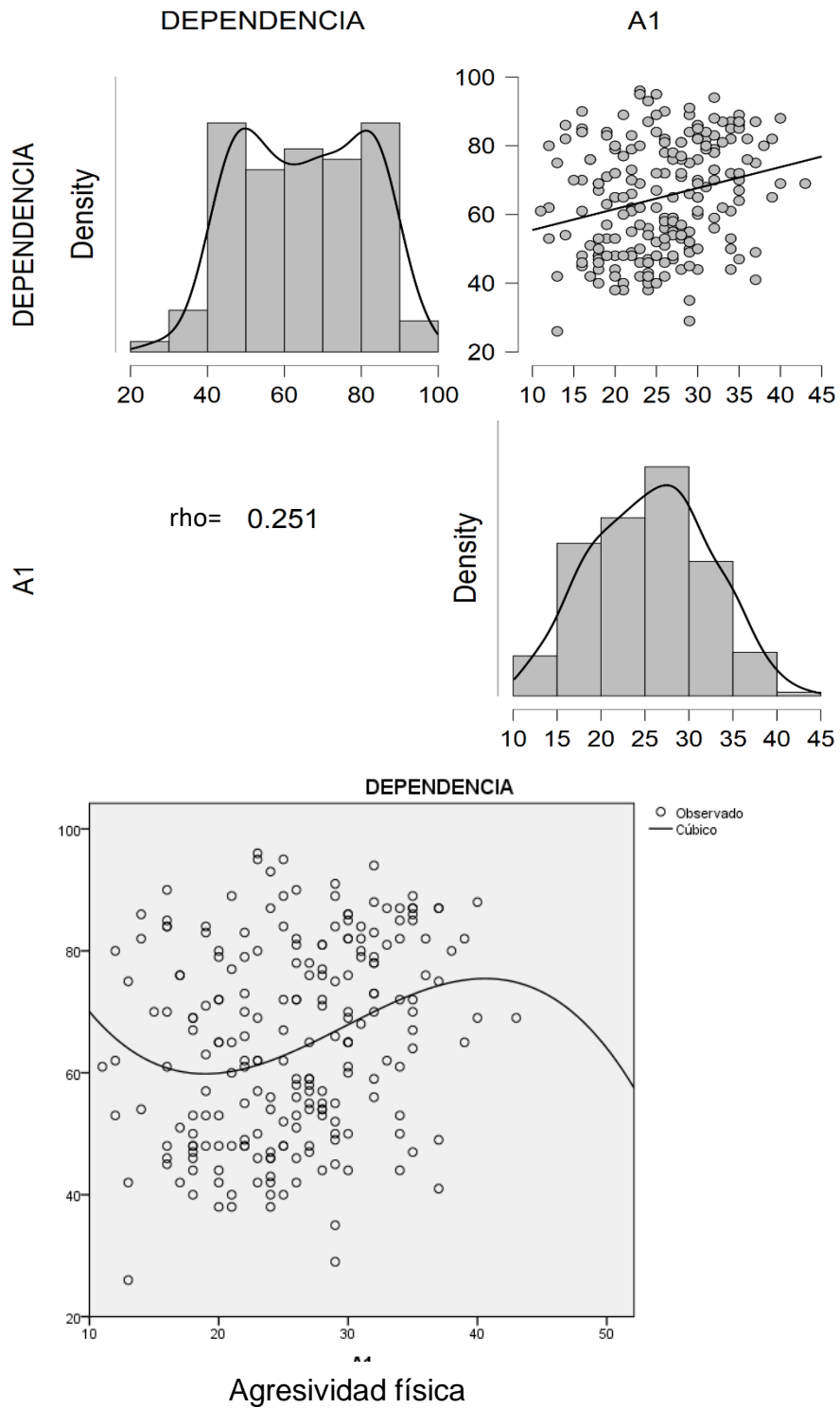
Representación gráfica de la correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad.



