



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

El uso excesivo de videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORA:

Cajaleon Chavarry, Stephany Fiorella ([ORCID: 0000-0003-1087-0301](https://orcid.org/0000-0003-1087-0301))

ASESORA:

Mg. Ledesma Luzuriaga, Lizbeth Yvonne ([ORCID: 0000-0003-3158-6473](https://orcid.org/0000-0003-3158-6473))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

CALLAO – PERÚ

2020

Dedicatoria

Con cariño y amor dedico esta tesis a mis padres por su sacrificio y esfuerzo, por ser el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional, sentaron en mí las bases de responsabilidad y deseos de superación.

A mis seres queridos, quienes han sido pilares fundamentales en el proceso de mi carrera profesional.

Agradecimiento

Agradezco en primer lugar a Dios, por permitirme haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi madre, que con su demostración de una madre ejemplar me ha enseñado a perseverar y a no desfallecer ni rendirme ante nada.

A mi padre, que a pesar de nuestra distancia física siempre desea y anhela lo mejor para mi vida, gracias por cada consejo y palabras de aliento.

A mis abuelitos, tíos, primos, por ayudarme a crecer y madurar junto a ellos, por sus consejos y apoyo constante.

A mis mejores amigas que son parte de mi familia, valoro mucho el apoyo incondicional y el cariño me brindan.

A los docentes quienes me brindaron su apoyo y conocimientos para mi formación profesional.

A la asesora de tesis Lizbeth Ledesma por su guía y asesoramiento a la realización de la misma.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de gráficos y figuras	viii
Índice de abreviaturas	ix
Resumen	x
Abstract	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	10
3.1. Tipo y diseño de investigación	10
3.2. Variables y operacionalización	11
3.3. Población y muestra	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.5. Procedimientos	15
3.6. Método de análisis de datos	16
3.7. Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	30
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	35

- Anexo 1: Declaratoria de autenticidad de la autora
- Anexo 2: Declaratoria de autenticidad de la asesora
- Anexo 3: Variables y operacionalización
- Anexo 4: Instrumentos de recolección de datos
- Anexo 5: Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos
- Anexo 6: Autorización de la aplicación de instrumentos
- Anexo 7: Consentimiento informado
- Anexo 8: Carta informativa de la directora de la institución educativa
- Anexo 9: Resultados prueba piloto de estudiantes de 1° a 5° de secundaria de una institución educativa privada
- Anexo 10: Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 1° a 5° de secundaria de una institución educativa privada
- Anexo 11: Gráficos de barras
- Anexo 12: Gráficos Cuantil-Cuantil (Q-Q Plot)

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Niveles de frecuencia de los tipos de agresividad en estudiantes de secundaria. Resultados descriptivos	18
Tabla 2 Niveles de frecuencia de la dimensión agresividad física	19
Tabla 3 Niveles de frecuencia de la dimensión agresividad verbal	20
Tabla 4 Niveles de frecuencia de la dimensión ira	21
Tabla 5 Niveles de frecuencia de la dimensión hostilidad	22
Tabla 6 Niveles de frecuencia de la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria. Resultados descriptivos	23
Tabla 7 Prueba de normalidad de agresividad y dependencia a los videojuegos	24
Tabla 8 Relación entre la dependencia a los videojuegos y tipos de agresividad. Contrastación de hipótesis	25
Tabla 9 Relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física. Contrastación de hipótesis	26
Tabla 10 Relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal. Contrastación de hipótesis	27
Tabla 11 Relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira. Contrastación de hipótesis	28

Tabla 12	Relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad. Contrastación de hipótesis	29
Tabla 13	Validez y confiabilidad de la variable agresividad	50
Tabla 14	Validez y confiabilidad de la variable la dependencia a los videojuegos 50	
Tabla 15	Resultados prueba piloto: agresividad	54
Tabla 16	Resultados prueba piloto: dependencia a los videojuegos	54
Tabla 17	Edades de los estudiantes	55
Tabla 18	Género de los estudiantes	56
Tabla 19	Grado de estudio de los estudiantes	57

Índice de gráficos y figuras

	Pág.
Figura 1 Niveles de frecuencia de la variable agresividad	59
Figura 2 Niveles de frecuencia de la dimensión agresividad física	60
Figura 3 Niveles de frecuencia de la dimensión agresividad verbal	61
Figura 4 Niveles de frecuencia de la dimensión ira	62
Figura 5 Niveles de frecuencia de la dimensión hostilidad	63
Figura 6 Niveles de frecuencia de la variable dependencia a los videojuegos 64	
Figura 7 Prueba de normalidad de la variable agresividad	65
Figura 8 Prueba de normalidad de la variable dependencia a los videojuegos 66	

Índice de abreviaturas

APA: American Psychological Association

CIE: Clasificación Internacional de Enfermedades

MINSA: Ministerio de Salud

MINEDU: Ministerio de Educación del Perú

OMS: Organización Mundial de la Salud

PAT: Plan de Acción Tutorial

SPSS: Statistical Package for the Social Sciences

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación

UNICEF: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia

Resumen

El presente estudio de investigación tiene como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y los tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao 2020, en la cual la muestra está comprendida por 60 estudiantes entre 12 a 17 años de 1° a 5° de secundaria de una institución educativa privada, a los cuales se le aplicaron dos instrumentos, el Test de Dependencia a los videojuegos (TDV), Chóliz y Marco (2011) Cuestionario de Agresión (AQ), Buss y Perry (1992). Con un diseño de investigación descriptivo – correlacional, (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). Como resultado se obtuvo que existe una correlación positiva perfecta ($,922^{**}$). Además, el valor de $p=,000$, la cual señala ser menor a $\alpha=0.005$. De esta manera se respalda a lo mencionado por Arteaga (2018) y Remigio (2017), en sus investigaciones donde los resultados fueron que, a mayor adicción de videojuegos, mayor es el nivel de agresividad en estudiantes de secundaria. Asimismo, en los resultados específicos se obtuvo que existe una correlación positiva muy fuerte ($,802^{**}$) entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física, existe una correlación positiva considerable ($,695^{**}$) entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal, existe una correlación positiva muy fuerte ($,877^{**}$) entre la dependencia a los videojuegos y la ira, y por último existe una correlación positiva muy fuerte ($,883^{**}$) entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad.

Palabras clave: Adicción, dependencia a los videojuegos, agresividad, correlación, adolescentes.

Abstract

The present research study aims to determine the relationship between dependence on video games and the types of aggressiveness in high school students from a private educational institution, Callao 2020, in which the sample is comprised of 60 students between 12 and 17 years old from 1st to 5th grade of secondary school of a private educational institution, to which two instruments were applied, the Video Game Dependency Test (TDV), Chóliz and Marco (2011) Aggression Questionnaire (AQ), Buss and Perry (1992). With a descriptive-correlational research design, (Hernández, Fernández and Baptista, 2010). As a result, it was obtained that there is a perfect positive correlation (.922 **). In addition, the value of $p = .000$, which indicates to be less than $\alpha = 0.005$. In this way, what is mentioned by Arteaga (2018) and Remigio (2017) is supported, in their research where the results were that, the greater the addiction of video games, the higher the level of aggressiveness in high school students. Likewise, in the specific results it was obtained that there is a very strong positive correlation (.802 **) between dependence on video games and physical aggressiveness, there is a considerable positive correlation (.695 **) between dependence on video games and verbal aggressiveness, there is a very strong positive correlation (.877 **) between dependence on video games and anger, and finally there is a very strong positive correlation (.883 **) between dependence on video games and hostility.

Keywords: Addiction, dependence on video games, aggressiveness, correlation, adolescents.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se han producido grandes cambios en la sociedad, la mayoría de estos cambios están ligados con las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), pues nadie está exento de los cambios que traen consigo los avances tecnológicos que paulatinamente se están introduciendo en los hogares, instituciones educativas, institutos y/o universidades (Garcés, Garcés y Alcívar, 2016). Sin embargo, la dependencia a los videojuegos es un tema poco controversial en nuestro país; ya que habitualmente lo etiquetan como un “inocente vicio” que pueden tener los adolescentes; algunos padres de familia no tienen control en cuanto a la frecuencia, duración e intensidad de estos, por lo que se observa un incremento en las alteraciones de las conductas negativas y las emociones de los adolescentes. (Vera, 2019)

De acuerdo a lo informado según la directora de la institución educativa ubicada en la provincia constitucional del Callao mediante una carta formal, manifestó que los docentes y auxiliares han identificado que la gran mayoría de alumnos son violentos, según lo que vienen observando día a día en la escuela, añadiéndole a esta referencia el informe del Ministerio de Educación en el cual se manifiesta que Lima y Callao ocupan los primeros lugares con 9143 denuncias por agresiones en las instituciones estatales y particulares. (Perú 21, 2019)

En Latinoamérica, los países que consumen más videojuegos por orden de ingresos son México y Brasil según las estadísticas de Newzoo, México ocupa el puesto 12 a nivel mundial, por lo que determinan que este fenómeno involucraría a la mitad de la población del país. (Gracia y Galicia, 2020)

A nivel nacional, según las estadísticas del Ministerio de Salud, en el año 2019 una totalidad de 1051 pacientes fueron atendidos en los centros médicos por adicción a videojuegos, comprendida por adolescentes entre 12 y 17 años, siendo la población más afectada. Bromley, director de Salud Mental del MINSA, refiere que esta enfermedad mental presenta un perfil parecido en adolescentes. Señaló que, estos sujetos tendrían carencias afectivas como también venir de familias disfuncionales, lo cual va a generar una falta de autoestima. Asimismo,

que los individuos adictos a los videojuegos presentan cambios de humor, angustias, irritabilidad y agresividad. (Perú 21, 2020)

Por otro lado, según un estudio sobre violencia escolar del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018), 150 millones de estudiantes de 13 a 15 años a nivel global, dice haber padecido algún tipo de agresión en su institución educativa. Según los datos estadísticos de UNICEF, más de 1 de cada 3 estudiantes ha estado involucrada en peleas físicas alguna vez. Refieren también que, aunque tanto varones como mujeres corren riesgo de padecer violencia en las escuelas, las mujeres tienen mayor probabilidad de ser víctima de violencia psicológica y los varones tienen mayor exposición de amenazas y de violencia física.

Según la plataforma virtual del Ministerio de Educación, entre el 2013 y 2019 se registraron 32.488 sucesos de violencia escolar a nivel nacional, teniendo una mayor incidencia en el nivel secundario con un 55%, en nivel primaria con un 37% y nivel inicial con un 7%. De los incidentes reportados durante los 6 años, la violencia física es la más recurrente con un 53%, seguida de la violencia psicológica con un 32.8%, y la sexual con un 14.2%. (Perú 21, 2019)

Debido a la coyuntura nacional, los adolescentes pasan mayor tiempo en sus hogares, por lo que el uso de videojuegos y tecnología ha aumentado considerablemente (Zegarra, 2020)

La Organización Mundial de la Salud (2019) ha tomado en cuenta que el trastorno por el uso excesivo de videojuegos es una enfermedad mental, tal patología ha sido incorporada en la siguiente edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades CIE-11.

El jefe del departamento de Salud Mental de la OMS, Poznyak (2018, como se citó en Cable News Network, 2018), manifestó que los individuos que juegan videojuegos pueden obtener un daño significativo tanto en las áreas del funcionamiento personal, familiar como educativo, social, ocupacional u otras.

A nivel mundial, España se ubica en el país con mayor uso, los videojuegos son la opción principal de ocio audiovisual, facturando 1.359 millones de euros en el

año 2017. Los usuarios más destacados que abusan de las nuevas tecnologías son adolescentes de entre 11 y 14 años, siendo el 79% que juega habitualmente, mientras que el 21% se encuentran en las edades de 14 y 18 años. (Paoli, 2019)

Existen estudios en el que sostienen que los videojuegos tienen efectos positivos en el adolescente como el aprendizaje, la creatividad, la sociabilización y distintas habilidades. A pesar de ello, también los efectos negativos que están relacionados con el aislamiento social, las conductas agresivas y la influencia en el rendimiento académico de los adolescentes. (Liu, Lo y Wei, 2020)

Luego de lo expuesto líneas arriba, se plantea la siguiente pregunta como problemática ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao 2020?

