



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de
secundaria de una institución educativa pública del distrito de
Curahuasi, Abancay, 2021**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

AUTORA:

Chumbes Ccahuana, Jhackeliny ([ORCID: 0000-0002-8838-5480](https://orcid.org/0000-0002-8838-5480))

ASESOR:

Dr. Candela Ayllón, Víctor Eduardo ([ORCID: 0000-0003-0798-1115](https://orcid.org/0000-0003-0798-1115))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LIMA-PERÚ

2021

Dedicatoria

A mis padres y hermanos por su apoyo incondicional. A mi familia por ser el pilar de este proyecto.

A mis asesores y a la universidad por darme la oportunidad de concluir con mis estudios.

Agradecimiento

A mis padres y hermanos quienes día a día, me motivan a seguir adelante recordándome que cada triunfo mío también es el de ellos.

A mi familia por su apoyo moral y afectivo.

A mis asesores por todo el apoyo brindado.

Páginas de Jurado

Presidente

Mg. LLAUCE VIGO CHARO ROCIO
DNI: 16742625
ORCID: 0000-0002-1421-2528

Secretario

Mg. GUZMAN ROBLES LUIS ALFREDO
DNI: 09585820
ORCID: 0000-0001-8336-0746

Vocal

Dr. CANDELA AYLLÓN VÍCTOR EDUARDO
DNI: 15382082
ORCID: 0000-0003-0798-1115

Índice de contenidos

Pág.

Carátula.....	i
Dedicatoria	i
Agradecimiento	ii
Páginas de Jurado	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de Tablas	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	9
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	9
3.2. Variables y Operacionalización.....	9
3.3. Población, muestra y muestreo.....	10
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	11
3.5. Procedimientos.....	13
3.6. Método de análisis de datos.....	13
3.7. Aspectos éticos.....	14
V. DISCUSIÓN	19
VI. CONCLUSIONES	22
VII. RECOMENDACIONES	23
REFERENCIAS	24
ANEXOS	29
Anexo 01: Matriz de consistencia.....	29
Anexo 02: Operacionalización de las variables.....	30
Anexo 03: instrumentos de evaluación.....	31
Anexo 05: Ficha sociodemográfica.....	35
Anexo 06: Carta de presentación para aplicar el estudio.....	36
Anexo 08: Carta de solicitud para el uso de instrumentos de los autores.....	38

Índice de Tablas

Pág.

Tabla 1 Prueba de normalidad Kolmogorov Smirnov.....	15
Tabla 2 Correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad.....	15
Tabla 3 Correlación entre agresividad y las dimensiones de dependencia a videojuegos	16
Tabla 4 Correlación entre dependencia a videojuegos y las dimensiones de agresividad	16
Tabla 5 Niveles de dependencia a videojuegos y sus dimensiones en estudiantes de secundaria del distrito de Curahuasi.....	17
Tabla 6 Niveles de agresividad y sus dimensiones en estudiantes de secundaria del distrito de Curahuasi.....	17
Tabla 7 Diferencias entre dependencia a los videojuegos, según sexo y edad...	18
Tabla 8 Diferencias entre agresividad, según sexo y edad.....	18

RESUMEN

Se estudió la relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021., el tipo de estudio fue básica, de diseño no experimental de corte transversal y se empleó una muestra de 97 estudiantes de 12 a 17 años. Los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresión Buss y Perry (1962), adaptado por Andreu et al. (2002). Como resultado en la correlación de Rho de Spearman se comprobó que existe una correlación positiva entre las variables ($\rho=0.368$). En cuanto a los estadísticos descriptivos, se identificó que el 32% de estudiantes tuvieron un nivel muy alto de dependencia a videojuegos, y un nivel muy alto en todas sus dimensiones, donde la abstinencia tuvo un valor de 35.1%, abuso y tolerancia el 44.3%, problemas ocasionados por los videojuegos 60.8% y dificultad en el control 43.3%. Por otra parte, en los niveles de agresividad se evidenció que los estudiantes presentan un nivel alto de agresividad con el 23.7%, en sus dimensiones tuvieron un nivel muy bajo: agresión física 33%, agresión verbal el 25.8%, ira 20.6% y hostilidad 29.9%.

Palabras clave: Dependencia, videojuegos, agresividad, abstinencia.

ABSTRACT

The relationship between dependence on video games and aggressiveness was studied in high school students from a public educational institution in the district of Curahuasi, Abancay, 2021. The type of study was basic, with a non-experimental cross-sectional design and a sample of 97 students from 12 to 17 years old. The instruments used were the Video Game Dependence Test by Chóliz and Marco (2011) and the Agresion Buss and Perry Questionnaire (1962), adapted by Andreu et al. (2002). As a result of Spearman's Rho correlation, it was found that there is a positive correlation between the variables ($\rho = .368$). Regarding the descriptive statistics, it was identified that 32% of students had a very high level of dependence on video games, and a very high level in all its dimensions, where abstinence had a value of 35.1%, abuse and tolerance 44.3 %, problems caused by videogames 60.8% and difficulty in control 43.3%. On the other hand, in the levels of aggressiveness it was evidenced that the students present a high level of aggressiveness with 23.7%, in their dimensions, they had a very low level: physical aggression 33%, verbal aggression 25.8%, anger 20.6% and hostility 29.9%.

Keywords: Dependence, videogame, aggressiveness, abstinence.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente los adolescentes conviven con la tecnología interconectados mediante el internet a nivel nacional y mundial con fines educativos y de recreación. Tenemos que tener en cuenta que el uso excesivo de estos videojuegos genera dependencia, ésta a su vez, tienen como consecuencia las conductas agresivas que conllevan a ser un problema social.

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) sostiene que cada año a nivel global se presenta más de 200,000 homicidios entre los jóvenes con edades oscilantes de 10 a 29 años, lo cual corresponde a un 43% de la tasa anual de asesinatos, además el 83% de las víctimas son hombres. Por otra parte, entre el 3% y 24% del sexo femenino sostiene que su primera relación sexual fue forzada.

Por consiguiente, en el Caribe y América Latina, se infiere que 1 de cada 3 adolescentes sufren de agresiones y oscilan entre los 13 a 15 años, además en más de 39 países industrializados afirman acosar a sus amigos. Por otra parte, las mujeres tienen mayor probabilidad de correr el riesgo de ser víctimas de acoso y los hombres víctimas de agresión física y amenazas (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, 2018).

En el Perú, Rusca, Cortez, Tirado y Strobbe (2020) manifiestan que ante el confinamiento se evidenció cambios conductuales en los niños y adolescentes, donde el 38.9% sienten irritabilidad, el 33.7% presenta problemas para conciliar el sueño, el 29.8% tiene sensibilidad o tendencia a llorar, el 29.3% presenta inquietudes motoras, el 14.4% indicadores de agresividad, el 5% enuresis y el 13.7% otros indicadores que afectan su salud mental.

Por otro lado, el Ministerio de Salud (MINSa, 2021) sostiene que en medio de la pandemia se ha incrementado el uso de videojuegos de manera excesiva en niños y adolescentes, además, por estar muchas horas en el ordenador, tableta o celular dejan de lado sus horas de sueño, trastornos alimenticios y problemas de conducta.

De igual manera, las Aldeas Infantiles S.O.S. (2020) reportaron en medio de la cuarentena obligatoria que las agresiones en los niños y adolescentes no dejan

de ser alarmantes, donde más de 2000 llamadas en la línea 100 fueron a causa de violencia familiar y sexual, las cuales el agresor fue un integrante de la familia.

Además, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2017) manifiesta que, a finales del año, los niños y adolescentes entre 6 a 17 años tenían acceso a internet y mayormente el uso de las redes sociales lo hacen a través del celular, la cual existen altos riesgos de adicción, pedofilia y acoso cibernético.

Por esta razón, se realiza la pregunta: ¿Cuál es la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay 2021?

Esta investigación se justifica considerando la relevancia que trae la problemática del uso de los videojuegos, la cual ha ido aumentando significativamente en los últimos periodos de años, afectando así a la sociedad de forma negativa. En el ámbito teórico, hay existencia de evidencias en la investigación de la dependencia a los videojuegos y la agresividad, por consiguiente, el presente estudio servirá como precedente a las futuras investigaciones, tiene un valor práctico dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay 2021. La presente investigación que se ha realizado, ayudará a tomar conciencia a la institución educativa con respecto a la situación problemática que aqueja y de este modo implantar programas de prevención y promoción y a la vez involucrar a los establecimientos de salud para cumplimiento de su compromiso hacia la comunidad, específicamente hacia los estudiantes que padezcan esta situación.

Por consiguiente, el objetivo general fue determinar la relación entre la dependencia en videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021.

Además, se tuvo como objetivos específicos. Primero: Determinar la relación, entre dependencia a videojuegos con las dimensiones de agresividad. Segundo: Determinar la relación, entre agresividad con las dimensiones de dependencia a videojuegos. Tercero: Describir los niveles de dependencia a videojuegos de manera general y por dimensiones. Cuarto: Describir los niveles de

agresividad de manera general y por dimensiones. Quinto: Comparar dependencia a videojuegos de manera general según sexo y edad. Sexto: Comparar agresividad de manera general según sexo y edad.

Finalmente, se plantea la siguiente hipótesis general existe correlación directa entre dependencia en videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021.