Nota. La correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad es de tipo cubico y es representado por los siguientes valores: $r^2 = 0,06$ y $\rho = 0,30$

Figura 4

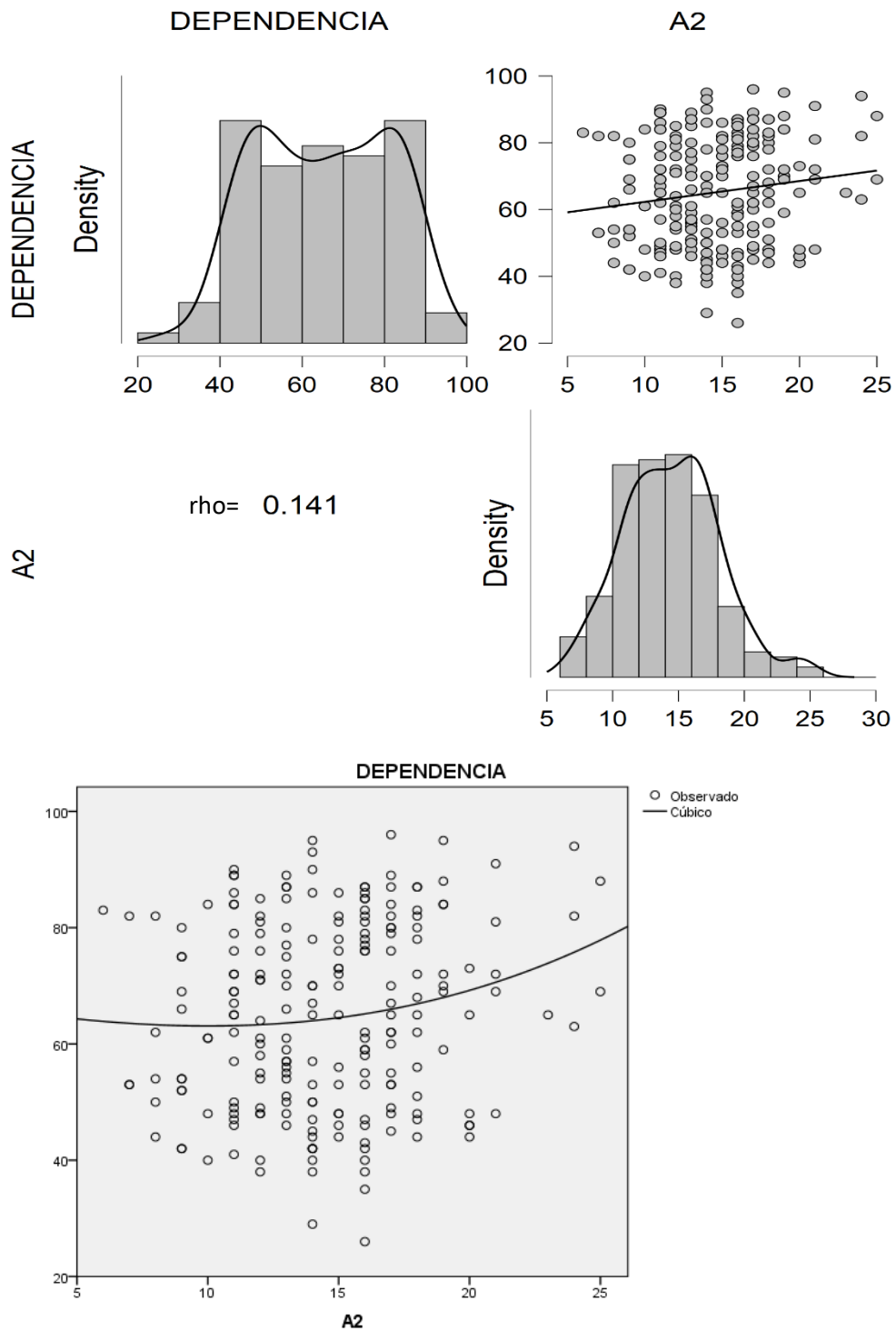
Representación gráfica de la correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad física.



Nota. La correlación entre dependencia a videojuegos y la dimensión agresividad física es de tipo cubico y es representado por los siguientes valores: $r^2 = 0,06$; $\rho = 0,286$ y A1= agresividad física.