La importancia que tiene el presente estudio de investigación con respecto al ámbito teórico es establecer si existe relación entre la dependencia a los videojuegos y los tipos de agresividad en estudiantes, la información obtenida sirve para apoyar a diversos estudios que explicaron ambas variables, asimismo con los resultados obtenidos se han sugerido ideas y recomendaciones a próximas investigaciones. En el ámbito práctico, los resultados obtenidos en el estudio sirven como fuente de información a la población; para llevar a cabo acciones preventivas y/o promocionales como charlas y talleres educativos, de tal forma que se incorpore saludablemente el uso de videojuegos en el actuar cotidiano. El aporte que brinda en el ámbito metodológico, es explicar y describir la variable la dependencia a los videojuegos y tipos de agresividad, haciendo uso las diversas teorías anteriormente expuestas, asimismo todo lo hallado en la investigación ayudará a generar una nueva base, la cual servirá como antecedente para futuros estudios.

Por ende, el presente estudio de investigación tuvo como objetivo general, determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y los tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao 2020. Del mismo modo, tuvo como objetivos específicos, determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad con sus

respectivas dimensiones: agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao 2020.

Por tanto, la hipótesis general es: existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao 2020. Y la hipótesis nula: no existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao 2020. De igual modo, las hipótesis específicas, existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad con sus respectivas dimensiones: agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao 2020. Y las hipótesis específicas nulas, no existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad con sus respectivas dimensiones: agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao 2020.

II. MARCO TEÓRICO

Como trabajos previos a nivel nacional tenemos investigaciones de diversos autores las cuales serán expuestas en las siguientes líneas:

Valle (2019) en su investigación, consideró como objetivo identificar si existe correlación entre agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública. El diseño de este estudio fue no experimental de corte transversal de tipo descriptivo correlacional. La investigadora concluyó que la agresividad no influye con la variable adicción a los videojuegos, rechazando la hipótesis general y aceptando la hipótesis nula.

De igual modo, Arteaga (2018) desarrolló una tesis, en la cual su objetivo principal fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Ate. El diseño de investigación fue descriptivo-correlacional, tipo no experimental. La investigadora concluyó que, a mayor nivel de dependencia a los videojuegos, mayor será el nivel de agresividad.

Remigio (2017) en su estudio de investigación, su objetivo fue determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones públicas del nivel secundario ubicada en el distrito de Los Olivos. El diseño de estudio fue correlacional de tipo no experimental, corte transversal. El investigador concluyó que, a mayor adicción a los videojuegos por parte de los estudiantes, estos mismos presentarán mayor conducta agresiva.

Del mismo modo, como trabajos previos a nivel internacional tenemos diversos estudios, los cuales serán detalladas a continuación:

Solano (2015) en la investigación, propuso como objetivo determinar la influencia de los videojuegos en las conductas agresivas de los estudiantes. El diseño de investigación ha sido no experimental, con un tipo de estudio transversal, descriptiva explicativa. El investigador concluyó que, la incidencia de videojuegos en el comportamiento es patente ya que la mayoría de los alumnos afirman su comportamiento agresivo después de utilizar dichos juegos.

Batallas (2014) en su trabajo de titulación, tuvo como objetivo determinar la relación de las variables tipo de juego preferido y tiempo invertido en videojuegos con las conductas de síndrome AHÍ en adolescentes. El diseño de investigación fue no experimental, transversal de tipo descriptiva no probabilística, intencional (de conveniencia) discrecional. El investigador concluyó que, no existe una relación significativa directa entre el tipo de videojuego preferido y las conductas agresivas, hostiles o de ira, en el mismo grupo.

Razvan, Rizeanu y Manolache (2019), en su investigación, tuvo como objetivo identificar si existe una correlación estadísticamente significativa entre la agresividad, ansiedad y la cantidad de rondas jugadas que pueden predecir la adicción. El diseño de investigación fue correlacional. Los investigadores concluyeron que, existe una correlación estadísticamente significativa entre agresividad, ansiedad y la cantidad de rondas jugadas.

En los siguientes párrafos se explicarán las teorías relacionadas al tema sobre la dependencia a los videojuegos, asimismo las dimensiones, causas y consecuencias de la misma.

Para la Real Academia Española (2014) dependencia es la necesidad compulsiva de alguna sustancia, para experimentar los efectos o calmar los malestares producidos por su privación.

Según la Organización Mundial de la Salud (2019), la decisión de establecer una nueva categoría de diagnóstico de adicción a los videojuegos e incluirla en el CIE-11 ha sido bien recibida por psicólogos y psiquiatras de todo el mundo, incluidos miembros del Colegio de Psiquiatras de los Estados Unidos, Reino de Gran Bretaña y el Norte Irlanda, así también la división centrada en la adicción de psicología de la Asociación Americana de Psicología (APA). Asimismo señalan que la inclusión de los juegos trastorno en el CIE-11 facilitará el diagnóstico y tratamiento apropiados así como el seguimiento, vigilancia e investigación necesaria para obtener una imagen más clara de la prevalencia y el impacto de la condición.

Según Gonzales, Báez, Arrúa y Ayala (2019) la dependencia a los videojuegos está en paralelo con las tecnologías. Esta condición de juego excesivo podría llegar a afectar la salud tanto física como mentalmente. Físicamente, se podrían producir deformaciones en las manos y en la columna vertebral por la postura que adopta la persona que está jugando. Mentalmente, los jugadores adictos a los videojuegos van perdiendo la noción de la realidad.

Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009) refieren que los principales efectos negativos de los videojuegos son la adicción, la agresividad y el aislamiento social. Asimismo, señalan que existen diversas semejanzas con respecto al contenido entre los videojuegos y la televisión, sin embargo, la influencia de la televisión es pasiva, mientras que los videojuegos adicionan una dimensión activa que puede reforzar el impacto del modelo, y es ahí donde arraiga la principal razón por la que los niños tienen mayor preferencia por los videojuegos que por la televisión.

Según Chóliz y Marco (2011), la adicción al videojuego tiene como consecuencia la perturbación de las relaciones sociales y familiares. Así pues, las personas que tienen problemas de conductas adictivas, generalmente involucran a otros miembros de su entorno.

Chóliz y Marco (2017) refieren que la adicción a videojuegos, es representado como un problema real para algunos sujetos, aun cuando la población afectada es una minoría, representa a la mayoría de adolescentes. Los autores señalan que el jugar activamente videojuegos, podrían traer consecuencias reforzantes, la cual incrementará en mayor medida la posibilidad de seguir jugando. Una de las consecuencias más significativas son el incremento en autoestima y sensación de dominio, esto quiere decir que, cuando los adolescentes ganen partidas, favorecerá el propio autoconcepto, ya que les permite demostrarse a sí mismo y a los demás sus habilidades adquiridas.

Sin embargo, los videojuegos tienen contenidos con estética sexista, mientras que otros con gran contenido violento, podría favorecer a la hostilidad. (Chóliz y Marco, 2011)

Los mismos autores refieren que, la dependencia a los videojuegos se divide en cuatro dimensiones, las cuales son:

- Abstinencia. Hace referencia al malestar que presencian los sujetos cuando no pueden jugar con videojuegos, así como la utilización de estos para aligerar problemas psicológicos.
- Abuso y Tolerancia. Se refiere al jugar paulatinamente mucho más que al inicio y de manera desmedida.
- Problemas ocasionados por los videojuegos. Consecuencias perjudiciales del uso de videojuegos.
- Dificultad en el control. Imposibilidad de controlar las ganas de jugar, así sea en situaciones y momentos inadecuados.

Por otro lado, según Avendaño, Morales y Pohls (2013) en la investigación sobre los videojuegos, la salud y la adicción; señalaron que se pueden distinguir diversas causas por las cuales existen adicción a los videojuegos:

- Personalidad dependiente. Personas que, por este tipo de personalidades, tienen mayor tendencia a volverse adictas y a depender de ciertas cosas, y cuando juegan videojuegos reiteradas veces, se genera una adicción.

- Problemas familiares. Carencia de comunicación, falta de comprensión.
- Problemas en el ámbito escolar. Escasa integración social, soledad, ausencia de motivación escolar.

El la dependencia a los videojuegos es considerado como una adicción que puede traer consigo consecuencias graves para los seres humanos, haciendo que lleguen a sentirse deprimidos, ansiosos o estresados. (Richard et ál., 2015). Estos autores también mencionan que jugar videojuegos puede evitar que tanto niños como adolescentes participen de actividades más deportivas y educativas.

En los siguientes párrafos se explicarán tanto las teorías relacionadas al tema sobre la agresividad y las dimensiones de la misma.

La Real Academia Española en el año 2014 define agresividad como una tendencia a actuar o responder violentamente.

Winnicott (1971, como se citó en Summer, 2014) define la agresividad como un impulso con finalidad destructiva. Según este autor, la agresividad la trae el ser humano al nacer y puede expresarse si el entorno social lo facilita, sosteniéndolo adecuadamente. Si esto llega a suceder, el niño reaccionará con sumisión y tendrá dificultades para defenderse.

Diversos autores sostienen teorías con respecto a agresividad. Por lo que son utilizadas hoy en día para explicar los fenómenos sociales, explorar al ser humano con todas sus variables: fisiológicas, culturales, internas, externas, las relaciones con su entorno, entre otros. Por ende, a continuación, se resaltarán las teorías que explican la agresividad:

Piaget (1954, como se citó en Ortiz 1997) en su teoría cognoscitiva, considera que el desarrollo cognoscitivo es resultado de la maduración del cerebro, del sistema nervioso y de la adaptación al ambiente. También señala que los niños desarrollan dichas conductas entorno a los dos años. Para considerar que el niño es capaz de procesar adecuadamente las conductas que emite, debemos tener en cuenta que el sujeto tenga la capacidad cognitiva suficiente como para entender las consecuencias de su conducta y poder procesarla para corregirla.

Por ello se puede deducir que la aproximación piagetiana ignora el papel de las emociones inconscientes y del conflicto emocional como causas de la conducta.

A diferencia de la teoría de la mente, esta señala que el niño desarrolla la capacidad de comprender la mente entre los dieciocho meses a los cinco años. A esta edad los niños han adquirido una comprensión de la mente muy cercana a la que poseen los adultos. Sin embargo, tal comprensión sigue desarrollándose durante los años escolares hasta la vida adulta. (Happé, Winner y Brownell 1998).

Partiendo de esta teoría, se puede concluir que todo acto de agresión hostil que se realice alrededor de los cinco años, se debe empezar a considerar violento, por lo tanto, se debe rastrear el inicio de los comportamientos de cualquier persona que haya infligido daños intencionales a otra. (García, 2016)

Bandura (1973), en la teoría del aprendizaje social, refiere que tanto la imitación, la observación y los factores ambientales son puntos sumamente importantes en la aparición de la conducta agresiva, es decir aprendemos el comportamiento social mediante la observación, la imitación y lo desarrollamos a través de recompensas y castigos. Bandura hacía mención de que aprendemos la agresión no solo por el hecho de aprovecharnos de sus beneficios, sino también al observar a otros.

Según Freud (1950, como se citó en Cox 2008), en la teoría del instinto señala que la agresión es un impulso innato parecido al hambre, la sed y el deseo sexual. Para él, la agresión como cualquier impulso, puede regularse a través de la satisfacción. La humanidad es naturalmente agresiva, por ende, la sociedad se beneficia promoviendo diversos deportes y juegos que ofrecen la posibilidad de liberar la agresión de una manera socialmente aceptable. También refiere que la agresión da como resultado la liberación del impulso agresivo o también llamada liberación de la agresión reprimida. Esta liberación es conocida como catarsis.