Y como hipótesis específicas fue Primero: existe correlación directa entre dependencia a videojuegos con las dimensiones de agresividad. Segundo: existe correlación directa entre agresividad con las dimensiones de dependencia a videojuegos. Tercero: existe diferencias entre dependencia a videojuegos de manera general según sexo y edad. Cuarto: existe diferencias entre agresividad de manera general según sexo y edad.

II. MARCO TEÓRICO

Se tuvo como estudios nacionales a Ramírez (2021) en Perú, quien investigó acerca de la interacción entre la adicción a los videojuegos y agresividad, para ello desarrolló una investigación transversal-correlacional y contó con la participación de 270 adolescentes cuyas edades oscilaban entre los 12 y 16 años. Los resultados comprobaron que existe una correlación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ($\rho=0.461$); asimismo, luego de realizar el análisis descriptivo, se evidenció que 26,3% refieren niveles graves de adicción a los videojuegos, 47,8% niveles moderados. Por otro lado, 3,3% refieren niveles muy altos de agresividad, 17,4% niveles altos y 24,1% niveles medios.

Nonalaya y Solís (2020) en Perú, centraron su investigación en la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad, para ello optaron por una investigación transversal-correlacional y contaron con la participación de 300 adolescentes entre los 12 y 18 años. Los resultados comprobaron que existe una correlación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ($\rho=0.72$); por otro lado, 28,33% refirieron niveles graves de adicción a los videojuegos y 17,67% refirieron niveles altos de agresividad.

López et al. (2020) en Perú, centraron su investigación en las causas y consecuencias psicosociales de la adicción a los videojuegos, para ello optaron por una investigación transversal-correlacional y contaron con la participación de 270 adolescentes entre los 12 y 18 años. Los resultados comprobaron que existe una correlación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ($\rho=0.23$); por otro lado, 28,33% refirieron niveles graves de adicción a los videojuegos y 17,67% refirieron niveles altos de agresividad.

Vara (2017) en Perú, investigó acerca de la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, para ello desarrolló una investigación transversal-descriptiva y contó con una participación de 306 estudiantes entre los 13 y 17 años. Los resultados comprobaron que existe una correlación directa y significativa entre ambas variables ($\rho=0.26$); asimismo, luego de realizar el análisis descriptivo, se evidenció que del total 26,5% refieren un uso adecuado de los videojuegos, 26,1%

presentan un riesgo mínimo y 24,8% presentan niveles críticos de adicción. Por otro lado, 32,4% refieren niveles promedio de agresividad y 9,8% niveles altos.

Yarlequé et al. (2017) en Perú, investigaron sobre la relación entre la adicción al internet, los videojuegos y la agresividad, para ello optaron por una investigación descriptiva-causal comparativa y la participación de 2225 adolescentes, en edades de 13 y 18 años. Los resultados comprobaron que existe una correlación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ($\rho=0.34$); asimismo, luego de realizar el análisis descriptivo, 42% evidenciaron niveles altos de agresividad, mientras que 56.3% reportaron niveles graves de adicción a los videojuegos.

Así también, como estudios internacionales se tuvo a Chacón et al. (2018) en España, quienes investigaron sobre la relación entre el autoconcepto, consumo de sustancias y el uso problemático de videojuegos, para ello optaron por una investigación descriptiva-causal comparativa y la participación de 490 estudiantes universitarios de 20 y 29 años. Los resultados comprobaron que existe una correlación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ($r=0.16$); asimismo, se evidenciaron correlaciones directas y significativas entre el uso problemático de los videojuegos y el consumo de sustancias ($r=0.13$). Por otra parte, se evidenció una correlación inversa y significativa entre el auto concepto y el uso problemático de videojuegos ($r=-0.18$).

Kim et al. (2018) en Corea, centraron su investigación sobre la asociación entre la agresividad y la adicción a los juegos online, para ello desarrollaron una investigación transversal-descriptiva con la participación de 402 cuyas edades oscilaban entre los 12 y 18 años. Los resultados comprobaron que existe una correlación directa y significativa entre la adicción a los juegos de internet y la agresividad ($r=0.32$); por otro lado, 28.33% refirieron niveles graves de adicción a los videojuegos y 17.67% refirieron niveles altos de agresividad.

La dependencia a los videojuegos ha sido objetivo de estudio desde las distintas esferas, llegando a definirla como la adición por medios tecnológicos y comportamentales. Spielberg (2006) expone que existieron componentes que han obstruido la investigación de esta problemática, como por ejemplo la rápida

producción de otros videojuegos, la característica que le otorgan de ser “inofensivo” normalizando así su uso, bajo costo para su práctica a diferencia de otras adicciones y los efectos mostrados a través del tiempo. Desde el 2019, Pelegrina y Gómez, ordenan los estudios ejecutados desde el 2000 en adelante, dando de esta manera un mejor planteamiento y evidencia sólida, coincidiendo así con el inicio de los juegos en línea.

Chóliz y Marco (2011) basados en la psicopatología en casos de adicciones por sustancias, planteada por el DSM-IV (2005) para explicar las adicciones a los videojuegos, considerando los mismos indicadores para el diagnóstico de dependencia por sustancias, pues siguen patrones en común en referencia a la desadaptación, deterioro clínico y su alta significancia, sin embargo, sustituyen el término ingesta por el uso de videojuegos, siendo caracterizado 4 criterios como: Abuso y tolerancia, dificultad en el control, problemas ocasionados por los video juegos, abstinencia.

A continuación se explicarán cada criterio mencionado por Chóliz y Marco (2011) involucradas en el tema de adicciones a los videojuegos: La abstinencia, que es el malestar generado por la falta del uso a los videojuegos, así como, el uso de ellos para tranquilizar o reducir los conflictos; Abuso y tolerancia, son las acciones con déficit de autocontrol para jugar videojuegos; Problemas asociados a los video juegos, es la afectación o consecuencia del descontrol a la manera de jugar, especialmente en la interrelación con los demás, dificultades en el sueño, alteraciones en los hábitos sanos como comida, cumplimiento de responsabilidades, etc. Para terminar la Dificultad de control, el cual se suscita en la acción de dejar de jugar, por lo menos en una ocasión en pleno acto de estar en el videojuego y el deseo muy fuerte para iniciar uno nuevo, originado por diferentes situaciones.

Desde un punto epistemológico, Bandura (1982) explica mediante el experimento “Muñeco bobo”, dos tipos de canales por donde el individuo adquiere nuevos aprendizajes, denominados: modelo simbólico y observacional, ambos generadores comportamientos tanto positivos como negativos. Para Aristóteles, Kant y Hegel y su visión filosófica, manifiestan que la agresividad humana es inherente a su especie y se da de manera instintiva e impulsiva, así mismo, parte

de una actitud de defender a lo que denomina como “suyo”, evidenciadas a través de celos o circunstancias que aún no sucedían (Caba,1954).

Citando las teorías y autores que describen la primera variable, se tiene la teoría comportamental de Buss (1989) quien manifiesta que las circunstancias o situaciones en la cual se enfrente la persona, serán indicadores para desatar el hábito de la agresividad, la cual define como la conducta de ataque constante y diverso. A su vez, la clasificó según tres estilos: E. físico-verbal, estilo aparentemente tranquilo, verbalmente agresivo, el cual como consecuencia de sus impulsos llega a agredir e incluso asesinar; E. activo-pasivo, es el estilo donde se muestra la agresividad activamente y a la vez resiste o reprime su agresividad; finalmente el estilo directo- indirecto, caracterizado por la agresividad directa a la víctima, como también por medio de personas e inclusive pertenencias.

Por eso, se consideró la Teoría Ecológica, donde Bronfenbrenner (1979) explica que, los cambios que realiza el ser humano en referencia a sus conductas, son el resultado de la interacción directa y constante que tiene con su entorno (incluyendo contextos, personas y otros factores) colocando de punto de partida, a la relación que lleva el individuo con su familia y personas cercanas, siendo esta de relevante importancia ya sea como factor de apoyo o por el contrario, creadores de un rol disruptivo, ocasionando una alteración negativa en el sistema. Ello define como la persona llega a desenvolverse y evolucionar por medio de lo que decepciona de su entorno. Entendido como entorno, el autor se refiere a las conexiones con los siguientes contextos: Macrosistema, el cual abarca la cultura, religión y las costumbres; Microsistema, sistema que abarca relaciones más íntimas como, por ejemplo: familia, amigos, escuela, comunidad; Mesosistema (relación entre microsistemas), y finalmente, Exosistema (circunstancias laborales).

En cuanto a sus dimensiones, Solberg y Olweys (2003) definen la agresividad física como conductas donde existe contacto corporal (empujones, golpes, etc.) así como también como, el contacto de otros objetos con el fin de ocasionar daño alguno. Para Del Barrio, Martin, Almeida y Barrios (2003) la agresión de tipo verbal es mostrada a través de apodos, burlas, amenazas y todo acto que perjudique emocionalmente a otra persona. Pérez, Redondo y León (2008) mencionan que la ira se muestra ante comportamientos hostiles previos, la cual

puede ir desde un disgusto hasta una furia intensa. Caracterizada por el enojo, presentada ante situaciones donde no se llega a alcanzar alguna metas o necesidades requerida. Por otro lado, Buss (1969) define a la hostilidad como la actitud del desgano, refiriéndose de este modo a los individuos hostiles como personas en las cuales se generan percepciones erradas que subestiman a los demás, ocasionando conflictos e incluso daño.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

En cuanto al estudio fue básico, ya está relacionado a la búsqueda de datos basados en el campo de una investigación científica donde no presenten objetivos en específico. También, tiene como fin el recojo de información situado a la realidad para aportar al conocimiento y vaya orientado al descubrimiento de principios básicos y leyes (Ñaupas et al., 2018).