Figura 5

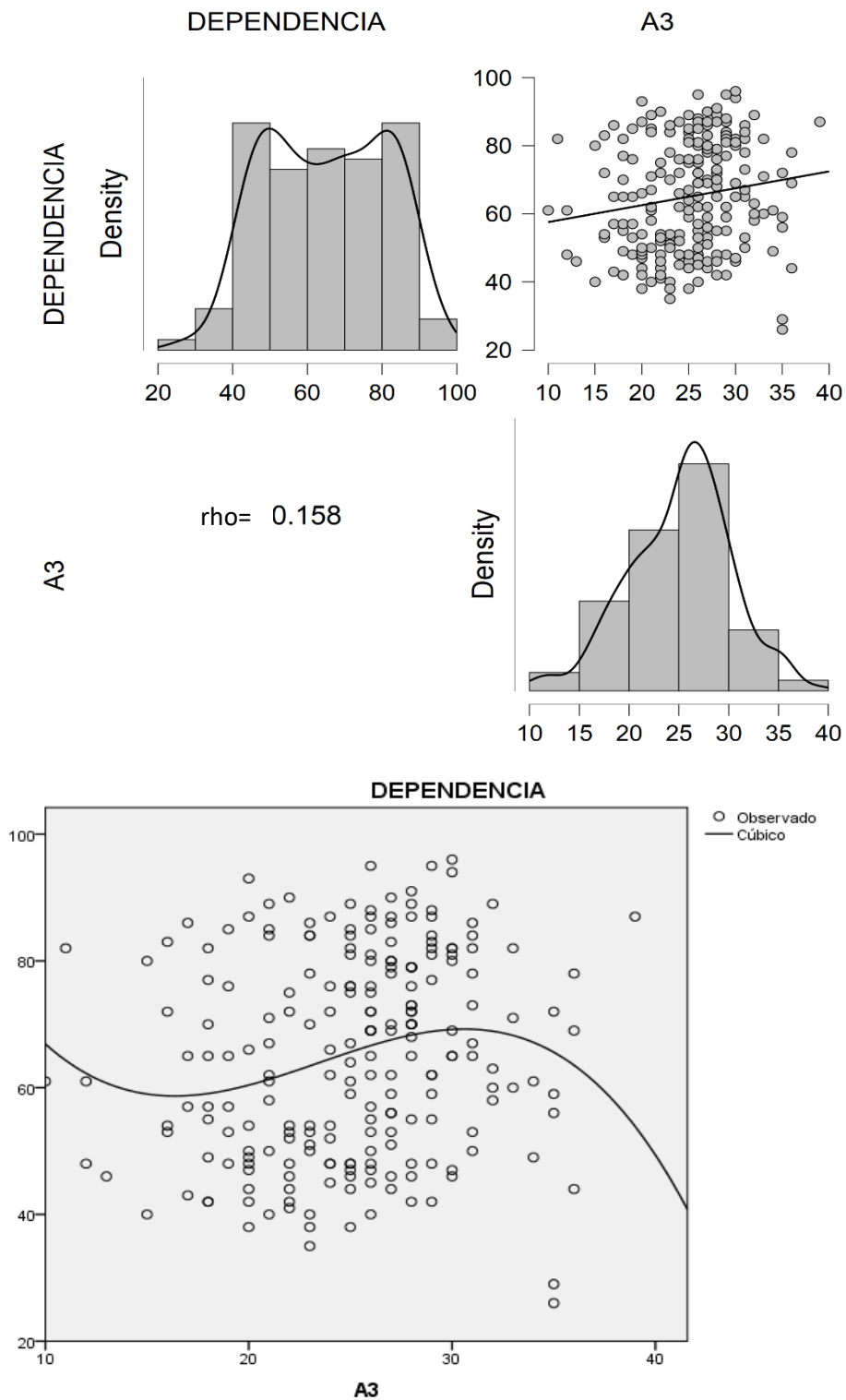
Representación gráfica de la correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad verbal.



Nota. La correlación entre dependencia a videojuegos y la dimensión agresividad verbal es de tipo cubico y es representado por los siguientes valores: $r^2 = 0,01$; $\rho = 0,161$ y A2= agresividad verbal.