La teoría de los impulsos evocados desde el exterior (frustración) se basó en la primera hipótesis de Freud, en el cual refería que la agresión es producida por la frustración de los instintos. No obstante, esta teoría rechaza el planteamiento de

que la agresividad sea instintiva. Esta señala que toda conducta violenta va a ser generada a raíz de una frustración el cual va a ser el resultado de un bloqueo en la obtención de las metas. La agresión se recompensa con frecuencia, por ende, se convierte en una respuesta dominante a la frustración. (Dollard, 1939, como se citó en Cox, 2008)

Diversas investigaciones han admitido que existe una potencialidad biológica para agredir. Los genetistas han descubierto cierta forma de agresión patológica, que al parecer está relacionado con alteraciones de la fórmula cromosómica, es decir, los sujetos de sexo masculino, de coeficiente intelectual bajo y fórmula cromosómica XYY tienen mayor predisposición a ejercer conductas que afectan a la sociedad que las personas de constitución cromosómica regular. (Gómez, 2005)

Buss y Perry (1992) definen agresividad como la conducta que da estímulos agresivos a otro individuo. También señalan que la agresividad puede expresarse de distintas formas, dependiendo del estrato social y de la cultura a la cual se pertenezca. La agresividad es una de las características de la personalidad, la cual estará compuesta por la rutina de atacar, además, los individuos poseen distintas maneras de usar la agresión, la cual varía según la circunstancia y el momento.

Estos autores determinan que la agresividad se divide en cuatro dimensiones, estos son:

- Agresividad física. Es manifestada por medio de golpes, empujones, y distintas maneras empleando su propio cuerpo o algún objeto externo para causar daño.
- Agresividad verbal. Manifestada mediante insultos y/o amenazas. Esto conlleva sarcasmos, burlas, sobrenombres o apodos para referirse a otras personas.
- Ira. Conjunto de emociones que van a surgir de una reacción psicológica interna, que sigue a la percepción de haber sido dañado. Por lo cual, no va a perseguir una meta precisa, como en la agresión.

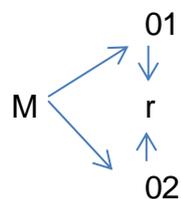
- Hostilidad. Actitud que implica el disgusto y la evaluación cognitiva hacia los demás que a menudo es acompañada de un deseo de querer hacer daño o agredir a alguien.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de la presente investigación es aplicada porque busca utilizar los conocimientos adquiridos, mientras se adquieren otros, después de sistematizar la práctica basada en investigación. (Murillo, 2008)

Con un diseño descriptivo - correlacional ya que se recolectaron datos y características de una población con el fin de generalizar resultados y buscar relación entre ambas variables. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014), siendo su diagrama:



Donde:

M = Estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del Callao.

01 = Dependencia de videojuegos

02 = Tipos de agresividad

r = relación

De igual modo, el diseño de investigación es no experimental de corte transversal porque no se manipulan variables y se obtienen datos en un periodo único. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: dependencia de videojuegos

Definición conceptual

La adicción al videojuego tiene como consecuencia la perturbación de las relaciones sociales y familiares. Así pues, las personas que tienen problemas de conductas adictivas, generalmente involucran a otros miembros de su entorno. (Chóliz y Marco, 2011)

Definición operacional

Para medir la variable la dependencia a los videojuegos, se utilizará el Test de Dependencia de Videojuegos, la cual está compuesta por 25 preguntas, consta de 4 dimensiones: abstinencia (10 ítems), abuso y tolerancia (5 ítems), problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems), dificultad de control (6 ítems)

Indicadores

El malestar que presencian los sujetos cuando no pueden jugar con videojuegos, así como la utilización de estos para aligerar problemas psicológicos, el cual corresponde a la dimensión abstinencia; el jugar paulatinamente mucho más que al inicio y de manera desmedida, corresponde a la dimensión abuso y tolerancia; las consecuencias perjudiciales del uso excesivo de los videojuegos, corresponde a la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y por último la imposibilidad de dejar de jugar, a pesar de que no sea la situación ni el momento adecuado para hacerlo, corresponde a la dimensión dificultad de control.

Escala de medición: Ordinal

Variable 2: tipos de agresividad

Definición conceptual

Buss y Perry (1992) definen la agresividad como la conducta o respuesta que da estímulos agresivos a otro individuo. También señalan que la agresividad puede

expresarse de distintas formas, dependiendo del estrato social y de la cultura a la cual se pertenezca.

Definición operacional

Para medir la variable tipos de agresividad, se utilizará el Cuestionario de Agresión, la cual está compuesta por 29 preguntas, consta de 4 dimensiones: agresión física (5 ítems), agresión verbal (9 ítems), ira (8 ítems), hostilidad (7 ítems)

Indicadores

Los golpes, empujones, y distintas maneras empleando el propio cuerpo o algún objeto externo para causar daño, corresponde a la dimensión agresividad física; los insultos y/o amenazas, los cuales conllevan a sarcasmos, burlas, sobrenombres o apodos para referirse a otras personas corresponde a la dimensión agresividad verbal, el conjunto de sentimientos que van a surgir de unas reacciones psicológicas internas, que siguen a la percepción de haber sido dañado, corresponde a la dimensión ira y por último la actitud que implica el disgusto y la evaluación cognitiva hacia los demás que a menudo es acompañada de un deseo de querer hacer daño o agredir a alguien corresponde a la dimensión hostilidad.

Escala de medición: Ordinal

3.3. Población y muestra

Población

Para Tamayo (2003) una población es aquella totalidad de un hecho de estudio, en la cual participan sujetos con determinadas características en común observables en un momento y lugar seleccionado donde se realizará el estudio de investigación.

La población está comprendida por 60 estudiantes entre 12 a 17 años de 1° a 5° de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

Criterio de inclusión: cursar el nivel secundario, consentimiento informado y aceptado, que desee colaborar con la investigación, que pertenezcan a la provincia constitucional del Callao.

Criterio de exclusión: estudiantes de primaria, estudiantes que no estén de acuerdo con la investigación, estudiantes con problemas de aprendizaje.

Muestreo

Ramírez (1997), explica la muestra de tipo censal como aquella que es considerada al 100% de la población, siendo este un número manejable. Por lo tanto, la totalidad de las unidades de exploración, son consideradas como muestra.

Unidad de análisis: Mujeres y hombres adolescentes de 12 a 17 años de edad, que cursen entre 1º y 5º del nivel secundario, pertenecientes a la misma institución educativa privada ubicada en la provincia constitucional del Callao.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recopilación de los datos, se utilizaron técnicas psicométricas, las cuales están constituidas por ítems. Los instrumentos empleados en la presente investigación son el Test de Dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992). A continuación, se presentarán la descripción de cada instrumento de medición:

Instrumento 1: Test de Dependencia a los videojuegos (TDV)

- Autor: Chóliz y Marco (2011)
- Procedencia: España
- Adaptación Peruana: Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. (2017) / Edwin Salas Blas – Universidad San Martín de Porres, Perú; César Merino Soto – Universidad de San Martín de Porres, Perú; Mariano Chóliz – Universidad de Valencia, España; Clara Marco – Universidad de Valencia, España.

- **Ámbito de Aplicación:** Adolescentes, jóvenes y adultos entre 11 a 18 años.
- **Forma de Administración:** Individual y colectiva.

Validez

Para obtener la validez se utilizó el método de normalización Promax, consiguiendo un valor Kappa=4. Se rechaza la hipótesis nula gracias al resultado obtenido con la esfericidad de Bartlett y un KMO de 0.95, estos resultados indican que se puede realizar un análisis Factorial.

Confiabilidad

Se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach para la obtención de la consistencia interna y Omega de McDonald desde un punto de vista factorial. Para la muestra 1 se obtuvo un Alfa de Cronbach de 0.96, y para la muestra 2 de 0.94, lo cual explica la varianza de manera óptima.

Instrumento 2: Cuestionario de Agresión

- **Autor:** Arnold Buss y Mark Perry (1992), traducido al español por Andreu Rodríguez, Elena Peña y José Graña (2002)
- **Procedencia:** España
- **Adaptación Peruana:** Estudio psicométrico de la versión española de Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (2012) / María Matalinares; Juan Yaringaño; Joel Uceda; Erika Fernández; Yasmin Huari; Alonso Campos; Nayda Villavicencio - Todos los autores pertenecen a la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú.
- **Ámbito de Aplicación:** Adolescentes y jóvenes entre 10 y 19 años.
- **Forma de Administración:** Individual y colectiva.

Validez

Gracias al Análisis Factorial Exploratorio, se obtuvo un reconocimiento de las 4 dimensiones y el 46,37% de la varianza explicada, consiguiendo puntaje factoriales mayores a 0,35. También se realizó el Análisis Factorial Confirmatorio, obteniendo un 0,93 de ajuste de bondad.

Confiabilidad

Se obtuvo un Alfa de Cronbach de 0,88, lo cual explica una consistencia interna confiable para la totalidad de la escala. El factor con mayor puntaje de confiabilidad fue el de Agresión Física (0,86), seguido por el Factor ira (0,77), el siguiente fue el Factor de Agresión verbal (0,68), y por último el Factor de Hostilidad (0,72), todos obtenidos también con el coeficiente Alfa de Cronbach.

3.5. Procedimientos

Por el confinamiento nacional que se está viviendo en la actualidad, el procedimiento utilizado para la investigación se basó en la recolección de información que fue a través de redes sociales, de igual modo, las coordinaciones institucionales requeridas para la realización del estudio, fueron a través de correos electrónicos, siendo así el procedimiento para continuar con la aplicación de instrumentos Cuestionario de Agresividad y Test de Dependencia de Videojuegos, a los estudiantes a través de un formulario virtual a la cual tuvieron acceso por un link compartido por la autoridad de la Institución Educativa. Posteriormente se procesaron los datos en el Software elegido; una vez que se obtuvieron los resultados cuantitativos, se procedió a la redacción de resultados, interpretando cada uno de ellos. Después, se ejecutó la discusión de resultados contrastando los resultados obtenidos con otras investigaciones, luego de ello, se añadieron las conclusiones a las que se llegó con la investigación realizada y para finalizar se agregaron las recomendaciones correspondientes.

3.6. Métodos y análisis de datos

Para el análisis de los datos obtenidos, primero se diseñó una base de datos con toda la información brindada por los 60 estudiantes utilizando el Programa Excel. Posterior a ello, se realizaron los análisis estadísticos empleando el Programa Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS) versión 25, base para realizar procedimientos estadísticos.

Después, para obtener los objetivos propuestos en el estudio de investigación, se aplicaron los estadísticos descriptivos, para delimitar los niveles de frecuencia

de las variables la dependencia a los videojuegos y tipos de agresividad en adolescentes. Asimismo, para determinar el análisis estadístico inferencial, se aplicó la prueba de normalidad de Kolmogorov - Smirnov, siendo así el resultado no ajustable a una distribución normal, los niveles de significancia fueron menores a 0.05; por lo tanto, se procedió a utilizar el coeficiente de correlación de Spearman para hallar la correlación entre ambas variables de estudio.