Por otra parte, en el diseño fue no experimental lo cual para Hernández y Mendoza (2018) infieren que es realizado sin manipulación algunas de ambas variables y se observa el fenómeno tal como se encuentra en el contexto para ser analizados. Además, es transversal puesto que es evaluado en un solo momento.

3.2. Variables y Operacionalización

Variable 1: Dependencia a videojuegos (Test de dependencia a videojuegos)

Definición conceptual: Comportamientos lúdicos, donde el usuario siente atracción por el ambiente donde se desarrolla el juego, así como, el contenido llamativo que atrae su atención y le permite mostrar en ellas, las habilidades que posee para pasar cada prueba a fin de alcanzar una meta (Chóliz y Marco, 2011)

Definición operacional: son alcanzados por medio de la escala de dependencia de videojuegos de creado por Chóliz y Marco (2011).

Dimensiones: establecen cuatro dimensiones: Abstinencia (Ítems 3,4,6,7,10,11,13,14,21,25), Abuso y tolerancia (Ítems 12,9,8,5 y 1) Problemas ocasionados por los videojuegos (23,17,19,16) y Dificultad en el control (Ítems 24,22,20,18,15 y 2).

Escala de medición: Escala de medición de tipo Likert. Compuesto por 24 ítems y de nivel ordinal.

Variable 2: Agresividad

Definición conceptual: La agresividad son comportamientos realizadas por la persona con la idea de causar daños físicos y/o psicológicos, así como, las conductas nominadas por la ira y la hostilidad (Buss y Perry, 1992).

Definición operacional: Alcanzados por medio del Test de Agresión (A.Q.) de Buss y Perry (1992) está conformado por 4 dimensiones: 1) agresión física, 2) agresión verbal, hostilidad e ira.

Escala de medición: la escala es de tipo Likert y su medición es ordinal, compuesto por 29 ítems.

Dimensiones: establecen cuatro dimensiones: Agresión física (Ítems 29,27,24,21,13,17,5,9 y 1), Agresión verbal (Ítems 18,2,6,10 y 14), Ira (Ítems 25,22,19,3,7,8,11 y 15) y Hostilidad (Ítems 28,26,4,12,16,20 y 23).

Escala de medición: la escala medición de tipo Likert. Constituido por 29 ítems y de medición ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

McClave et al. (2008) refieren que es el conjunto de elementos, básicamente en personas, objetos y eventos que estén interesados para su investigación. Para esta investigación la población accesible fue brindada por el director de la Institución educativa, el cual estará constituida por 97 estudiantes femenino y masculino de la institución educativa, las edades entre los 12 y 17, siendo 80% varones y 20% mujeres.

Muestra

Al ser una población de menor cantidad, se considera la postura realizada por Hurtado y Ramírez (1998) quienes mencionan que, en poblaciones reducidas, no es indicado seleccionar una muestra, pues afectaría en los resultados y validez del estudio. Por esta razón se procede a establecer una muestra censal.

Criterios de inclusión

Para los criterios de inclusión se tomó en cuenta los siguientes puntos: Ser estudiante de la misma Institución educativa, que se encuentre en primero a quinto grado, que esté entre las edades de 12 a 17 años y que desee participar del estudio.

Criterios de exclusión

Para los criterios de exclusión se consideró lo siguiente: No vivir en el distrito de Curahuasi, no participar de manera voluntaria al estudio y por último no ser de la I. E.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para medir la dependencia de videojuegos se utilizó el siguiente instrumento.

Nombre	: Test de dependencia de videojuegos
Autores	: Chóliz y Marco (2011)
Procedencia	: España
Adaptación peruana	: Salas et al.
Año	: 2017
Administración	: colectiva y personal.
Tiempo	: como aproximado 20 minutos.

Reseña Histórica:

Creado en el 2011, por Mariano Chóliz y Clara Marco, autores de precedencia española, se basaron el Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-IV-TR, (American Psychiatric Association, 2000), para las adicciones a sustancias. En un inicio se creó 55 ítems, posteriormente se redujo a 32 ítems, finalmente quedo en 25 ítems y 4 dimensiones.

Calificación e interpretación de la Escala

seguidamente deberán ser contestadas según la escala de medición: 1) Totalmente en desacuerdo, 2) Un poco de acuerdo, 3) Neutral, 4) Un poco de acuerdo y 4) Totalmente en desacuerdo. El baremo consta de. 0 a 25 (bajo), de 26 a 50 (medio), 51 a 71(alto) y de 72 a más (muy alto), posteriormente se procede a la sumatoria de las respuestas para la obtención de las puntuaciones directos a las dimensiones y escala general.

En relación a la validez de la prueba original, se pudo encontrar en la correlación ítems-test un puntaje mayor a 5, además se tuvo como análisis factorial que el

40.43% de la varianza lo conformó la abstinencia, el 5.49% en el abuso y tolerancia, el 4.19% en dificultades ocasionadas por videojuegos y el 4% en problemas para el control. Por otra parte, en la adaptación peruana, Salas et al. (2017) encontró una fiabilidad de .94 indicando que el instrumento es confiable. En cuanto a la prueba piloto en 50 participantes, se obtuvo una validez a través de 5 jurados expertos donde, se obtuvo un valor superior a .90, lo cual indica que el instrumento fue válido y una confiabilidad de .937 la cual indica un nivel alto de confiabilidad (Ver anexo).

En un inicio se creó 55 ítems, teniendo en cuenta los criterios del DSM-IV-TR, para los trastornos de dependencia de videojuegos, posteriormente se redujo a 32 ítems, finalmente quedó en 25 ítems y 4 dimensiones.

Instrumento N°2 Agresividad

Nombre	: Cuestionario de Agresividad
Autor	: Buss y Perry
Año	:1961
Adaptación	: Andreu, Peña y Graña (2002).
Administración	: grupal o personal
Ítem	: 29
Duración	: Aproximadamente 15 minutos

Reseña Histórica

El cuestionario creado en 1992, por Buss y Perry, ambos de provenientes de EE.UU., consta de 29 ítems y 4 dimensiones. Dentro de los 29 ítems existen dos alternativas que son inversas (ítems 15 y 24).

Buss y Perry (1961) refiere que la validez se hizo mediante un análisis confirmatorio (>90) y se obtuvo que varían en los rangos de 0.28 y 0.60. Andreau et al. (2002) en la adaptación refieren que en la validez se evidenció el 46,37% de la varianza general acumulado y que forman grupo de cuatro componentes.

En lo que se refiere a la prueba original la fiabilidad para la muestra de estudio tuvo un valor de 0.88 y las sub-escalas tuvieron un valor de 0.86 en la agresión física, un valor de 0.77 en la ira y la agresión verbal y hostilidad un valor que va desde 0.68 a 0.72 (Buss y Perry, 1961). Por otro lado, en la adaptación la confiabilidad general tuvo un valor de .88, en la sub-escala de agresión verbal y física valores de 0.68 y 0.86, en la sub-escala de ira y hostilidad valores de 0.77 y 0.72 (Andreau et al., 2002). En cuanto a la prueba piloto en 50 participantes, se obtuvo una validez a través de 5 jurados expertos donde, se obtuvo un valor superior a .90, lo cual indica que el instrumento fue válido y una confiabilidad de .891 la cual indica un nivel alto de confiabilidad (Ver anexo).

3.5. Procedimientos

Se inició con la delimitación de la población de estudio, seguidamente se determinó los instrumentos a utilizarse, posteriormente se solicitó la autorización del autor original, así como de los autores de la adaptación.

Para la recolección de datos se realizó el formulario virtual creado en el google forms, en una muestra peculiaridades similares, seguidamente se programó las fechas de ejecución del instrumento de forma general en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi. En las fechas programadas se informó a los estudiantes sobre la finalidad de la investigación, así mismo se dio a conocer sobre el asentimiento informado y las instrucciones para el llenado del cuestionario de manera virtual. De la misma manera se desarrolló el procesamiento de datos además de la interpretación, conclusión y recomendaciones.

3.6. Método de análisis de datos

Teniendo la recolección de datos, se procedió con la introducción de información de la base de datos utilizando un software estadístico, para obtener resultados descriptivos e inferenciales.

En primera instancia se acudió a la descripción estadística, para saber la conducta de forma individual de cada variable de estudio, obteniendo las frecuencias que se presentaron en las tablas, las medidas utilizadas fueron de tendencia central, como la frecuencia y el porcentaje para la descripción de variables y sus dimensiones.

Seguidamente se utilizó la estadística inferencial, teniendo como resultado los estadísticos no paramétricos, utilizándose de este modo la prueba Kolmogorov Smirnov ya que la muestra fue superior a 50 (Romero, 2016). Para conocer la correlación entre la agresividad y los videojuegos, así como, la correlación con cada dimensión de agresividad o viceversa, se empleó la correlación de Spearman (ρ). Finalmente para la comparación de las variables de estudio con el dato sociodemográfico sexo, se usó la prueba estadística no paramétrica U de Mann Whitney y para saber la relación de las variables investigadas según el dato sociodemográfico edad, se utilizó la prueba no paramétrica de Kruskal Wallis (Mohd y Bee, 2011)

3.7. Aspectos éticos

En el desarrollo de la investigación se consideró las normas APA, (American Psychological Association – 7ma edición), tomando en cuenta el respeto a los derechos de autoría, las citas son respaldadas mediante las fuentes a la cual pertenecen.