Figura 6

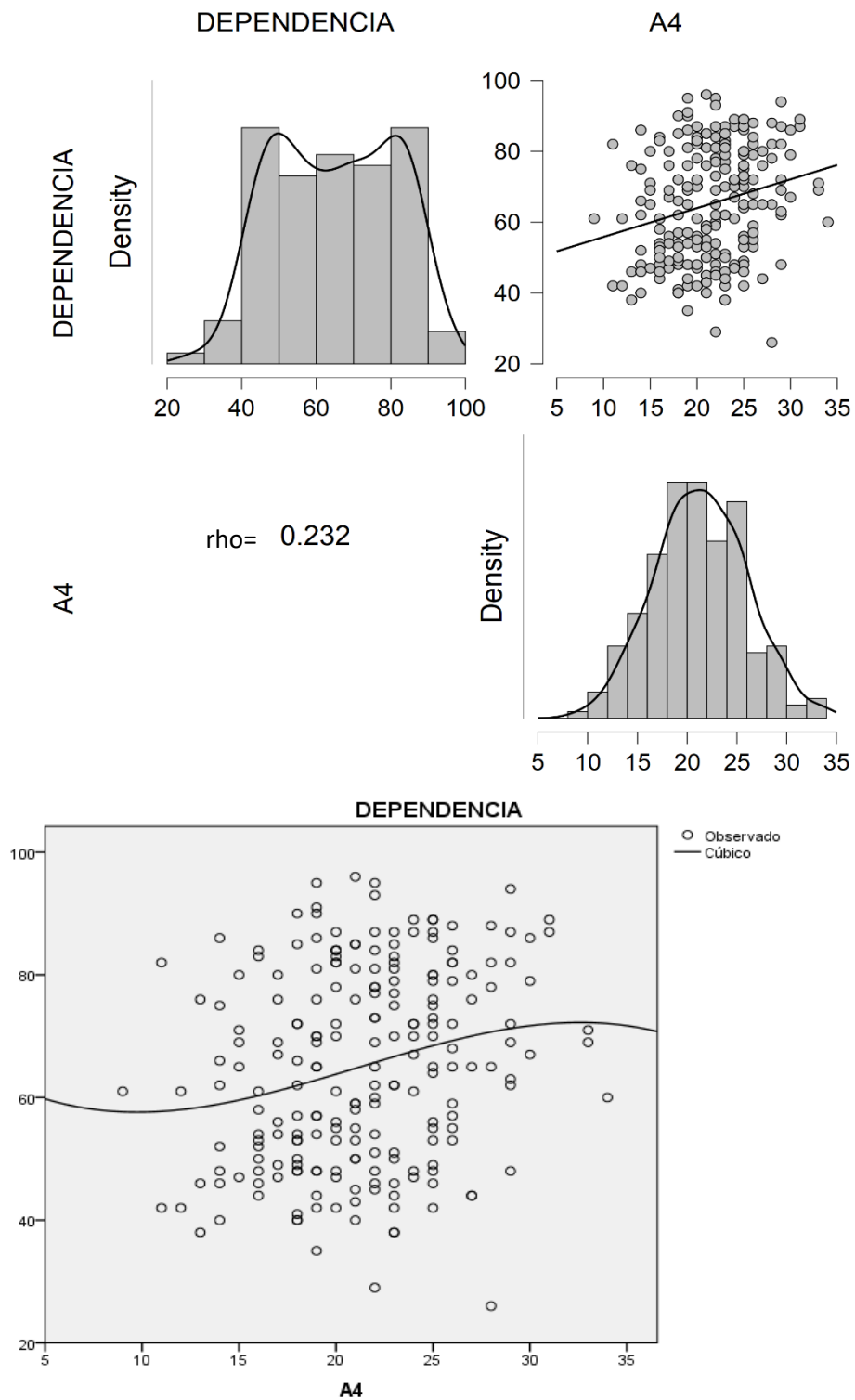
Representación gráfica de la correlación entre dependencia a videojuegos e ira.



Nota. La correlación entre dependencia a videojuegos y la dimensión ira es de tipo cubico y es representado por los siguientes valores: $r^2 = 0,02$; $\rho = 0,161$ y $A3 = ira$.