3.7. Aspectos éticos

La presente investigación tomó en cuenta todos los aspectos establecidos al respecto, el generar respeto y el cuidado de cada uno de los participantes, ello implicó la beneficencia, la cual está definida como una obligación a no dañar (no maleficencia), es decir, salvaguardar el bienestar y derechos de los sujetos de investigación. (APA, 2017)

Asimismo, se tomó en cuenta que, la salud psicológica de un individuo tiene que prevalecer sobre los intereses de la ciencia y la sociedad, tal como lo refieren los lineamientos del Colegio de Psicólogos del Perú (2017)

Por otro lado, el estudio mostró equidad entre los individuos, sin exclusión alguna. Esto quiere decir que, se ejerció un juicio razonable y se tomaron precauciones para garantizar sus prejuicios potenciales, los límites de competencia y las limitaciones de sus experiencias no conduzcan ni toleren prácticas injustas (American Educational Research Association, 2010)

Otro de los principios que consideró la investigación, es el de autonomía, esta se aplicó a través de la obtención de un consentimiento informado. De la misma manera, toda intervención se llevó a cabo previo consentimiento informado del sujeto interesado y de los padres de familia, ya que la investigación está dirigida a menores de edad. El consentimiento estuvo basado en la información adecuada, asegurando que comprendan que la participación era de manera voluntaria y libre, incluyendo las modalidades para la revocación del consentimiento. El individuo, tuvo el derecho de revocar el consentimiento en cualquier momento y por cualquier motivo. (MINSA, 2011). Lo anteriormente expuesto se llevó a cabo con el fin de un abordaje óptimo y justo.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Después de haber aplicado los instrumentos antes mencionados, el Cuestionario de Agresión y el Test de Dependencia de Videojuegos, se realizó el análisis de información, en la cual los resultados arrojaron lo siguiente:

Tabla 1

*Niveles de frecuencia de los tipos de agresividad en estudiantes de secundaria.
Resultados descriptivos*

Agresividad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	13	21,7	21,7	21,7
MEDIO	7	11,7	11,7	33,3
ALTO	40	66,7	66,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla 1 se evidencia que 21,7% de los estudiantes presentan un nivel bajo, el 11,7% presentan un nivel medio y el 66,7% presenta un nivel alto con respecto al nivel de agresividad. (Ver en anexo 11, figura 1)

Tabla 2

Niveles de frecuencia de la dimensión agresividad física

Agresividad física	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	26	43,3	43,3	43,3
MEDIO	24	40,0	40,0	83,3
ALTO	10	16,7	16,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla 2 se observa que 43,3% de los estudiantes presentan un nivel bajo, el 40,0% presentan un nivel medio y el 16,7% presenta un nivel alto con respecto al nivel de agresividad física. (Ver en anexo 11, figura 2)

Tabla 3

Niveles de frecuencia de la dimensión agresividad verbal

Agresividad verbal	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	11	18,3	18,3	18,3
MEDIO	1	1,7	1,7	20,0
ALTO	48	80,0	80,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla 3 se aprecia que 18,3% de los estudiantes presentan un nivel bajo, el 1,7% presentan un nivel medio y el 80,0% presenta un nivel alto con respecto al nivel de agresividad verbal. (Ver en anexo 11, figura 3)

Tabla 4

Niveles de frecuencia de la dimensión ira

Ira	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	13	21,7	21,7	21,7
MEDIO	5	8,3	8,3	30,0
ALTO	42	70,0	70,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla 4 se puede evidenciar que 21,7% de los estudiantes presentan un nivel bajo, el 8,3% presentan un nivel medio y el 70,0% presenta un nivel alto con respecto al nivel de ira. (Ver en anexo 11, figura 4)

Tabla 5

Niveles de frecuencia de la dimensión hostilidad

Hostilidad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	20	33,3	33,3	33,3
MEDIO	8	13,3	13,3	46,7
ALTO	32	53,3	53,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla 5 se demuestra que 33,3% de los estudiantes presentan un nivel alto, el 13,3% presentan un nivel medio y el 53,3% presenta un nivel bajo con respecto al nivel de hostilidad. (Ver en anexo 11, figura 5)

Tabla 6

Niveles de frecuencia de la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria. Resultados descriptivos

La dependencia a los videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	14	23,3	23,3	23,3
MEDIO	7	11,7	11,7	35,0
ALTO	39	65,0	65,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: SPSS

Nota. La tabla 6 indica que el 23,3% de la población evidencia un rango bajo, el 11,7% rango medio y el 65.0% rango alto con respecto a la dependencia a los videojuegos. (Ver en anexo 11, figura 6)

4.2. Resultados correlacionales

Tabla 7

Prueba de normalidad de agresividad y la dependencia a los videojuegos

Kolmogorov-Smirnov			
	Estadístico	gl	Sig.
La dependencia a los videojuegos	,239	60	,000
Agresividad	,194	60	,000

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla 7 se aprecian los resultados de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov aplicada, los niveles de significancia son menores a 0.05 para las dos variables utilizadas en el estudio, es decir, los datos no son ajustables a una distribución normal, asimismo el análisis de los datos para realizar la prueba de las hipótesis, será con estadísticos no paramétricos, por lo

tanto, se procede a usar el coeficiente de correlación de Spearman para la correlación de ambas variables. (Ver en anexo 12, figura 7 y 8)

4.3. Resultados de la contrastación de las hipótesis con sus sub títulos

4.3.1. Hipótesis general

HG: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

H0: No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

Tabla 8

Relación entre la dependencia a los videojuegos y tipos de agresividad. Contrastación de hipótesis.

	Total de Agresividad
	Rho de Spearman

	Coeficiente de correlación	,922**
La dependencia a los videojuegos	Sig. (bilateral)	,000
	N	60

Fuente: SPSS

Nota. La tabla 8 indica que existe una correlación positiva perfecta ($,922^{**}$). Además, el valor de $p=,000$, la cual señala ser menor a $\alpha=0.005$.

Decisión: Por lo cual, los resultados de la tabla aceptan la hipótesis general y rechaza la hipótesis nula, es decir, existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

4.3.2. Hipótesis específicas

H1: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

H0: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

Tabla 9

Relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresividad física. Contrastación de hipótesis.

	Agresividad física
	Rho de Spearman

	Coeficiente de correlación	,802**
La dependencia a los videojuegos	Sig. (bilateral)	,000
	N	60

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla 9 se puede observar que existe una correlación positiva muy fuerte ($,802^{**}$). Además, presenta una significancia de ($,000$), la cual señala ser menor a $\alpha=0.005$.

Decisión: Por lo cual los resultados de la tabla aceptan la primera hipótesis específica y rechaza la hipótesis nula, es decir, existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

Relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresividad verbal. Contrastación de hipótesis.

H2: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

H0: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

Tabla 10

	Agresividad verbal
	Rho de Spearman
Coeficiente de correlación	,695**

La dependencia a los videojuegos	Sig. (bilateral)	,000
	N	60

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla 6 se puede evidenciar que existe una correlación positiva considerable ($,695^{**}$). Además, presenta una significancia de ($,000$), la cual señala ser menor a $\alpha=0.005$.

Decisión: Por lo cual, los resultados de la tabla aceptan la segunda hipótesis específica y rechaza la hipótesis nula, es decir, existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresión verbal en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

Relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión ira. Contrastación de hipótesis.

H3: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

H0: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

Tabla 11

	Ira
	Rho de Spearman
Coeficiente de correlación	$,877^{**}$

La dependencia a los videojuegos	Sig. (bilateral)	,000
	N	60

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla 11 se aprecia la existencia de una correlación positiva muy fuerte ($,877^{**}$). Además, presenta una significancia de ($,000$), la cual señala ser menor a $\alpha=0.005$.

Decisión: Por lo cual, los resultados de la tabla aceptan la tercera hipótesis específica y rechaza la hipótesis nula, es decir, existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

Relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión hostilidad. Contrastación de hipótesis.

H4: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

H0: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

Tabla 12

	Hostilidad
--	------------

	Coeficiente de correlación	Rho de Spearman
La dependencia a los videojuegos		,883**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	60

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla 12 se evidencia una correlación positiva muy fuerte ($,883^{**}$). Además, presenta una significancia de ($,000$), la cual señala ser menor a $\alpha=0.005$.

Decisión: Por lo cual, los resultados de la tabla aceptan la cuarta hipótesis específica y rechaza la hipótesis nula, es decir, existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020.

V. DISCUSIÓN

El presente estudio de investigación se realizó bajo un enfoque cuantitativo, la cual estuvo conformada por una muestra de 60 estudiantes de una institución educativa privada ubicada en la provincia constitucional del Callao, para ello se empleó una estadística descriptiva-inferencial. Se efectuó la prueba de normalidad de Kolmogorov – Smirnov para definir el uso de pruebas paramétricas o no paramétricas. Se empleó el coeficiente de Spearman para ambas variables, por no ajustarse a la normalidad.

Debido a la coyuntura nacional, los adolescentes pasan mayor tiempo en sus hogares, por lo que el uso de videojuegos y tecnología ha aumentado

considerablemente (Zegarra, 2020), por lo cual se obtuvieron los siguientes resultados:

Contrastando la hipótesis general, se demostró que existe una correlación positiva perfecta ($,922^{**}$) entre la dependencia a los videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao. La relación entre las variables anteriormente mencionadas, tiene coincidencia con lo hallado por Arteaga (2018), en su tesis "Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018", el cual concluye que, a mayor nivel de dependencia a los videojuegos, mayor es el nivel de agresividad, estos resultados coinciden con Remigio (2017), el cual planteó una correlación significativa entre la adicción a videojuegos y las conductas agresivas. Comparando con la investigación de Valle (2019), este autor concluye que no existe relación significativa entre las variables expuestas, por lo que no coincidimos en la correlación de variables. Es importante aclarar que el presente estudio de investigación y la de los autores Solano (2015) Razvan, Rizeanu y Manolache (2019) se enfocaron en identificar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, pero no centraron sus investigaciones en determinar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la variable agresividad, como lo realizó Batallas (2014), Remigio (2017), Arteaga (2018) y Valle (2019).

Continuando con la contrastación de hipótesis, en las específicas se buscó establecer la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad con sus respectivas dimensiones: agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao. En la cual se identificó en la primera hipótesis específica una correlación positiva muy fuerte ($,802^{**}$), con una significancia de (0,000), en la segunda hipótesis específica se evidenció que existe una correlación positiva considerable ($,695^{**}$), con una significancia de (0,000), asimismo en la tercera hipótesis específica se probó que existe una correlación positiva muy fuerte ($,877^{**}$) con una significancia de (0,000) y, por último, en la última hipótesis específica se probó una correlación positiva muy fuerte ($,883^{**}$) con una significancia de (0,000), Siendo así estos resultados coincidentes con la

investigación de Arteaga (2018), el cual señaló que existe una correlación moderada ($,471^{**}$), con una significancia de (0,000) entre la agresividad física y la dependencia a los videojuegos, en la segunda hipótesis específica tuvo como resultado una correlación moderada ($,439^{**}$), con una significancia de (0,000), entre la agresividad verbal y la dependencia a los videojuegos, en la tercera hipótesis específica tuvo como resultado una correlación directa o positiva ($,353^{**}$), con una significancia de (0,000) entre la ira y la dependencia a los videojuegos, y en la última hipótesis específica tuvo como resultado una correlación moderada ($,453^{**}$), con una significancia de (0,000) entre la hostilidad y la dependencia a los videojuegos. Sin embargo, Valle (2019) no coincide con lo obtenido en las investigaciones expuestas, este señaló que no existe inversa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física, identificando una correlación muy baja negativa ($-,036^{**}$), en la segunda hipótesis específica señaló que no existe una relación inversa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal, indicando una correlación muy baja negativa ($-,050^{**}$), en la tercera hipótesis específica tuvo como resultado una correlación baja negativa ($-,176^{**}$), el cual señaló que no existe relación inversa entre adicción a videojuegos y la ira, para finalizar los resultados de Valle (2019), en la cuarta hipótesis específica señaló que no existe relación inversa entre la variable adicción a videojuegos y hostilidad, indicando una correlación muy baja negativa ($-,079$).

De esta manera con los resultados obtenidos en la presente investigación se confirma lo mencionado por Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009) los cuales refieren que los principales efectos negativos de los videojuegos son la adicción, la agresividad y el aislamiento social. Asimismo, Bandura (1973), en la teoría del aprendizaje social, refiere que tanto la imitación, la observación y los factores ambientales son puntos sumamente importantes en la aparición de la conducta agresiva.