Se cuenta con el permiso de los creadores de los instrumentos utilizados como medida del respaldo a la originalidad. Se ampara los artículos 25 y 22 del Código Ética Profesional del Psicólogo manifestado por el colegio de Psicólogos del Perú (2017) donde pone en conocimiento que se debe respetar la autonomía de los participantes además de proteger la información que se estableció a la investigación. Por su parte, la Asociación Médica Mundial (2017), en la declaración de Helsinki recalca el respeto del investigador a los participantes de estudio, mediante la protección de privacidad, así como, el anonimato de cada uno de ellos, decidiendo su participación de forma voluntaria. De la misma manera la Asociación Médica Australiana (2016), informa la importancia de verificar el consentimiento realizado por los participantes de la investigación, así como también la finalidad del estudio. Se consideró los aspectos bioéticos como: autonomía, el respeto de sus valores, así como las decisiones de los estudiantes que fueron parte del estudio; se ofreció la información precisa y concisa a los participantes; no mal eficiencia, manteniendo su integridad, sin causar daño o ir en contra al principio de justicia; así también, manteniéndose la equidad en los estudiantes, evitando la discriminación durante el estudio (Gómez, 2015).

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Prueba de normalidad Kolmogorov Smirnov

	KS	gl	p
Dependencia a videojuegos	.164	97	.000
Abstinencia	.166	97	.000
Abuso y tolerancia	.229	97	.000
Problemas ocasionados por los videojuegos	.327	97	.000
Dificultad en el control	.202	97	.000
Agresividad	.106	97	.010
Agresión física	.156	97	.000
Agresión verbal	.089	97	.058
Ira	.093	97	.037
Hostilidad	.081	97	.122

Nota: KS: Kolmogorov Smirnov; gl: muestra; p: significancia

En la tabla 1, se pudo evidenciar en la normalidad KS, que la variable dependencia a videojuegos y sus dimensiones tienen valores menores a .05, lo cual indica que pertenecen a los estadísticos paramétricos. Así también, en la agresividad se pudo identificar que la agresividad y las dimensiones física e ira tienen valores menores a .05 y la agresión verbal y hostilidad valores superiores a .05. por ende, las variables no se ajustan a una distribución normal y se empleó las correlaciones con la rho de Spearman.

Tabla 2

Correlación entre dependencia a videojuegos y agresividad

		Agresividad
Dependencia a videojuegos	Rho de Spearman	,368**
	r ²	,135
	p	,000
	N	97

Nota: r²=tamaño del efecto; p=probabilidad; N=muestra

En la tabla 2, se pudo evidenciar que existe una correlación positiva media entre las variables estudiantes (Rho=.368), según lo establecido por (Mondragón, 2014). Además, tuvo un efecto pequeño entre ambas variables.

Tabla 3*Correlación entre agresividad y las dimensiones de dependencia a videojuegos*

		Dimensiones de Dependencia a videojuegos			
		Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad de control
Agresividad	Rho	,339**	,404**	,364**	,341**
	r ²	,115	,163	,132	,116
	p	,001	,000	,000	,001
	N	97	97	97	97

Nota: DVD1=abstinencia; DVD2=abuso y tolerancia; DVD3=Problemas ocasionados por los videojuegos; DVD4=Dificultad en el control; rho=Spearman; r² =tamaño del efecto.

En la tabla 3, se pudo apreciar que existe una correlación positiva media en la agresividad y en las dimensiones de la dependencia a videojuegos, donde en la abstinencia tuvo un valor de (Rho=.339), en abuso y tolerancia (Rho=.404), en los problemas ocasionado por los videojuegos (Rho=.364) y en la dificultad en el control (Rho= .341).

Tabla 4*Correlación entre dependencia a videojuegos y las dimensiones de agresividad*

		Dimensiones de agresividad			
		Agresión física	Agresión verbal	Ira	Hostilidad
Dependencia a videojuegos	Rho de Spearman	,501**	,297**	,187	,193
	r ²	,251	,088	,035	,037
	p	,000	,003	,067	,058
	N	97	97	97	97

Nota: r² =tamaño del efecto; p= probabilidad; N=muestra

En la tabla 4, se pudo hallar que existe una correlación positiva media entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresión física (Rho= .501) y la agresión verbal (Rho= .297), según lo propuesto por (Mondragón, 2014). Por otra parte, no se estableció una relación con la ira y hostilidad ya que sus puntajes fueron superiores a .05.

Tabla 5

Niveles de dependencia a videojuegos y sus dimensiones en estudiantes de secundaria del distrito de Curahuasi

Niveles	Dependencia a videojuegos		Abstinencia		Abuso y tolerancia		Problemas ocasionados por los videojuegos		Dificultad en el control	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy alto	31	32.0%	34	35.1%	43	44.3%	59	60.8%	42	43.3%
Alto	18	18.6%	17	17.5%	11	11.3%	15	15.5%	9	9.3%
Medio	19	19.6%	17	17.5%	19	19.6%	5	5.2%	17	17.5%
Bajo	29	29.9%	29	29.9%	24	24.7%	18	18.6%	29	29.9%
Total	97	100.0	97	100.0	97	100.0	97	100.0	97	100.0

Nota: F=frecuencia; %=porcentaje

En la tabla 5, se pudo identificar que el 32% de adolescentes tuvieron un nivel muy alto de dependencia a videojuegos, y un nivel muy alto en todas sus dimensiones, donde en la abstinencia tuvo un valor de 35.1%, en el abuso y tolerancia el 44.3%, en los problemas ocasionados por los videojuegos el 60.8% y en la dificultad de control el 43.3%.

Tabla 6

Niveles de agresividad y sus dimensiones en estudiantes de secundaria del distrito de Curahuasi

Niveles	Agresividad		Física		Verbal		Ira		Hostilidad	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy bajo	20	20.6%	32	33.0%	25	25.8%	20	20.6%	29	29.9%
bajo	19	19.6%	11	11.3%	15	15.5%	19	19.6%	13	13.4%
Medio	19	19.6%	18	18.6%	21	21.6%	23	23.7%	17	17.5%
Alto	23	23.7%	17	17.5%	23	23.7%	19	19.6%	21	21.6%
Muy alto	16	16.5%	19	19.6%	13	13.4%	16	16.5%	17	17.5%
Total	97	100.0	97	100.0	97	100.0	97	100.0	97	100.0

Nota: F=frecuencia; %=porcentaje

En la tabla 6, se pudo evidenciar que los adolescentes presentan un nivel alto de agresividad con el 23.7%, en todas sus dimensiones tuvieron un nivel muy bajo, donde en la agresión física tuvo el 33%, en la verbal el 25.8%, en la ira el 20.6% y en la hostilidad el 29.9%.

Tabla 7*Diferencias entre dependencia a los videojuegos, según sexo y edad*

Variable	Categorías	n	Rango promedio	U de Mann Whitney	<i>p</i>
Sexo	Hombre	60	60.51	419.5	0.000
	Mujer	37	30.34		
Grupos de edad	Adolescentes primarios	59	50.65	1023.5	0.466
	Adolescentes tardíos	38	46.43		

Nota: n: muestra; *p*: nivel de significancia

En la tabla 7, se pudo evidenciar que existen diferencias entre la dependencia a los videojuegos, según sexo, ya que su valor fue ($p=.000$). Por otro lado, no se estableció diferencias con la edad ya que su valor fue superior a .05.

Tabla 8*Diferencias entre agresividad, según sexo y edad*

Variable	Categorías	n	Rango promedio	U de Mann Whitney	<i>p</i>
Sexo	Hombre	60	50.58	1015.5	0.483
	Mujer	37	46.45		
Grupos de edad	Adolescentes primarios	59	48.11	1068	0.698
	Adolescentes tardíos	38	50.38		

Nota: n: muestra; *p*: nivel de significancia

En la tabla 8, se pudo apreciar que no existen diferencias entre la agresividad, según sexo y edad, debido a que su puntaje fue superior a .05.

V. DISCUSIÓN

Como objetivo general se precisó, determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes, donde se pudo evidenciar que existe una correlación positiva media entre las variables estudiantes ($Rho=.368$), estos resultados coinciden con el estudio de Ramírez (2021) quien comprobó la existencia de la correlación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ($rho=0.461$); de igual forma Nonalaya y Solís (2020) identificaron que existe una correlación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ($rho=0.72$). De esta manera, se puede inferir que a mayor dependencia a los videojuegos en los adolescentes, hay más probabilidad de ser agresivos, lo cual Spielberg (2006) expone sobre la existencia de componentes que han obstruido la investigación de esta problemática, como por ejemplo la rápida producción de otros videojuegos, la característica que le otorgan de ser “inofensivo” normalizando así su uso, bajo costo para su práctica a diferencia de otras adicciones y los efectos mostrados a través del tiempo, por ende, el adolescentes que no es complacido con los juegos que desea jugar puede presentar indicadores de agresividad con el fin de obtener lo que desea. Se concluye que se acepta la hipótesis general.