Figura 7

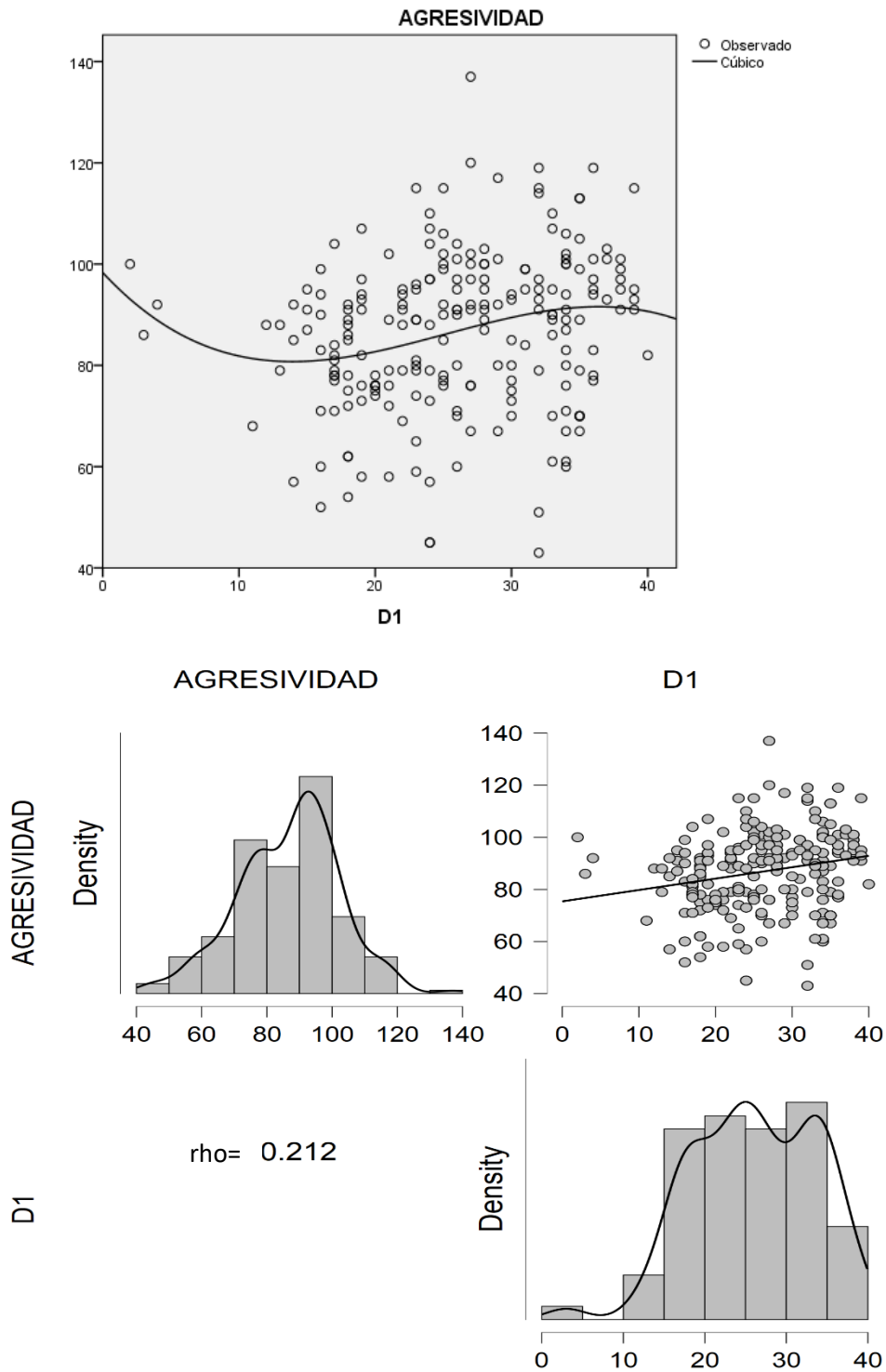
Representación gráfica de la correlación entre dependencia a videojuegos y hostilidad.



Nota. La correlación entre dependencia a videojuegos y la dimensión hostilidad es de tipo cubico y es representado por los siguientes valores: $r^2 = 0,05$; $\rho = 0,240$ y A4= hostilidad.