Ahora bien, desde un punto de vista descriptivo, en el nivel de la dependencia a los videojuegos se obtuvo un puntaje alto con un 65.0%, Con respecto al nivel de agresividad, se obtuvo un puntaje alto con un 66.7%. Encontrando coincidencia con la investigación de Arteaga (2018), donde tuvo como resultado

un puntaje alto con un 50% correspondiente al nivel de dependencia a los videojuegos, en el nivel de agresividad tuvo como resultado un puntaje alto con un 45.0%. Por otro lado, Valle (2019) discrepa con los resultados anteriores, este tuvo como resultado en el nivel de adicción a videojuegos un puntaje medio 66.15%, asimismo tuvo como resultado en el nivel de agresividad un puntaje bajo con un 63.2%. En los resultados de las distintas investigaciones se ha podido observar una diferenciación de puntajes, esto puede haber ocurrido por la cantidad de la población, el sexo, la edad, ya que en el presente estudio estuvo comprendida por 60 estudiantes, el 40% de sexo femenino y el 60% de sexo masculino, entre 12 años a 17 años. En la investigación de Arteaga (2018), estuvo conformada por 100 estudiantes, entre 12 a 19 años de edad. Asimismo, en la investigación de Valle (2019), estuvo comprendida por 130 adolescentes, no especificó las edades. Esto respalda Bromley, director de Salud Mental del MINSA quien señala que los adolescentes entre 12 y 17 años, es la población más afectada por adicción a videojuegos, también manifiesta que los individuos adictos a los videojuegos presentan cambios de humor, angustias, irritabilidad y agresividad. (Perú 21, 2020). Otro respaldo que tienen los resultados obtenidos, es el de la plataforma virtual del Ministerio de Educación, el cual señaló que violencia escolar tiene una mayor incidencia en el nivel secundario con un 55%, en nivel primaria con un 37% y nivel inicial con un 7%. (Perú 21, 2019).

Buss y Perry (1992) señalaron que la agresividad puede expresarse de distintas formas, dependiendo del estrato social y de la cultura a la cual se pertenezca. Es por ello que, uno de los principales factores por la cual hay una diferencia de resultados, podría ser el contexto sociocultural de las muestras aplicadas; los sujetos de las diversas investigaciones pertenecen al distrito de Los Olivos y San Juan de Lurigancho, mientras que los sujetos de la presente investigación son pertenecientes a la provincia constitucional de Callao. Ya que, según la plataforma virtual del Ministerio de Educación, se han evidenciado alarmantes casos de violencia adolescente en el Callao, ocupando este uno de los primeros lugares con 9143 denuncias por agresiones en las instituciones estatales y particulares. Entre el 2013 y 2019 se registraron 32.488 sucesos de violencia escolar a nivel nacional, teniendo una mayor incidencia en el nivel secundario

con un 55%, De los incidentes reportados durante los 6 años, la violencia física es la más recurrente con un 53%, seguida de la violencia psicológica con un 32.8%. (Perú 21, 2019)

Por lo formulado líneas arriba, se concluye que la investigación ha aceptado la hipótesis general, ya que se comprobó que existe una correlación positiva perfecta ($,922^{**}$) entre la dependencia a los videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao 2020.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Los resultados obtenidos entre ambas variables, indican que existe una correlación positiva perfecta ($,922^{**}$), presentando un nivel significativo ($,000$), por lo que, a mayor nivel de dependencia a los videojuegos, mayor será el nivel de agresividad de los adolescentes.

Segunda: Los estudiantes de la institución educativa privada que muestran mayor índice de dependencia a los videojuegos, tienden a manifestar mayor evidencia en agresividad física.

Tercera: Los estudiantes de la institución educativa privada que muestran mayor índice de dependencia a los videojuegos, tienden a manifestar mayor evidencia en agresividad verbal.

Cuarta: Los estudiantes de la institución educativa privada que muestran mayor índice de dependencia a los videojuegos, tienden a manifestar mayor evidencia en ira.

Quinta: Los estudiantes de la institución educativa privada que muestran mayor índice de dependencia a los videojuegos, tienden a manifestar mayor evidencia en hostilidad.

VII. RECOMENDACIONES

Luego de haber concluido con la investigación, se propone las siguientes recomendaciones:

- A la municipalidad de la provincia constitucional del Callao, llevar a cabo programas sociales con temas relacionados la dependencia a los videojuegos, orientándolos a actividades recreativas, deportivas y educacionales.
- A la directora de la institución educativa, considerar los resultados obtenidos del presente estudio, para llevar a cabo acciones preventivas y/o promocionales como charlas y talleres educativos, tal forma que se incorpore saludablemente el uso de videojuegos en el actuar cotidiano.
- A los próximos investigadores, ampliar la muestra en las distintas instituciones de la provincia constitucional del Callao, tanto en instituciones públicas como privadas, con el fin de obtener mayores resultados.
- Asimismo, a los próximos investigadores, emplear la variable la dependencia a los videojuegos con cada una de sus dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos, dificultad de control.

REFERENCIAS

- American Psychological Association (1 de enero de 2017). *Ethical Principles of Psychologists and Code of Conduct*. Washington.
<https://www.apa.org/ethics/code/>
- Arteaga Hilario, T. E. (2018) *Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/34997/Arteaga_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Avendaño Nieto, R., Morales Ángeles, J. R. y Pohls Rivera, A. I. (2013). *Videojuegos: Entre la Salud y la Adicción* [Archivo PDF]<http://vinculacion.dgire.unam.mx/vinculacion-1/Memoria-Congreso-2013/trabajos-areas-convergentes/8.pdf>
- Batallas Bustamante, M. (2014) *Agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan videojuegos* [Tesis de licenciatura, Universidad, Universidad de las Américas]. <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/3441/1/UDLA-EC-TPC-2014-04%28S%29.pdf>
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Pearson Prentice Hall. file:///C:/Users/Stephany/Downloads/AGGRESSION_-a-social-learning-analysis-Albert-Bandura.pdf
- Bromley, C. (12 de enero de 2020). MINSA: Adicción a videojuegos se inicia desde los 7 años. *Perú 21*. <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/?ref=p21r>
- Buss A. H. y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and social psychology*. *Revista Redalyc*, 63(3), 452-459. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.455.5915&rep=rep1&type=pdf>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón y Uso de Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a los videojuegos. *Revista Scielo*, 35(1), 57-69. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Código de Ética y Deontología [CED]. Ley N° 30702 de 2017. 16 de junio de 2018. (Perú) https://www.colpsic.org.co/aym_image/files/CodigoEticaPeru.pdf
- Cox, R. H. (2008). *Psicología de deporte. Conceptos y sus aplicaciones*. Medica Panamericana. <https://books.google.com.pe/books?id=Kd->

gACAIW0IC&pg=PA351&dq=sigmund+freud+1950+teoria+de+instinto&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi64Inju6LIAhUHvIkKHSLXC3cQ6AEIKDAA#v=onepage&q=sigmund%20freud%201950%20teoria%20de%20instinto&f=false

- Del Barrio, E., Almeida, A. M., Martín, E. y Barrios, A. (2003). *Del maltrato y otros conceptos relacionados con la agresión entre escolares, y su estudio psicológico* [Archivo PDF] [https://www.researchgate.net/profile/Cristina_Barrio/publication/233647383_Del_maltrato_y_otros_conceptos_relacionados_con_la_agresion_entre_escolares_y_su_estudio_psicologico_Peer_maltreatment_and_othe_r_concepts_related_to_school_aggression_and_their_psychological_stud y/links/5803f8eb08ae23fd1b68a1f2.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Cristina_Barrio/publication/233647383_Del_maltrato_y_otros_conceptos_relacionados_con_la_agresion_entre_escolares_y_su_estudio_psicologico_Peer_maltreatment_and_other_concepts_related_to_school_aggression_and_their_psychological_study/links/5803f8eb08ae23fd1b68a1f2.pdf)
- Garcés Suárez, E., Garcés Suárez, E., Alcívar, O. (2016). Las tecnologías de la información en el cambio de la educación superior en el siglo XXI: Reflexiones para la práctica. *Revista Scielo*, 8(4), 171-177. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n4/rus23416.pdf>
- García Rojas, A. D. (2016). *Violencia escolar y de género: conceptualización y retos educativos*. CEP Priego Montilla. https://books.google.com.pe/books?id=zVQdDAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=violencia+escolar+y+de+genero&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjmzsKD_qHIAhXlxIkKHa2_AnkQ6AEIKDAA#v=onepage&q=violencia%20escolar%20y%20de%20genero&f=false
- González Fariña, L. P., Báez, T. D., Arrúa Ginés, J. L. y Ayala Díaz, K. A. (2019). *Sistema experto para diagnóstico de dependencia infantil de videojuegos* [Archivo PDF] <http://www.une.edu.py:83/fpunescientific/index.php/fpunescientific/article/view/166/162>
- Gracia, A. y Galicia, E. (5 de enero de 2020). México es el mayor consumidor de videojuegos en América Latina. *Infobae*.

<https://www.infobae.com/america/mexico/2020/01/05/mexico-es-el-mayor-consumidor-de-videojuegos-en-america-latina/>

Happé, F., Winner, E. y Brownell, H. (1998). The getting of wisdom: theory of mind in old age. *Revista Research*. 34(4), 358-362 <https://pdfs.semanticscholar.org/6045/0956e6d85f3bce25a5b2be2ba89230c1495d.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Interamericana Editores S.A. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

IBM Corp. Released 2017. IBM SPSS Statistics for Windows, Version 25.0. Armonk, NY: IBM Corp.

Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, G. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de Investigación en Psicología*, 15(1), 147-161. file:///C:/Users/Stephany/Downloads/3674-Texto%20del%20art%C3%ADculo-12441-1-10-20140303%20(3).pdf

MINEDU (21 de septiembre de 2019). Ya son más de 29 mil casos de violencia escolar en el país. *Perú 21*. <https://peru21.pe/lima/son-29-mil-casos-violencia-escolar-pais-497677-noticia/>

MINEDU (7 de septiembre 2019). Violencia escolar es más visible. *El Peruano*. <http://www.elperuano.pe/noticia-violencia-escolar-es-mas-visible-83153.aspx>

MINSA. (2011). *Compendio de normativa ética para uso por los Comités de Ética en Investigación* [Archivo PDF] [http://www.ins.gob.pe/insvirtual/images/otrpubs/pdf/COMPENDIO%20DE%20ETICA\(3.2.2012\).pdf](http://www.ins.gob.pe/insvirtual/images/otrpubs/pdf/COMPENDIO%20DE%20ETICA(3.2.2012).pdf)

- MINSA (11 de enero de 2014). *Exhortan a padres mayor control de sus hijos con los videojuegos*. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/32857-exhortan-a-padres-mayor-control-de-sus-hijos-con-los-videojuegos>
- Murillo, W. (2008). La investigación científica. *Revista Educación*, 33(1), 155-165. <file:///C:/Users/Stephany/Downloads/538-Texto%20del%20art%C3%ADculo-848-2-10-20120803.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Bulletin of the World Health Organization* [Archivo PDF] <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619.pdf>
- Ortiz Salinas, M. E. (1997). *Desarrollo humano. Estudio del ciclo vital*. Pearson Prentice Hall. <https://books.google.com.pe/books?id=ZnHbCKUCtSUC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Revista sCielo*, 35(1), 227-232. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Paoli, G. (3 de abril de 2019). *La adicción a los videojuegos: datos a nivel mundial, estatal y autonómico*. <https://www.gabrielapaoli.com/la-adiccion-a-los-videojuegos-datos-a-nivel-mundial-estatal-y-autonomico/>
- Poznyak, V. (18 de junio de 2018). La adicción a los videojuegos será reconocida como un trastorno mental por la Organización Mundial de la Salud. *Cable News Network*. <https://cnnespanol.cnn.com/2018/06/18/la-adiccion-a-los-videojuegos-sera-reconocida-como-un-trastorno-mental-por-la-organizacion-mundial-de-la-salud/>
- Ramírez Valdez, A. (2017) *Estrategias metodológicas del docente y el aprendizaje de los estudiantes de la especialidad contabilidad – informática del Instituto Superior Tecnológico Estatal Quillabamba Filial Pichari-Cusco, 2017* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2465/TM%20CE->