Por consiguiente, se tuvo como primer objetivo específico determinar la relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes, donde se pudo apreciar que existe una correlación positiva media en la agresividad y en las dimensiones de la dependencia a videojuegos, donde en la abstinencia tuvo un valor de ($Rho=.339$), en abuso y tolerancia ($Rho=.404$), en los problemas ocasionado por los videojuegos ($Rho=.364$) y en la dificultad en el control ($Rho= .341$). Sin embargo, se puede indicar que a mayor abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionado por los videojuegos y dificultad en el control, existirá mayores indicadores de agresividad, por ende, Chóliz y Marco (2011) explican que al darse estos indicadores es porque el adolescente tiene un malestar generado por la falta del uso a los videojuegos, así como, el uso de ellos para tranquilizar o reducir los conflictos, acciones con déficit de autocontrol para jugar videojuegos, afectación o consecuencia del descontrol a la manera de jugar, especialmente en la interrelación con los demás, dificultades en el sueño,

alteraciones en los hábitos sanos como comida, cumplimiento de responsabilidades y la acción de dejar de jugar, por lo menos en una ocasión en pleno acto de estar en el videojuego y el deseo muy fuerte para iniciar uno nuevo, originado por diferentes situaciones. Se concluye que se acepta la hipótesis específica.

Como segundo objetivo específico fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en estudiantes, donde se pudo hallar que existe una correlación positiva media entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresión física ($Rho = .501$) y la agresión verbal ($Rho = .297$), por otra parte, no se estableció una relación con la ira y hostilidad ya que sus puntajes fueron superiores a .05. De esta manera, se puede decir que el estudiante presenta conductas donde existe contacto corporal (empujones, golpes, etc.) así como también como, el contacto de otros objetos con el fin de ocasionar daño alguno y los insultos, burlas, amenazas y todo acto que perjudique emocionalmente a otra persona a causa de los videojuegos (Solberg y Olweys, 2003). Se concluye que se acepta la hipótesis específica.

Como tercer objetivo específico fue describir los niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones en estudiantes, donde se pudo identificar que el 32% de adolescentes tuvieron un nivel muy alto de dependencia a videojuegos, y un nivel muy alto en todas sus dimensiones, donde en la abstinencia tuvo un valor de 35.1%, en el abuso y tolerancia el 44.3%, en los problemas ocasionados por los videojuegos el 60.8% y en la dificultad de control el 43.3%, estos resultados se asemejan a Yarlequé et al. (2017) quienes encontraron que el 56.3% presentan niveles graves de adicción a los videojuegos y el estudio de Kim et al. (2018) quienes reportaron niveles alto de adicción a los videojuegos con el 28.33%. En este sentido, se puede indicar que predomina la dependencia en los videojuegos, por ello Chóliz y Marco (2011) se basan en la psicopatología en casos de adicciones por sustancias, planteada por el DSM-IV (2005) para explicar las adicciones a los videojuegos, considerando los mismos indicadores para el diagnóstico de dependencia por sustancias, pues siguen patrones en común en referencia a la desadaptación, deterioro clínico y su alta significancia, sin embargo, sustituyen el término ingesta por el uso de videojuegos, siendo caracterizado 4 criterios como:

Abuso y tolerancia, dificultad en el control, problemas ocasionados por los video juegos, abstinencia.

Como cuarto objetivo específico fue describir los niveles de agresividad y sus dimensiones en los estudiantes, donde se pudo evidenciar que los adolescentes presentan un nivel alto de agresividad con el 23.7%, en todas sus dimensiones tuvieron un nivel muy bajo, donde en la agresión física tuvo el 33%, en la verbal el 25.8%, en la ira el 20.6% y en la hostilidad el 29.9%, estos resultados concuerdan con Yarlequé et al. (2017) la cual evidenciaron un nivel alto de agresividad con el 42%, con el estudio de Chacón et al. (2017) quienes encontraron un nivel promedio con el 24% en agresividad y el estudio de López et al. (2020) quienes hallaron niveles altos de agresividad con el 17.67%.

Como quinto objetivo específico fue comparar la dependencia a los videojuegos, según sexo y edad, donde se pudo evidenciar que existen diferencias entre la dependencia a los videojuegos, según sexo, ya que su valor fue ($p=.000$). Por otro lado, no se estableció diferencias con la edad ya que su valor fue superior a $.05$. Se concluye que se acepta la hipótesis específica entre las diferencias con el sexo.

Como sexto objetivo específico fue comparar la agresividad, según sexo, donde se pudo apreciar que no existen diferencias entre la agresividad, según sexo, debido a que su puntaje fue superior a $.05$. Se concluye que se rechaza la hipótesis específica.

VI. CONCLUSIONES

- Primero Existe relación directa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021
- Segundo : Existe relación directa entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y agresividad.
- Tercero : Existe solo relación directa entre la dependencia en los videojuegos y la dimensión agresión física y verbal.
- Cuarto : Los adolescentes presentaron un nivel muy alto de dependencia a los videojuegos con el 32% y en sus dimensiones tuvieron niveles muy altos.
- Quinto : Los adolescentes presentaron un nivel alto de agresividad con el 23.7% y niveles muy bajos en sus dimensiones.
- Sexto : Existe diferencias significativas entre la dependencia en los videojuegos, según sexo en los adolescentes y no existen diferencias con la edad.
- Séptimo : No existen diferencias entre la agresividad, según sexo y edad en los adolescentes.

VII. RECOMENDACIONES

- Primero Realizar talleres de prevención a la adicción a los videojuegos, mediante el concepto general, causas y consecuencias con el fin de combatir la dependencia a los videojuegos.
- Segundo Realizar escuela de padres, donde se brinde la orientación necesaria de la supervisión de los ordenadores o celulares de sus hijos con el fin de prevenir la adicción a los videojuegos.
- Tercero Realizar campañas de prevención a la agresividad por medio de juegos lúdicos donde el estudiante pueda interactuar y reducir sus niveles de agresividad.
- Cuarto Realizar un estudio de tipo longitudinal donde puedan hallar los niveles de dependencia a los videojuegos antes y después de la pandemia.

REFERENCIAS

- Aldeas Infantiles S.O.S. (2020). El maltrato infantil se agrava por el aislamiento social. <https://www.aldeasinfantiles.org.pe/noticias/el-maltrato-infantil-se-agrava-por-el-aislamiento>
- Andreu, J. Peña. E. y Graña. J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del cuestionario de agresión. *Revista Psicothema*, 14 (2), 476-482. <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=751>
- Asociación Médica Mundial. (2017). The geneva declaration revised in light of the new culture. <https://www.redalyc.org/journal/832/83257398001/html/>
- Asociación Médica Australiana. (2016). Compromiso, equidad e inclusión. https://tvd.wiki/wiki/Australian_Medical_Association
- Buss (1969). Sex Differences in Human Mate Preferences: Evolutionary Hypotheses Tested in 37 Cultures. *Behavioral and brain Sciences*. 12 (1), 21-49. https://www.researchgate.net/publication/231858845_Buss_David_M_1989_Sex_Differences_in_Human_Mate_Preferences_Evolutionary_Hypotheses_Testedin_37_Cultures_Behavioral_and_Brain_Sciences
- Bandura, A. (1989). Self-efficacy mechanism in human agency. *American Psychologist*, 37(2), 122–147. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.37.2.122>
- Buss, A. (1982) *The psychology of aggression*. Wiley.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of Human Development*. Cambridge, Harvard University Press. Ediciones Paidós.
- Buss, A. y Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Buss, A. y Perry, M. (1961). *The psychology of aggression*. Wiley
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426. <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

- Chacón, R., Zurita, F., Castro, M., Espejo, T., Martínez, A. y Ruiz, G. (2018). Relación entre auto concepto, consumo de sustancias y uso problemático de videojuegos en universitarios: un modelo de ecuaciones estructurales. *Adicciones*, 30(3), 179-188. <https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/872/869>
- Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, O., Castro, M. y Ruiz, G. (2017). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/54455/4564456548245>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). Código de ética y deontología. http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Del Barrio, C., Martín, E., Almeida, A. y Barrios, A. (2003). Del maltrato y otros conceptos relacionados con la agresión entre escolares, y su estudio psicológico. *Infancia y aprendizaje*, 26 (1), 9-24. https://www.researchgate.net/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
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). La mitad de los adolescentes del mundo sufre violencia en la escuela. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/la-mitad-de-los-adolescentes-del-mundo-sufre-violencia-en-la-escuela>
- Gómez, P. (2009). Principios básicos de la bioética. *Revista Peruana de Ginecología y Obstetricia*. 55, 230-233. <https://www.redalyc.org/pdf/3234/323428194003.pdf>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editores S.A.
- Hurtado, D. y Ramírez, R. (1998). Metodología de la investigación. <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0063522/cap03.pdf>

- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2017). El 28,2% de la población que usa internet lo hace exclusivamente por teléfono móvil. <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-282-de-la-poblacion-que-usa-internet-lo-hace-exclusivamente-por-telefono-movil-9825/#:~:text=Seg%C3%BAn%20el%20INEI%2C%20el%2088,y%20obtener%20pel%C3%ADculas%20o%20m%C3%BAsica>.
- Kim, E., Yim, H., Jeaong, H., Jo, S., Lee, H., Son, H. y Han, H. (2018). The association between aggression and risk of internet gaming disorder in Korean adolescents: the mediation effect of father-adolescent communication style. *Epidemiology and Health*, 40, 1-7. <https://www.e-epih.org/upload/pdf/epih-40-e2018039.pdf>
- La Organización Mundial de la Salud. (2020). Violencia juvenil. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>
- López, J., Ortet, J., Ibañez, M. y Mezquita, L. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Agora de Salud*, 7(15), 147-153. http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/186996/15_Lopez%2CEtkin.pdf?seq
- Ministerio de Salud. (2021). Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- McClave, J., Benson, G. y Sincich, T. (2008). *Statistics for business and economics*. Pearson, Prentice Hall.
- Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Movimiento Científico*. 8 (1), 100. https://www.researchgate.net/publication/332365912_USO_DE_LA_CORRELACION_DE_SPEARMAN_EN_UN_ESTUDIO_DE_INTERVENCION_EN_FISIOTERAPIA

- Mohd, N. y Bee, Y. (2011). Power Comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling Tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2 (1), 21-33. https://www.researchgate.net/publication/267205556_Power_Comparisons_of_Shapiro-Wilk_Kolmogorov-Smirnov_Lilliefors_and_Anderson-Darling_Tests
- Nonalaya, M. y Solis, M. (2020). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020. (Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo). (Acceso el 27 de junio del 2021). https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62038/Nonalaya_AMM-Solis_PMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la Universidad de Bogotá.
- Pérez, M., Redondo, M. y León, L. (2008). Aproximaciones a la emoción de ira: de la conceptualización a la intervención psicológica. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 11(28), 1-19. <http://reme.uji.es/articulos/numero28/article6/article6.pdf>
- Ramírez, R. (2021). Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020. (Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo). (Acceso 27 de junio del 2021). <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/63311>
- Rusca, F., Cortez, C., Tirado, B. y Strobbe, M. (2020). An approach on mental health of children, adolescents and caregivers in the COVID-19 context in Peru. *Acta Med Peru*, 37(4), 556-8. <http://www.scielo.org.pe/pdf/amp/v37n4/1728-5917-amp-37-04-556.pdf>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

- Shapiro, S. y Wilk, M. (1965). An analysis of variance test for normality (complete samples). *Biometrika* 52(3,4), 591–611.
<https://www.jstor.org/stable/2333709?origin=crossref>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa Maria del Triunfo. *Acta psicológica Peruana*, 2(2), 193-216.
<https://core.ac.uk/download/pdf/236373646.pdf>
- Yarlequé, L., Alva, L., Nuñez, E., Navarro, L. y Matalinares, M. (2017). Internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Horizonte de la ciencia*, 3(4), 103-110.
<https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/186/195>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES			MÉTODO
¿Existe relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021?	General	General	Variable 1: Dependencia a videojuegos			Tipo: Básico Diseño: No experimental y transversal
			Instrumento	Dimensiones	Ítems	
	Existe correlación directa entre dependencia en videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021	Determinar la relación, a modo de correlación, entre dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021.	Test de dependencia de videojuegos (TDV) Chóliz y Marco	Abstinencia Abuso y tolerancia Problemas ocasionados por los videojuegos dificultad en el control	1 al 24	
	Específicos	Específicos	Variable 2: Agresividad			Población- Muestra 97 Muestreo: Censal.
			Instrumento	Dimensiones	Ítems	
	Existe correlación directa entre dependencia a videojuegos con las dimensiones de agresividad. Existe correlación directa entre agresividad con las dimensiones de dependencia a videojuegos. Existe diferencias entre dependencia a videojuegos de manera general según sexo y edad. Existe diferencias entre agresividad de manera general según sexo y edad.	Oe1.Determinar la relación, entre dependencia a videojuegos con las dimensiones de agresividad expresados en agresión verbal, agresión física, ira y hostilidad en los estudiantes de secundaria. Oe2.Determinar la relación, entre agresividad con las dimensiones de dependencia a videojuegos expresados en abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control en los estudiantes de secundaria. Oe3.Describir los niveles de dependencia a videojuegos de manera general y por dimensiones expresados en abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control en los estudiantes de secundaria. Oe4.Describir los niveles de agresividad de manera general y por dimensiones expresados en agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad en los estudiantes de secundaria. Oe5.Comparar dependencia a videojuegos de manera general según sexo y edad. Oe6.Comparar agresividad de manera general según sexo y edad.	Cuestionario de Agresión (A.Q) de Buss y Perry	Agresión verbal Agresión física Ira Hostilidad	1 al 29	
						Estadísticos Inferencial Descriptivo

Anexo 02: Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Indicadores	Instrumento
Dependencia a videojuegos	Es la conducta de práctica lúdica, en donde el usuario se siente atraído por el ambiente donde navega y juega, además de la presencia de contenidos llamativos que despiertan el interés por mostrar habilidad en cada una de las pruebas que se presente a fin de lograr alcanzar la meta. Chóliz y Marco (2011).	Son alcanzados a través del Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011). Baremos: 0-25 bajo 26-50 medio 51-71 alto 72 a mas muy alto	Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25	Ansiedad Irritabilidad Enfado Frustración	Test de dependencia de videojuegos (TDV) Chóliz y Marco (2011)
			Abuso y tolerancia	1,5,8,9,12	Insatisfacción Abandono de otras actividades Negligencia Irresponsabilidad Desorganización	Ordinal: 0=Totalmente en desacuerdo 1=Un poco en desacuerdo 2= Neutral 3= Un poco de acuerdo 4= Totalmente de acuerdo
			Problemas ocasionados por los videojuegos	16,17,19,23	Disminución de actividades sociales y familiares Privación del sueño Baja productividad Abandono	0=Nunca 1=Rara vez 2=A veces 3=Con frecuencia 4=Muchas veces
			Dificultad en el control	2,15,18,20,22,24	Ansiedad Permanencia en el juego	
			Agresión física	1,5,9,13,17,21,24,27,29	Ataque físico contra una persona	Cuestionario de Agresion (A.Q) de Buss y Perry
Agresividad	La agresividad es toda conducta que ejerce el individuo con intención de causar daños físicos y/o psicológicos, así como la manifestación de expresiones de ira y hostilidad. (Buss y Perry, 1992)	Son alcanzados a través del cuestionario de Agresión (A.Q.) de Buss y Perry (1992). Baremos: 1-51 muy bajo 52-67 bajo 68-82 medio 83-98 alto 99-145 muy alto	Agresión verbal	2,6,10,14,18	Daño mediante insultos y amenazas	Ordinal: 1=Completamente falso para mí 2=Bastante falso para mí 3=Ni verdadero, ni falso para mí 4=Bastante verdadero para mí 5=Completamente verdadero para mí
			Ira	3,7,8,11,15,19,22,25	Reacción de enfado	
			Hostilidad	4,12,16,20,23,26,28	Actitud negativa frente a situación	

Anexo 03: instrumentos de evaluación

Test de dependencia a videojuegos

Chóliz y Marco (2011)

Edad: _____

Sexo: _____

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

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

Nº	items	TD	UD	N	UA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes 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 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 otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, 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 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.					

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

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

15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es ponerme con mis videojuegos.					
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.), pienso en mis videojuegos. (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, prueba, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Cuestionario de Agresión
Buss y Perry (1992)
Adaptado por José Andreu José Luis Graña Gómez, María Elena

1	2	3	4	5
Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero, ni falso para mí	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí

N°	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 se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
6	. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10	. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13	Suelo involucrarme en la peleas algo más de lo normal					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15	Soy una persona apacible					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27	. He amenazado a gente que conozco					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29	. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

Nota: 15 y 24 preguntas invertidas

Anexo 4 Formulario virtual de recolección de datos



DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL DISTRITO DE CURAHUASI, ABANCAY, 2021.

Bienvenido (a) estudiante.

Mi nombre es Jhackeliny Chumbes Coahuana, estudiante de Psicología de la Universidad Cesar Vallejo, identificada con DNI n°44235053, con Cod. 2002674891, actualmente me encuentro realizando el desarrollo de mi Tesis . La presente investigación brindara información útil e importante, ya que servirá para implementar estrategias que ayuden a disminuir la dependencia (adicción) a videojuegos y la agresividad y así promover el bienestar psicológico de los adolescentes.

Hago de su conocimiento que toda información proporcionada serán utilizados para fines académicos, bajo estrictos procesos éticos, que conciernen a la actividad científica, por lo que se garantiza la confidencialidad y privacidad de los mismos.

Esta investigación se encuentra bajo la supervisión del Dr. Víctor E. Candela Ayllón (Asesor de Investigación), por lo que si tuviera alguna duda sobre los aspectos éticos del estudio, sírvase contactar a la dirección de correo electrónico: vcandela@ucv.edu.pe .

Para consultar dudas referente a la investigación comunicarse al correo: jhackelinycahuana@gmail.com
Cel. 910457120

Agradezco su participación.