Figura 8

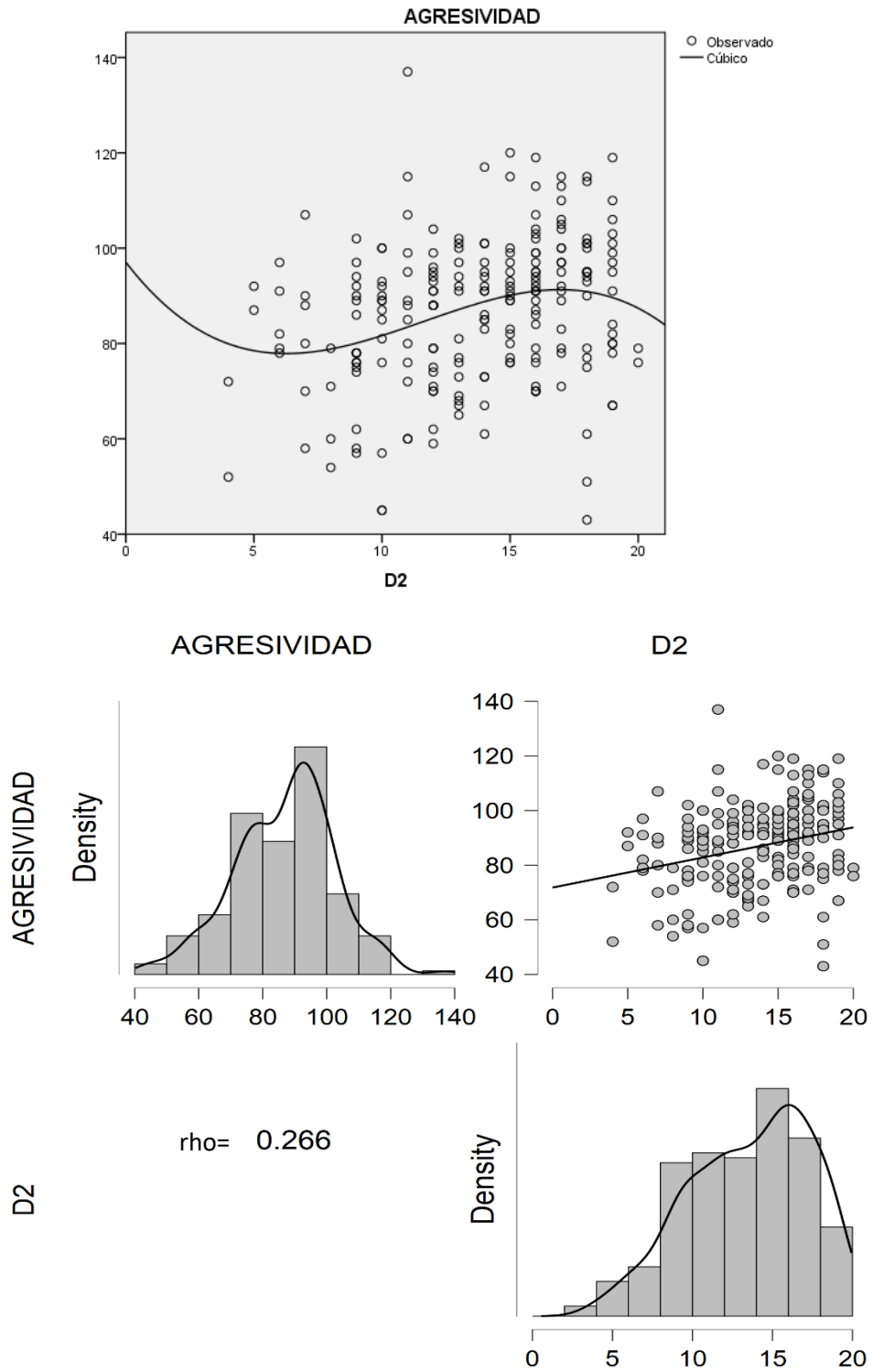
Representación gráfica de la correlación entre agresividad y abstinencia.



Nota. La correlación entre agresividad y la dimensión abstinencia es de tipo cubico y es representado por los siguientes valores: $r^2 = 0,05$; rho= 0,212 y D1= abstinencia.