Du%204069%20R1%20-
%20Ramirez%20Valdez.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Razvan, E., Rizeanu, G., Manolache, A. (2019). *The effects of anxiety, aggressiveness and risk management on decision-making behavior in online gambling* [Archivo PDF] file:///C:/Users/Stephany/Downloads/SSRN-id3562194.pdf

Real Academia Española de la Lengua (2014). En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 10 de abril de 2020, de <https://dle.rae.es/?id=CEjjsLO>

Remigio Vásquez, J. (2017) *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Richard, G., Bevenido, P., De San Jorge Cárdenas, X., Salas, B., Montoya, D., Urrego, D., Posada, I., Suescún, M., Holguín, H., Rubio, J., Bedoya, M., Mejía, G., Cifuentes, B., Restrepo, S., Celis, D., Hernández, E., Jaramillo, C., Arroyave, L., Valeriano, R., ... Rubiano, G. (2015). *Prevención y Tratamiento de las adicciones desde lo psicosocial*. Medellín: Universidad Luis Amigó. https://www.fundacionamigo.org/wp-content/uploads/2016/04/books_gratis-Prevencion-Tratamiento-Adicciones-Psicosocial.pdf#page=90

Salas, E., Merino, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Revista Universitas Psychologica*, 16(4), 1657-9267. file:///C:/Users/Stephany/Downloads/15609-Texto%20del%20art%C3%ADculo-79568-1-10-20171231.pdf

Solano Castillo, B. A. (2015) *Influencia de los videojuegos en la conducta agresiva de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato paralelo "A" de la unidad educativa "Pedro Vicente Maldonado", Cantón*

- Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el primer quimestre, 2015* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo].
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2475/1/UNACH-FCEHT-TG-P.EDUC-2015-000015.pdf>
- Summers, F. (2014). *Object relations theories and psychopathology*. Psychology Press.
<https://books.google.com.pe/books?id=ZyMiAwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica*. Noriega Editores.
<https://clea.edu.mx/biblioteca/Tamayo%20Mario%20-%20El%20Proceso%20De%20La%20Investigacion%20Cientifica.pdf>
- Tejeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez, J. (2009). *Efectos psicosociales de los videojuegos* [Archivo PDF]
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- UNICEF (2018). *La mitad de los adolescentes del mundo sufre violencia escolar* [Archivo PDF]
https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/STOPViolencia_Infantil_Informe_EMBARGADO_hasta_las_00.01_GMT_6_September2018.pdf
- Valle, S. K. (2019) *Agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/36214/Valle_VSK.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vera, C. (19 de junio de 2018). Exceso de videojuegos puede afectar salud mental de adolescentes. *Andina*. <https://andina.pe/agencia/noticia-exceso-videojuegos-puede-afectar-salud-mental-adolescentes-713886.aspx>
- Liu, X., Lo, V. y Wei, R. (2020). *Violent Videogames, Telepresence, Presumed Influence, and Support for Taking Restrictive and Protective Actions*

[Archivo PDF].
file:///C:/Users/Stephany/Downloads/Violent_Videogames_Telepresence_
Presumed_Influence.pdf

Zegarra, J. (14 de mayo de 2020). *Cuarentena y sus efectos en el aumento de jugares gamers*. <https://itusers.today/cuarentena-y-sus-efectos-en-el-aumento-de-jugadores-gamers/>

ANEXOS

Anexo 3. Variables y operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	UNIDAD DE MEDIDA	ESCALA ORDINAL	VALOR FINAL
La dependencia a los videojuegos	La adicción al videojuego tiene como consecuencia la perturbación de las relaciones sociales y familiares. Así pues, las personas que tienen problemas de conductas adictivas, generalmente involucran a otros miembros de su entorno. (Chóliz y Marco, 2011)	Para medir la variable la dependencia a los videojuegos, se utilizará el Test de Dependencia a los Videojuegos, la cual está compuesta por 25 preguntas, consta de 4 dimensiones: abstinencia (10 ítems), abuso y tolerancia (5	Abstinencia	Hace referencia al malestar que presencian los sujetos cuando no pueden jugar con videojuegos, así como la utilización de estos para aligerar problemas psicológicos, el cual corresponde a abstinencia	Puntaje	Totalmente en desacuerdo. Un poco en desacuerdo. Neutral. Un poco de acuerdo. Totalmente de acuerdo.	76 a más = Muy alto 51 – 75 = Alto 26 – 50 = Medio Menos a 25 = Bajo
			Abuso y tolerancia	Se refiere al jugar paulatinamente mucho más que al inicio y de manera desmedida.	Puntaje		
			Problemas ocasionados	Consecuencias perjudiciales del uso	Puntaje		

		ítems), problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems), dificultad de control (6 ítems)	por los videojuegos	excesivo de los videojuegos			
			Dificultad de control	Imposibilidad de dejar de jugar, a pesar de que no sea la situación ni el momento adecuado para hacerlo.	Puntaje		
Tipos de agresividad	Buss y Perry (1992) definen la agresividad como la conducta o respuesta que da estímulos agresivos a otro individuo. También señalan que la agresividad puede expresarse de distintas formas, dependiendo del estrato social y de la	Para medir la variable tipos de agresividad, se utilizará el Cuestionario de Agresión, la cual está compuesta por 29	Agresión verbal	Manifestada mediante insultos y/o amenazas. Esto conlleva sarcasmos, burlas, sobrenombres o apodos para referirse a otras personas.	Puntaje	Completamente falso para mí.	99 a más = Muy alto
		preguntas, consta de 3 dimensiones: agresión verbal	Agresión física	Es manifestada por medio de golpes, empujones, y distintas maneras empleando su propio cuerpo o algún objeto	Puntaje	Ni verdadero ni falso para mí. Bastante verdadero para mí.	83 – 98 = Alto 68 – 82 = Medio 52 – 67 = Bajo Menos a 51 = Muy bajo

	cultura a la cual se pertenezca.	(9 ítems), agresión física (5 ítems), ira (8 ítems), hostilidad (7 ítems)		externo para causar daño.		Completamente verdadero para mí.
			Ira	Conjunto de sentimientos que van a surgir de unas reacciones psicológicas internas, que siguen a la percepción de haber sido dañado.	Puntaje	
			Hostilidad	Actitud que implica el disgusto y la evaluación cognitiva hacia los demás que a menudo es acompañada de un deseo de querer hacer daño o agredir a alguien.	Puntaje	

Anexo 4. Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

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

Edad: _____ Sexo: F () M () Grado de Instrucción: _____

INSTRUCCIONES

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

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF = Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

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

ÍTEMS	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 enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4. A veces soy bastante envidioso.					
5. Si 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, suelo 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.					

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

Adaptado por Sala Edwin y Merino César (2017)

Edad: _____

Sexo: F () M ()

Grado de Instrucción:

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 = Totalmente en Desacuerdo	ED = En Desacuerdo	N = Neutral	DA = De Acuerdo	TA = Totalmente de Acuerdo
--	-------------------------------	--------------------	----------------------------	---

N.º	ITEMS	TD	ED	N	DA	TA
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.					
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					

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

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

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

Nº	ITEMS	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 mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Anexo 5. Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos

Tabla 13

Variable agresividad

	Alfa de Cronbach	N de elementos
Escala total	,836	29

Fuente: Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari,

Campos y Villavicencio

Nota. En la tabla obtuvieron ,836 con el coeficiente de Alfa de Cronbach, siendo este un puntaje aceptable, lo cual significa que es un instrumento confiable. (Hernández, Fernández y Baptista, P., 2010)

Tabla 14

Variable la dependencia a los videojuegos

	Alfa de Cronbach	N de elementos
Escala total	,951	25

Fuente: Chóliz y Marco

Nota. En la tabla obtuvieron ,951 con el coeficiente de Alfa de Cronbach, siendo este un puntaje elevado, lo cual significa que es un instrumento confiable. (Hernández, Fernández y Baptista, P., 2010)

Anexo 6. Autorización de los autores para la aplicación de instrumentos

Permiso para el uso del Estudio psicométrico de la versión española de Cuestionario de Agresión de Buss y Perry Recibidos x



Stephany Fiorella Cajaleón Chávarry <stephany.fcch@gmail.com>
para maria_luisa93 ▾

mié., 16 oct. 2019 14:17



Buenas tardes Dra. Matalinares Calvet, Maria Luisa.

Quien le escribe es una estudiante de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo - Perú.

El presente mail, es para adquirir el permiso de usar libremente el **Estudio psicométrico de la versión española de Cuestionario de Agresión de Buss y Perry** con fines de investigación para optar el grado de Licenciada.

Agradezco de antemano su apoyo.

Saludos cordiales.

Atentamente,
Stephany Cajaleón Chávarry.



maria luisa matalinares Calvet <maria_luisa93@hotmail.com>
para mí ▾

mié., 16 oct. 2019 14:20



Puedes hacer uso del instrumento. Haz las citas corespondiente.

Permiso para el uso del Análisis psicométrico del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) en población peruana

Recibidos x



Stephany Fiorella Cajaleón Chávarry

19 may. 2020 14:34 (hace 9 días)



Buenas tardes Edwin Salas Blas. Quien le escribe es una estudiante de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo - Pe...



Edwin Salas

23 may. 2020 15:36 (hace 5 días)



para mí ▾

Estimada Stephany

Como Ud. ha leído el artículo publicado en la revista Universitas, yo no soy el autor del TDV, ellos son Mariano Chóliz y Clara Marco de la Universidad de Valencia. Como siempre me piden a mí el consentimiento o autorización para el uso de la prueba, Mariano Chóliz me ha autorizado a hacerlo. Pero, no sería mala idea que le remitan un correo y si no contesta lo toman como aceptación. Su correo es

mariano.choliz@uv.es

Cordialmente

Edwin Salas-Blas

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

Anexo 7. Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es Stephany Fiorella Cajaleón Chávarry, actualmente me encuentro realizando una investigación sobre **el uso excesivo de videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa privada del Callao, 2020**, como parte de mi tesis para optar al título de Licenciada en la carrera profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo de la ciudad de Lima, filial Callao.

El presente estudio tiene como objetivo determinar si existe relación entre el uso excesivo de videojuegos y los tipos de agresividad en estudiantes de secundaria; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos instrumentos de medición: **Cuestionario de Agresión (AQ) y el Test de dependencia a los videojuegos**. De aceptar participar en la investigación, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación.

La información que sus alumnos brinden será trabajada de manera confidencial y solo con fines académicos; se respetará la voluntad del alumno a participar de la investigación. Por lo que, le agradeceré que coloque su nombre en el lugar que se indica líneas abajo, únicamente con la finalidad de agilizar el procesamiento de recolección de la información.

Agradezco de antemano su colaboración.

Stephany Cajaleón Chávarry

ESTUDIANTE DE LA EP DE PSICOLOGÍA

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Yo ESTHER ELIZABETH GARCIA ESPICHAN con número de DNI 25560531 por medio de la presente acepto que mis alumnos participen en el siguiente estudio, tomando en consideración que se me ha explicado el objetivo del mismo; razón por la cual decido que mis alumnos participen libremente en él.

Callao, 18 de Mayo del 2020.


FIRMA



Anexo 8. Carta informativa de la directora de la institución educativa

CARTA INFORMATIVA

Saludos cordiales Srta. Stephany Cajaleón Chávarry me dirijo ante usted para informarle la situación actual de la conducta de los alumnos del colegio perteneciente a la provincia constitucional del Callao.

Lo informado en la presente carta es según el registro conductual de los docentes y auxiliares puesto que, son las autoridades que comparten más tiempo con los estudiantes, manifiestan lo siguiente: “existen altos índices de problemas conductuales en los adolescentes como: falta de respeto a la autoridad, destrucción y con los materiales de la institución, riñas entre pares, peleas verbales, provocaciones, bullying y no respetan el horario de clases por estar jugando grupalmente con los aparatos móviles en todo momento”.

Por lo expuesto, considero que su estudio es pertinente y servirá para contribuir con la institución tomando acciones preventivas y de intervención ante esta problemática.

Agradezco de antemano su colaboración.

Callao, 10 de Febrero del 2020.