URL del formulario: <https://forms.gle/Vo7AvLqzVvYtmF9h7>

Anexo 05: Ficha sociodemográfica

FICHA SOCIODEMOGRÁFICA

Completar la siguiente información:

1. Sexo:

- a) Mujer
- b) Hombre

2. Edad:

- a) 12 años
- b) 13 años
- c) 14 años
- d) 15 años
- e) 16 años

3. Grado de estudios:

- a) 1°
- b) 2°
- c) 3°
- d) 4°
- e) 5°

Anexo 06: Carta de presentación para aplicar el estudio



"Año del bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

Los Olivos, 22 de abril de 2021

CARTA INV. N° 0199-2021/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sr.
WILMAN CORTEZ TERRAZAS
DIRECTOR DE LA I.E.S. SAYWITE
INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA SAYWITE
Centro Poblado de Saywite del distrito de Curahuasi

Presente. -

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. CHUMBES CCAHUANA JHACKELINY con DNI N°44235053 estudiante de la carrera de psicología, con código de matrícula N° 7002674891 quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL DISTRITO DE CURAHUASI, ABANCAY, 2021" Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

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

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

Atentamente,

Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Anexo 7. Carta de aceptación para aplicación de los instrumentos en la I.E.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA SAYWITE
"Año del bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

Saywite, 22 de abril del 2021

CARTA N° 07/2021/ GRA/DREA/UGEL/AB/I.E.S-SAYWITE/DIR

Sra.

Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Presente. –

Asunto: Autorización para recolección de datos.

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para hacer de su conocimiento, en respuesta a la **CARTA INV.N° 0199-2021/EP/PSI. UCV LIMA-LN**, que la Dirección a mi cargo autoriza a la Srta. Jhaceliny Chumbes Coahuana, estudiante de la carrera profesional de Psicología de la Universidad Cesar Vallejo, para la aplicación de las pruebas psicológicas y su recolección de datos a los estudiantes de primero a quinto grado.

Sin otro en particular me despido, no sin antes desearte mi estima y distinguida consideración.

Atentamente,



Wladimir Cortez Torrealba
C.M. 10310269122
DIRECTOR(a)

Anexo 08: Carta de solicitud para el uso de instrumentos de los autores



"Año del bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

CARTA N°1690- 2021/FP/PSI UCV LIMA NORTE-IN

Los Olivos 2 de mayo de 2021

Autor:

- Mariano Chóliz Montañez

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. Chumbes Ccahuana Jhaceliny , con DNI 44235053 estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° 7002674891, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay 2021, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento (Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)), a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

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

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

Atentamente,

The image shows a handwritten signature in black ink over a horizontal line, followed by a circular official stamp of the Universidad César Vallejo. The stamp contains the text "UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO" around the perimeter and "PSI LIMA NORTE" in the center.

Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Los Olivos 2 de mayo de 2021

Autor:

- José Luis Graña Gómez

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. Chumbes Cahuana Jhaceliny , con DNI 44235053 estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° 7002674891, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: Dependencia a Videojuegos y Agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay 2021, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento (Cuestionario de Agresión (A.Q)), a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

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

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

Atentamente,




Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Anexo 9. Autorización del uso de los instrumentos de los autores

SOLICITO AUTORIZACION DE INSTRUMENTO (TDV)




JHACKELINY CHUMBES CCAHUANA <jhackelinyccahuana@gmail.com>
para mariano.choliz 

15 abr 2021 16:41   

Reciba un cordial saludo, mi nombre es Jhackeliny Chumbes Ccahuana, estudiante del programa de tesis de Psicología de la Universidad César Vallejo, con cod. de alumna 7002674891, DNI n°44235053, el motivo por el cual le escribo es para solicitar a su persona se me otorgue la autorización para el uso del instrumento de Test de Dependencia de videojuegos (TDV), el mismo que será utilizado con fines académicos.
Agradezco de antemano su atención.

Atte., JHackeliny Chumbes Ccahuana



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

15 abr 2021 23:10   

Por supuesto, puedes utilizarlo para tus investigaciones, a las que deseo muchos éxitos


Saludos cordiales,

Mariano Chóliz


-



Mariano Chóliz Montañés
Catedrático de Psicología Básica
Unidad de Investigación "Juego y adicciones tecnológicas"
Facultad de Psicología
Universidad de Valencia
España

Solicito Autorización de cuestionario de Agresividad

 Recibidos x



JHACKELINY CHUMBES CCAHUANA <jhackelinyccahuana@gmail.com>
para jlgranna, elenapf 

mié, 21 abr 18:13   

Reciba un cordial saludo, mi nombre es Jhackeliny Chumbes Ccahuana, alumna de Psicología de la Universidad César Vallejo-Lima Norte, identificada con número de DNI 44235053, Cod. de alumna n°7002674891, En estos momentos me encuentro realizando mi tesis para obtener mi licenciatura en Psicología, el motivo por el cual escribo es para solicitarle el permiso de autorización, para utilizar el Cuestionario de Agresividad (A.Q.) adaptado por usted, además solicitarle por favor el manual de manejo, las puntuaciones, puesto que solo encontré las preguntas. Agradezco anticipadamente su atención prestada.

Atte., Jhackeliny Chumbes Ccahuana



JOSE LUIS GRANA GOMEZ <jlgrana@psi.ucm.es>
para mí 

jue, 22 abr 14:04   

Gracias por la petición y es un honor para mí que quieras utilizar esta escala.
Suerte con la investigación.

Un saludo

José Luis Graña Gómez

I REQUEST AUTHORIZATION TO USE THE QUESTIONNAIRE OF AGGRESSION



Recibidos x



JHACKELINY CHUMBES CCAHUANA <jhackelinyccahuana@gmail.com>
para arnold.h.buss ▾

1 may 2021 17:31



Receive a cordial greeting Dr. Buss, my name is Jhackeliny Chumbes Ccahuana, a student of Psychology at the César Vallejo-Lima Norte University, identified with ID number 44235053, Student Code No. 7002674891, I am currently doing my thesis To obtain my degree in Psychology, the reason for which I write is to request authorization permission, to use the Aggression Questionnaire (AQ), in addition to please request the operating manual, the scores, scales, since I only found the questions. I thank you in advance for your attention.
Atte., Jhackeliny Chumbes Ccahuana



JHACKELINY CHUMBES CCAHUANA <jhackelinyccahuana@gmail.com>
para arnold.h.buss ▾

11 may 2021 8:01



I REQUEST AUTHORIZATION TO USE THE QUESTIONNAIRE OF AGGRESSION



Arnold Buss <arnold.h.buss@gmail.com>
para mí ▾

26 may 2021 17:02



permission granted



Arnold Buss



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Consentimiento informado

Estimado/a padre de familia, reciba un cordial saludo, mi nombre es Jhackeliny Chumbes Ccahuana, estudiante de Psicología de la Universidad César Vallejo – Lima Norte. Actualmente me encuentro realizando una investigación sobre “Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021”, para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionarios que deberán ser completados por su menor hijo/a durante 15 a 20 minutos aproximadamente. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

Si usted acepta la participación de su hijo(a) en la investigación, debe firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda respecto al proceso de evaluación puede solicitar la aclaración respectiva con la investigadora responsable.

Gracias por su colaboración.

Yo,,
identificado/a con N° DNI, como padre/madre/apoderado del menor....., declaro haber sido informado/a del objetivo de este estudio, los procedimientos que se seguirán para el recojo de la información y el manejo de los datos obtenidos. En ese sentido, acepto voluntariamente que mi menor hijo(a) participe en la investigación y autorizo la aplicación de los mencionados cuestionarios para estos fines.

Día:...../...../.....

Atte. Jhackeliny Chumbes Ccahuana

Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Asentimiento informado

Estimado/a estudiante, reciba un cordial saludo, mi nombre es Jhackeliny Chumbes Ccahuana, estudiante de Psicología de la Universidad César Vallejo – Lima Norte. Actualmente me encuentro realizando una investigación sobre “Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021” y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionarios que deberán ser completados por su menor hijo/a durante 15 minutos aproximadamente. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar participar voluntariamente en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se le explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Yo, identificado con N° DNI..... Institución Educativa..... Sexo: (1) Mujer (2) Hombre Edad:....., declaro haber sido informado/a del objetivo de este estudio, los procedimientos que se seguirán para el recojo de la información y el manejo de los datos obtenidos. En ese sentido, acepto participar voluntariamente en la presente investigación.

Día:/...../.....

Atte. Jhackeliny Chumbes Ccahuana

Firma del estudiante

Anexo 11 Resultados adicionales

Tabla 9

Validez de contenido a través del coeficiente de validación "V" de Aiken de los ítems de dependencia de videojuegos en adolescentes

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

Nota: No está de acuerdo =0; si está de acuerdo=1; P=pertinencia; R=Relevancia; C=claridad.

Tabla 10

Evidencias cualitativas de validez de contenido a través del criterio de jueces expertos de la escala de dependencia a videojuegos en adolescentes.

ítem original	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	Ítem revisado
	Dr. Víctor Eduardo Candela Ayllón CPP 2935	Mg. Andrea Del Rosario Candela Quiñones CPP 26856	Mg. Charo Roció Llauce Vigo CPP 24650	Mag. Luis Alfredo Gúzman Robles CPP 24979	Mag. Jack Jairo Godeau Rojas CPP 15385	
Ítem 1	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 2	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 3	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 4	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 5	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 6	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 7	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 8	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 9	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 10	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 11	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 12	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 13	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 14	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 15	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 16	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 17	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 18	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 19	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 20	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 21	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 22	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 23	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 24	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 25	-	-	-	-	-	Igual al original

Nota: Ninguno de los ítems presentó sugerencias/observaciones por los jueces.

Tabla 11

Evidencias de validez de contenido a través del criterio de jueces expertos del cuestionario de Agresión en adolescentes.

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

Nota: No está de acuerdo =0; si está de acuerdo=1; P=pertinencia; R=Relevancia; C=claridad.