Figura 9

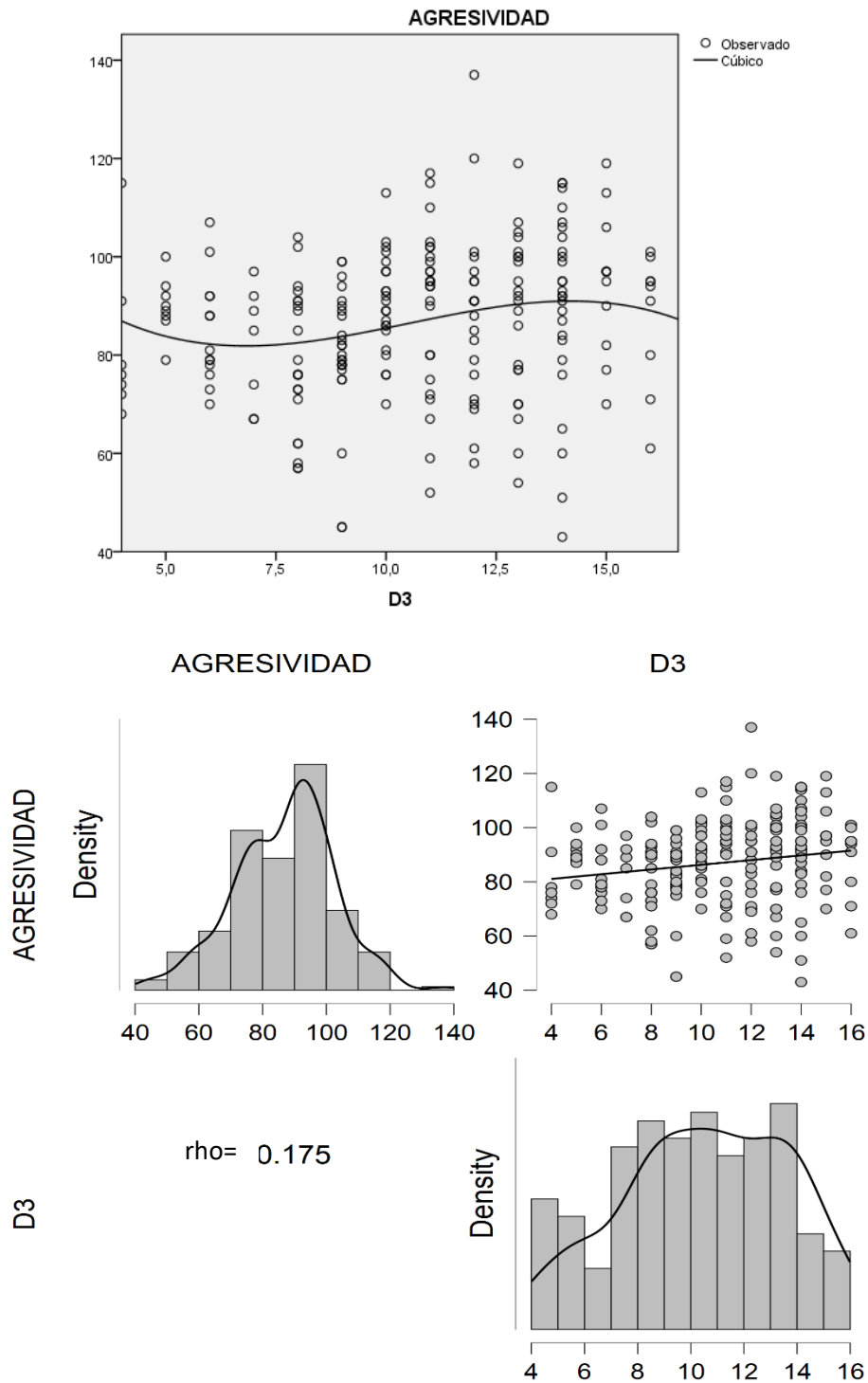
Representación gráfica de la correlación entre agresividad y abuso y tolerancia.



Nota. La correlación entre dependencia a videojuegos y la dimensión hostilidad es de tipo cubico y es representado por los siguientes valores: $r^2 = 0,04$; $\rho = 0,266$ y D2= abuso y tolerancia.