Elizabet
FIRMA



Anexo 9. Resultados prueba piloto de estudiantes de 1° a 5° de secundaria de una institución educativa privada

Tabla 15

Resultados prueba piloto: agresividad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,914	29

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla se obtuvo ,914 con el coeficiente de Alfa de Cronbach, lo cual es un puntaje elevado para la confiabilidad del instrumento. (Hernández, Fernández y Baptista, P., 2010)

Tabla 16

Resultados prueba piloto: la dependencia a los videojuegos

Alfa de Cronbach	N de elementos
,996	25

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla se obtuvo ,996 con el coeficiente de Alfa de Cronbach, lo cual es un puntaje elevado para la confiabilidad del instrumento. (Hernández, Fernández y Baptista, P., 2010)

Anexo 10. Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 1° a 5° de secundaria de una institución educativa privada

Tabla 17

Edades de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
12	11	18,3	18,3	18,3
13	12	20,0	20,0	38,3
14	13	21,7	21,7	60,0
15	13	21,7	21,7	81,7
16	7	11,7	11,7	93,3
17	4	6,7	6,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla se observa que el 18,3% de los estudiantes tienen 12 años, el 20,0% tienen 13 años, 21,7% 14 años, el 21,7% tienen 15 años, el 11,7% tienen 16 años y un 6,7% 17 años de edad.

Tabla 18

Género de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Femenino	24	40,0	40,0	40,0
Masculino	36	60,0	60,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Fuente: SPSS

Nota. En la tabla se evidencia que el 40,0% de los estudiantes participantes son de género femenino, mientras que el 60% son de género masculino.

Tabla 19

Grado de estudio de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1° de secundaria	12	20,0	20,0	20,0
2° de secundaria	13	21,7	21,7	41,7
3° de secundaria	9	15,0	15,0	56,7
4° de secundaria	15	25,0	25,0	81,7
5° de secundaria	11	18,3	18,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

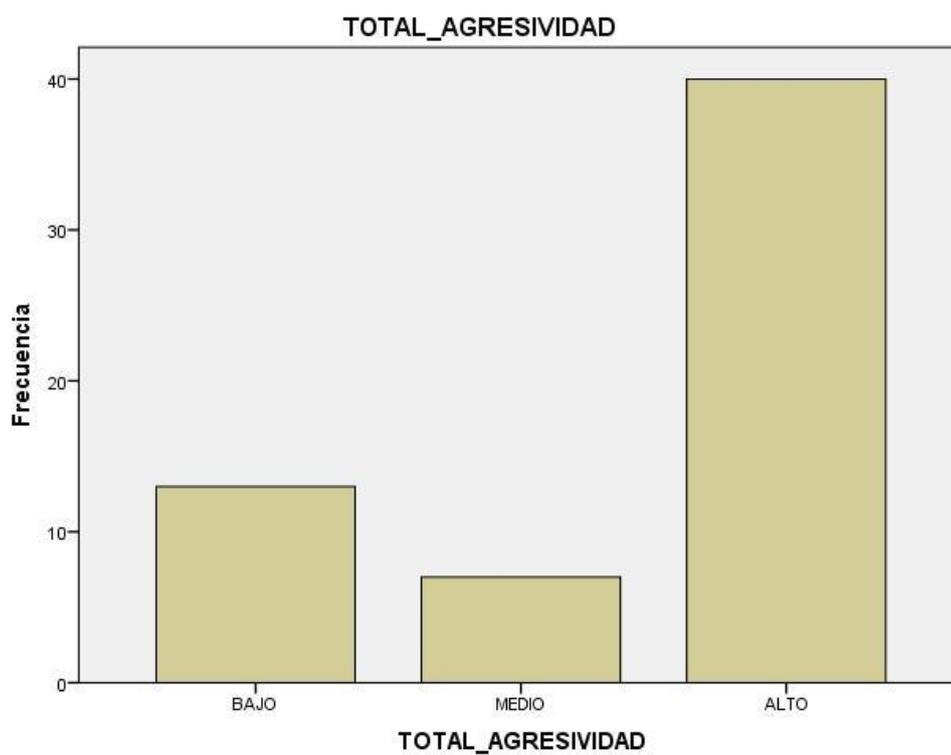
Fuente: SPSS

Nota. La tabla muestra el grado de estudio de los estudiantes, el 20,0% se encuentran en 1° de secundaria, el 21,7% en 2° de secundaria, el 15,0% en 3° de secundaria, el 25,0% en 4° de secundaria y el 18,3% en 5° de secundaria.

Anexo 11. Gráficos de barras

Figura 1

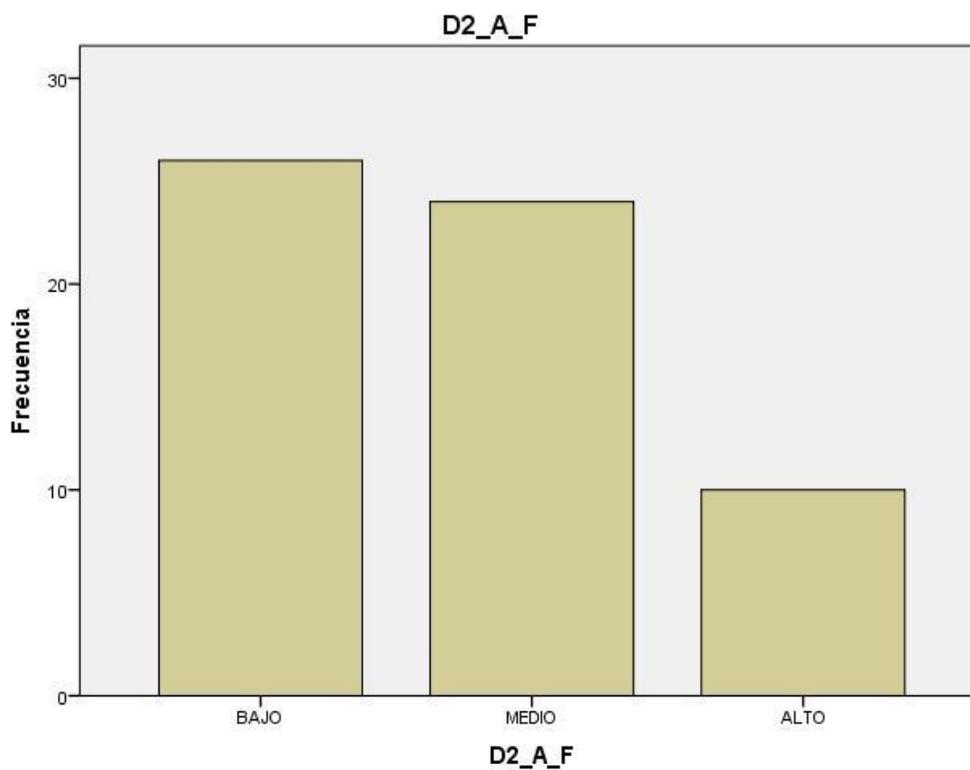
Niveles de frecuencia de la variable agresividad



Nota. El gráfico muestra la representación de las frecuencias halladas en la tabla 1. Tomado del *análisis estadístico SPSS versión 25*.

Figura 2

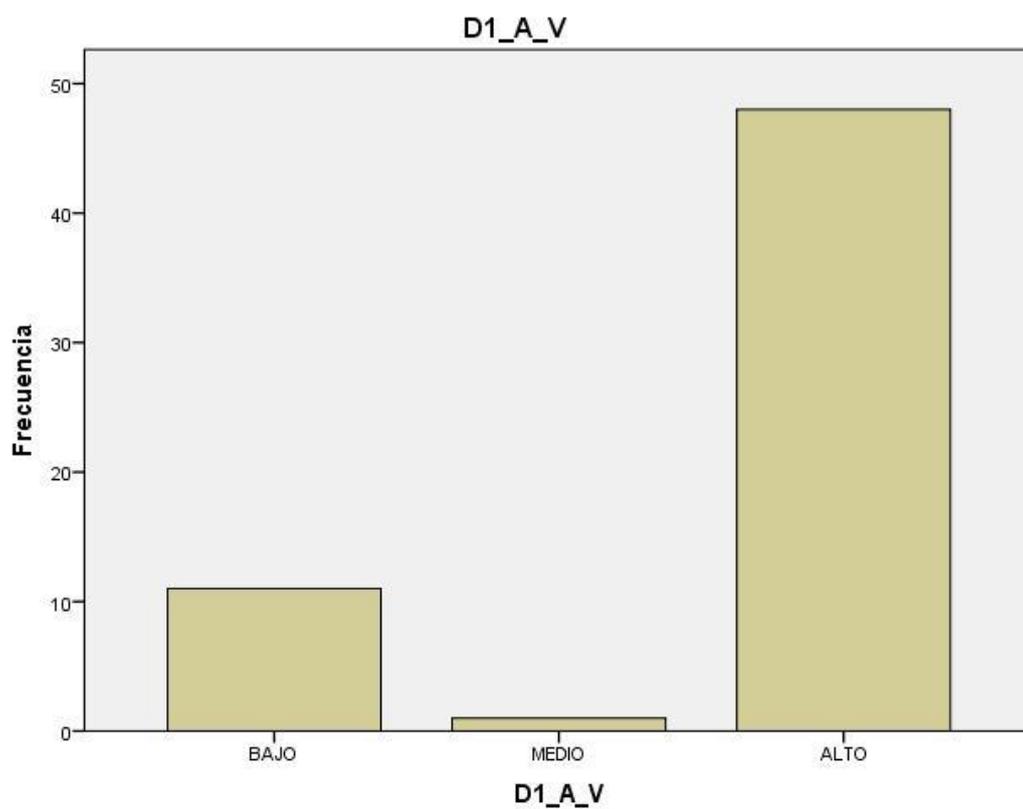
Niveles de frecuencia de la dimensión agresividad física



Nota. El gráfico muestra la representación de las frecuencias halladas en la tabla 2. Tomado del *análisis estadístico SPSS versión 25*.

Figura 3

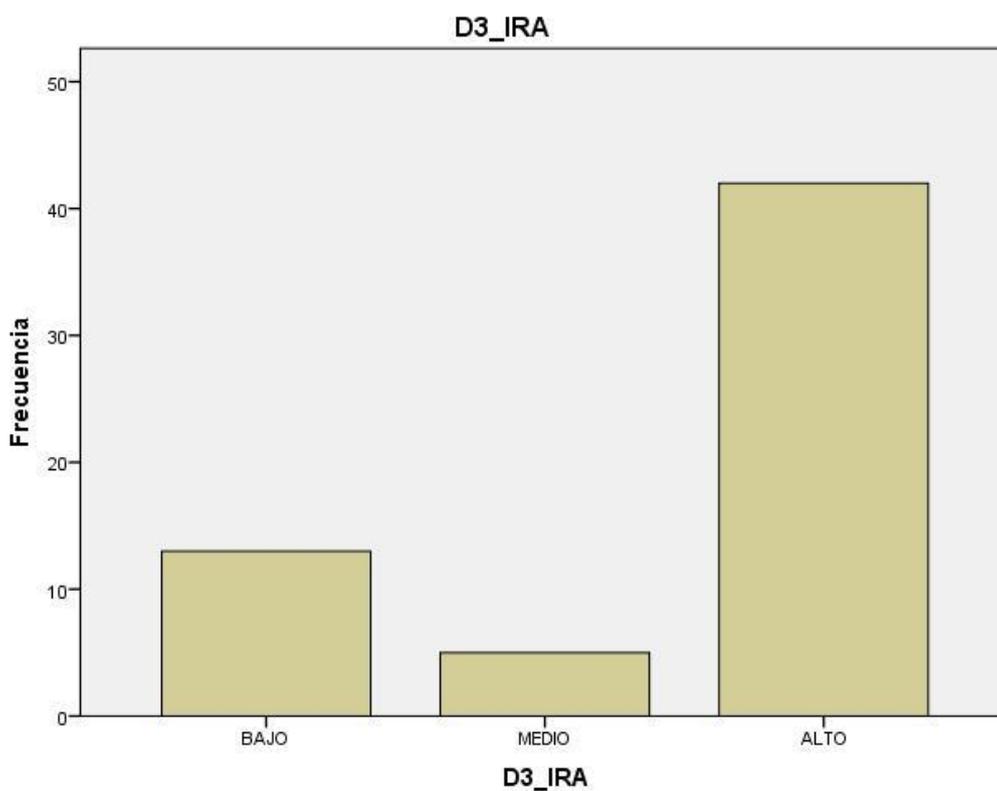
Niveles de frecuencia de la dimensión agresividad verbal



Nota. El gráfico muestra la representación de las frecuencias halladas en la tabla 3. Tomado del *análisis estadístico SPSS versión 25*.

Figura 4

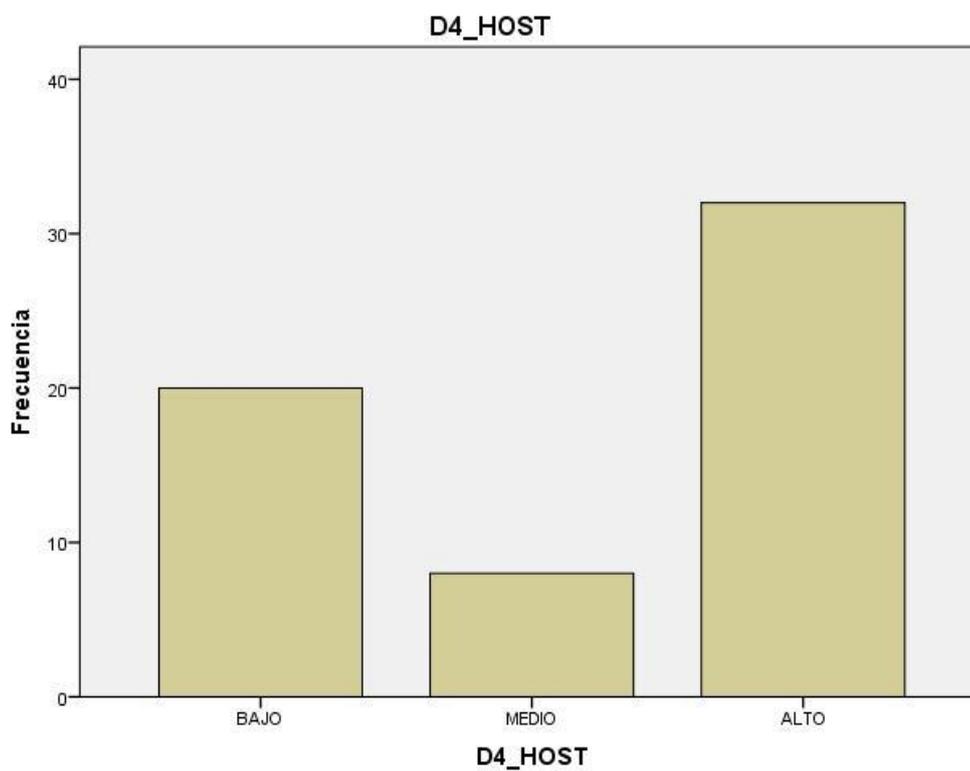
Niveles de frecuencia de la dimensión ira



Nota. El gráfico muestra la representación de las frecuencias halladas en la tabla 4. Tomado del análisis estadístico SPSS versión 25.

Figura 5

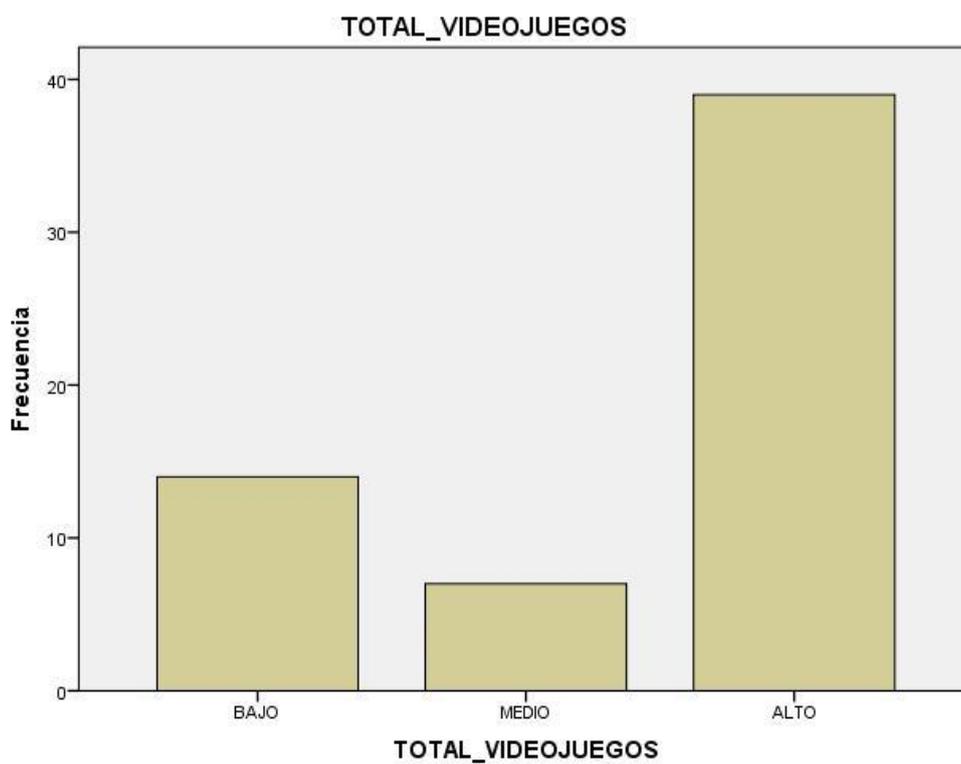
Niveles de frecuencia de la dimensión hostilidad



Nota. El gráfico muestra la representación de las frecuencias halladas en la tabla 5. Tomado del *análisis estadístico SPSS versión 25*.

Figura 6

Niveles de frecuencia de la variable la dependencia a los videojuegos

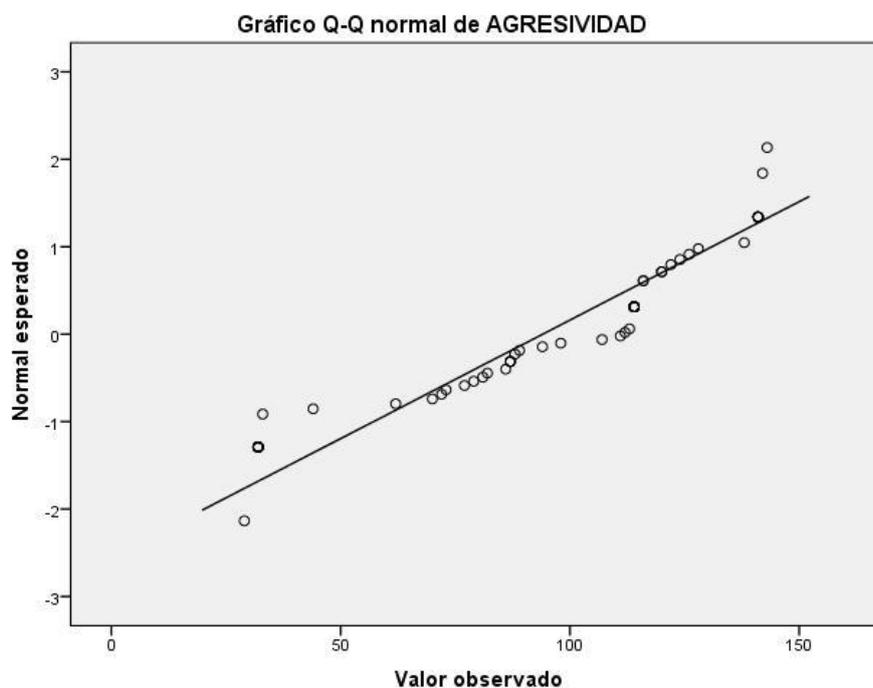


Nota. El gráfico muestra la representación de las frecuencias halladas en la tabla 6. Tomado del *análisis estadístico SPSS versión 25*.

Anexo 12. Gráficos Cuantil-Cuantil (Q-Q Plot)

Figura 7

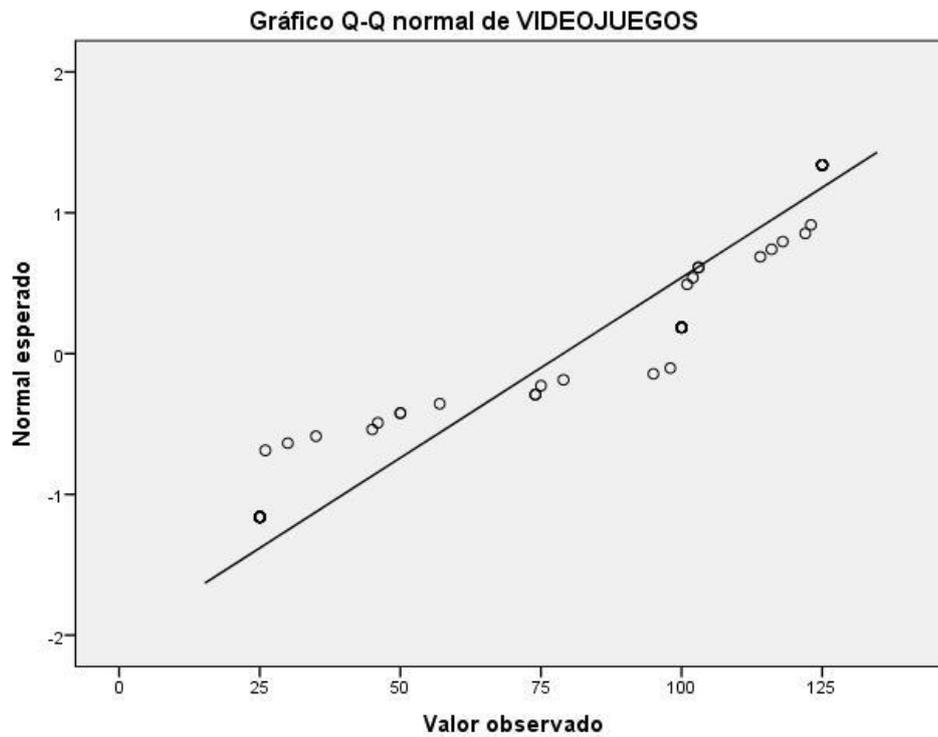
Prueba de normalidad de la variable agresividad



Nota. El gráfico representa los niveles de significancia de la variable la dependencia a los videojuegos, halladas en la tabla 7. En el gráfico insertado se puede observar que los puntos no se aproximan muy bien a la diagonal, por lo que se asume que no están ajustados a una distribución normal. Tomado del *análisis estadístico SPSS versión 25*.

Figura 8

Prueba de normalidad de la variable la dependencia a los videojuegos



Nota. El gráfico representa los niveles de significancia de la variable agresividad, halladas en la tabla 7. En el gráfico se aprecia que los puntos no se aproximan bien a la diagonal, por lo cual se concluye que no son ajustables a una distribución normal. Tomado del *análisis estadístico SPSS versión 25*.



Declaratoria de Originalidad del Autor / Autores

Yo (Nosotros), STEPHANY FIORELLA CAJALEON CHAVARRY estudiante(s) de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD y Escuela Profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO, declaro (declaramos) bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación / Tesis titulado: "EL USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS Y TIPOS DE AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA, CALLAO 2020", es de mi (nuestra) autoría, por lo tanto, declaro (declaramos) que el Tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He (Hemos) mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Apellidos y Nombres del Autor	Firma
STEPHANY FIORELLA CAJALEON CHAVARRY DNI: 70482182 ORCID 0000-0003-1087-0301	Firmado digitalmente por: SCAJALEONC el 15 Sep 2020 11:57:41

Código documento Trilce: 68483