Figura 10

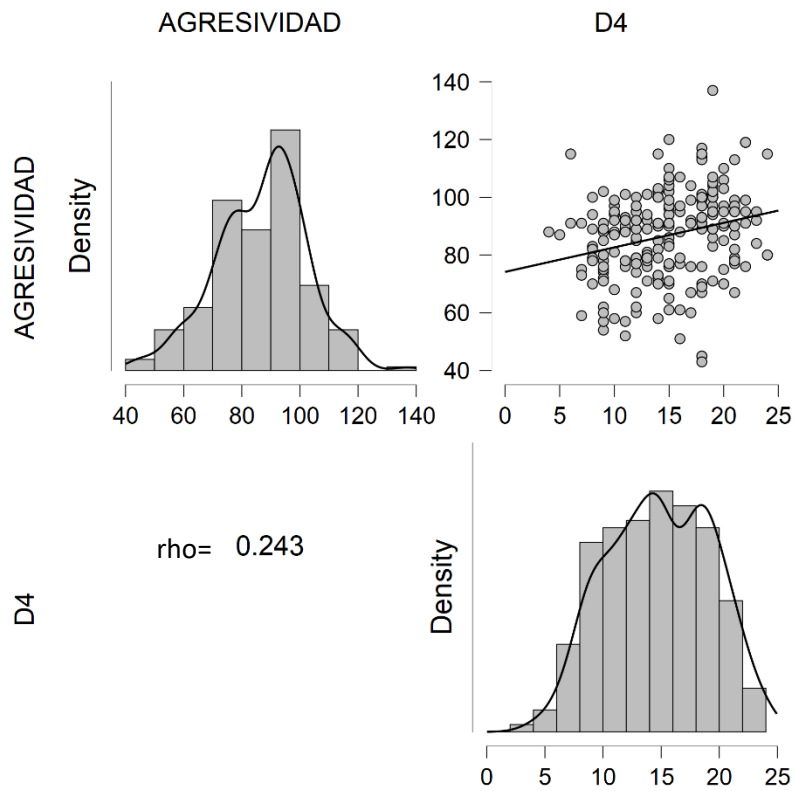
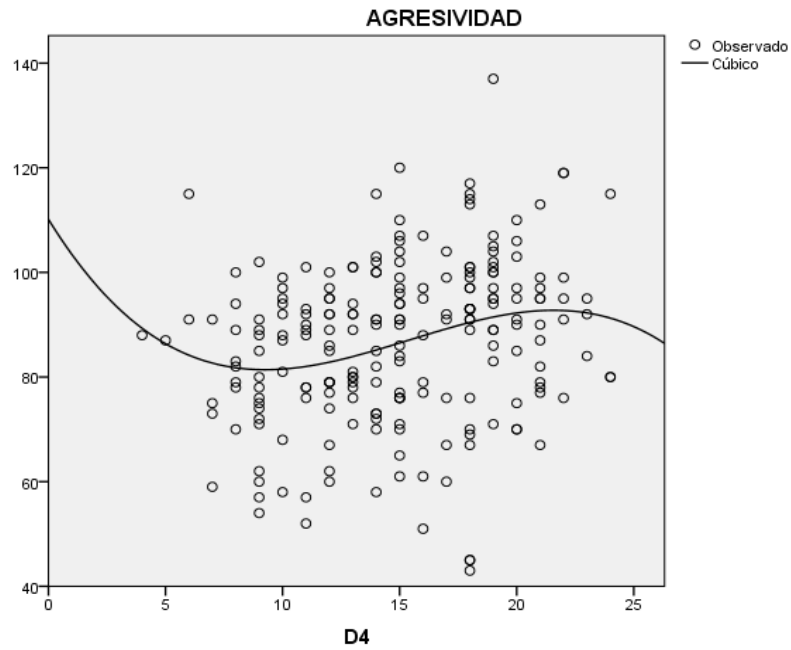
Representación gráfica de la correlación entre agresividad y problemas ocasionados por los videojuegos.



Nota. La correlación entre dependencia a videojuegos y la dimensión hostilidad es de tipo cubico y es representado por los siguientes valores: $r^2 = 0,03$; rho= 0,175 y D3= problemas ocasionados por los videojuegos.

Figura 11

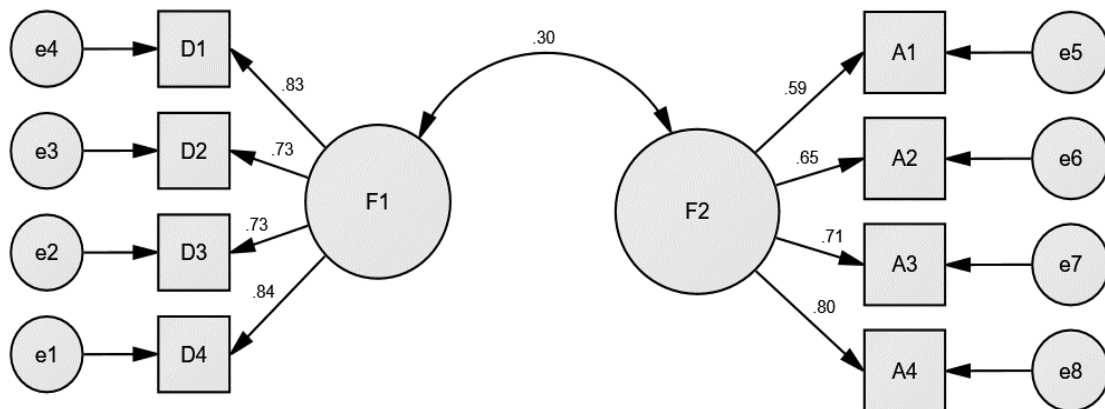
Representación gráfica de la correlación entre agresividad y dificultad de control.



Nota. La correlación entre dependencia a videojuegos y la dimensión hostilidad es de tipo cubico y es representado por los siguientes valores: $r^2 = 0,05$; $\rho = 0,243$ y D4= dificultad de control.

Figura 12

Diagrama de senderos de correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad.



Nota. F1: Dependencia a videojuegos; D1: abstinencia; D2: abuso y tolerancia; D3 Problemas ocasionados por los videojuegos; D4: dificultad de control; F2: agresividad; A1: agresividad física; A2: agresividad verbal; A3: ira; A4: hostilidad.