Tabla 12

Evidencias cualitativas de validez de contenido a través del criterio de jueces expertos del cuestionario de Agresion en adolescentes.

Ítem original	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	Ítem revisado
	Dr. Víctor Eduardo Candela Ayllón CPP 2935	Mg. Andrea Del Rosario Candela Quiñones CPP 26856	Mg. Charo Roció Llauce Vigo CPP 24650	Mag. Luis Alfredo Gúzman Robles CPP 24979	Mag. Jack Jairo Godeau Rojas CPP 15385	
Ítem 1	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 2	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 3	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 4	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 5	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 6	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 7	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 8	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 9	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 10	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 11	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 12	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 13	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 14	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 15	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 16	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 17	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 18	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 19	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 20	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 21	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 22	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 23	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 24	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 25	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 26	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 27	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 28	-	-	-	-	-	Igual al original
Ítem 29	-	-	-	-	-	Igual al original

Nota: Ninguno de los ítems presentó sugerencias/observaciones por los jueces.

Tabla 13

Confiabilidad del Alfa de Cronbach's y Omega de McDonald's del test de dependencia en los videojuegos

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach's (α)	Omega de McDonald's (ω)	N° de elementos
,937	0.943	25

Fuente: elaboración propia

Tabla 14

Confiabilidad del Alfa de Cronbach's y Omega de McDonald's del Cuestionario de agresividad

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach's (α)	Omega de McDonald's (ω)	N° de elementos
,891	0.901	29

Fuente: elaboración propia

Anexo 12: Certificado de validez de contenido de los instrumentos a través del juicio de expertos



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

Observaciones: NINGUNA

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

Apellidos y nombres del juez validador: CANDELA AYLLON, VICTOR EDUARDO

DNI: 15382082

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID	DOCTOR (SUFICIENCIA INVESTIGADORA)	1994 – 1999
02	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	MESTRIA EN PSICOLOGÍA	1389 – 1991

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNFV – LIMA	DOCENTE	LIMA	2002 – 2018	DOCENCIA – INVESTIGACIÓN PRE Y POST GRADO
02	UCV	DOCENTE	LIMA	2014 – AHORA	DOCENCIA E INVESTIGACIÓN
03	U WIENER	DOCENTE	LIMA	2017 - 2020	DOCENCIA E INVESTIGACIÓN

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

10 de Mayo del 2021

Dr. CANDELA AYLLÓN, Victor Eduardo
PDC/0200 – C/P 2016
Sociedad Anónima

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE AGRESION (A.Q).

Observaciones: NINGUNA

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

Apellidos y nombres del juez validador: CANDELA AYLLON, VICTOR EDUARDO

DNI: 15382082

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID	DOCTOR (SUFICIENCIA INVESTIGADORA)	1994 – 1999
02	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	MESTRIA EN PSICOLOGÍA	1389 – 1991

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNFV – LIMA	DOCENTE	LIMA	2002 – 2018	DOCENCIA – INVESTIGACIÓN PRE Y POST GRADO
02	UCV	DOCENTE	LIMA	2014 – AHORA	DOCENCIA E INVESTIGACIÓN
03	U WIENER	DOCENTE	LIMA	2017 - 2020	DOCENCIA E INVESTIGACIÓN

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

10 de Mayo del 2021

Dr. Victor E. Candela Ayllón
PSICOLOGO
C.P.S. 2015

Firma del Experto Informante.

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

Observaciones: NINGUNA

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. CANDELA QUIÑONES ANDREA DEL ROSARIO

DNI: 71716904

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD DE SAN MARTIN DE PORRES	MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA	2017 - 2018
02	UNIVERSIDAD DE SAN MARTIN DE PORRES	DOCTORADO EN PSICOLOGÍA	2019 - A LA FECHA

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	U. SAN JUAN BAUTISTA- LIMA	DOCENTE	CHINCHA	2018 - A LA FECHA	DOCENCIA - INVESTIGACIÓN
02	U. AUTONOMA DE ICA	DOCENTE	CHINCHA	2018 - A LA FECHA	DOCENCIA E INVESTIGACIÓN
03	CENTRO DE SALUD SAN JOSÉ.	PSICÓLOGA	ICA	2018 - 2019	ASISTENCIAL CLINICA

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

11 de mayo del 2021


Andrea del Pozo Candela Quiñones
PSICÓLOGA - CPF 26856

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE AGRESION (A.Q.)

Observaciones: NINGUNA

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. CANDELA QUIÑONES ANDREA DEL ROSARIO

DNI: 71716904

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD DE SAN MARTIN DE PORRES	MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA	2017 – 2018
02	UNIVERSIDAD DE SAN MARTIN DE PORRES	DOCTORADO EN PSICOLOGÍA	2019 – A LA FECHA

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	U. SAN JUAN BAUTISTA- LIMA	DOCENTE	CHINCHA	2018 – A LA FECHA	DOCENCIA – INVESTIGACION
02	U. AUTONOMA DE ICA	DOCENTE	CHINCHA	2018 – A LA FECHA	DOCENCIA E INVESTIGACIÓN
03	CENTRO DE SALUD SAN JOSÉ.	PSICÓLOGA	ICA	2018 - 2019	ASISTENCIAL CLINICA

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

11 de mayo del 2021


Andrea del Rosario Candela Quiñones
PSICOLOGA - CPF 20056

Firma del Experto Informante.

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

Observaciones: NINGUNA

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. GUZMAN ROBLES, LUIS ALFREDO

DNI: 09585820

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL. LIMA	CLINICA	06 AÑOS
02	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO. LIMA	EDUCATIVA	02 AÑOS

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD CIENTIFICA DEL SUR	DTP	LIMA	03	DTP
02	AUTONOMA DEL PERU	DTP	LIMA	03	DTP
03	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DTP	TRUJILLO	09	DTP

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

13 de mayo del 2021


Mg. Luis Alfredo Guzmán Robles
Psicólogo
C.P.S.P. 24978

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO DE AGRESION (A.Q)

Observaciones: NINGUNA

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. GUZMAN ROBLES, LUIS ALFREDO

DNI: 09585820

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL. LIMA	CLINICA	06 AÑOS
02	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO. LIMA	EDUCATIVA	02 AÑOS


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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD CIENTIFICA DEL SUR	DTP	LIMA	03	DTP
02	AUTONOMA DEL PERU	DTP	LIMA	03	DTP
03	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DTP	TRUJILLO	09	DTP

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

13 de mayo del 2021


Mg. Luis Alfredo Guzmán Robles
Psicólogo
C.P.S.P. 2497

Firma del Experto Informante.

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

Observaciones: NINGUNA

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. LLAUCE VIGO CHARO ROCIO

DNI: 16742625

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL. LIMA	CLINICA	06 AÑOS
02	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO. LIMA	EDUCATIVA	02 AÑOS

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD CIENTIFICA DEL SUR	DTP	LIMA	03	DTP
02	AUTONOMA DEL PERU	DTP	LIMA	03	DTP
03	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DTP	LIMA-ATE	03	DTP

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

12 de mayo del 2021


MG. CHARO ROCIO LLAUCE VIGO
PSICOLOGA
C.P.S.P. 24650

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO DE AGRESION (A.Q)

Observaciones: NINGUNA

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. LLAUCE VIGO CHARO ROCIO

DNI: 16742625

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL. LIMA	CLINICA	06 AÑOS
02	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO. LIMA	EDUCATIVA	02 AÑOS

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD CIENTIFICA DEL SUR	DTP	LIMA	03	DTP
02	AUTONOMA DEL PERU	DTP	LIMA	03	DTP
03	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DTP	LIMA-ATE	03	DTP

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

12 de mayo del 2021


Mg. CHARO ROCIO LLAUCE VIGO
PSICOLOGA
C. P.S. P. 24650

Firma del Experto Informante.

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

 Observaciones: *Ninguna.*

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

 Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: *Godwin Rojas Tock, Javier.*

 DNI: *43056711*
Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	<i>Universidad Privada César Vallejo</i>	<i>Maestría en Gestión Pública</i>	<i>2016-2017</i>
02	<i>Universidad Privada César Vallejo</i>	<i>Doctorado en Gestión Pública y Subordinación</i>	<i>2020 - A la fecha.</i>

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	<i>Ministerio Público</i>	<i>Psicólogo</i>	<i>Abramayo</i>	<i>2017-2018</i>	<i>Asistencial</i>
02	<i>Hospital Guillermo Billing de la Voz</i>	<i>Psicólogo</i>	<i>Abramayo</i>	<i>2019-2020-2021</i>	<i>Asistencial Clínica</i>
03					

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

15 de mayo del 2021



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO DE AGRESION (A.Q)

 Observaciones: *Ninguna.*

 Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

 Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: *Godreau Rojas Jacky, Siles*

 DNI: *43056711*
Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	<i>Universidad Privada César Vallejo</i>	<i>Maestría en Gestión Pública</i>	<i>2016-2017</i>
02	<i>Universidad Privada César Vallejo</i>	<i>Doctorado en Gestión Pública y Contabilidad</i>	<i>2020 - A la fecha.</i>

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	<i>Ministerio Público</i>	<i>Psicólogo</i>	<i>Abramcy</i>	<i>2017-2018</i>	<i>Asistencial</i>
02	<i>Hospital Guillermo Díaz De la Vega</i>	<i>Psicólogo</i>	<i>Abramcy</i>	<i>2019-2020-2021</i>	<i>Asistencial clínica</i>
03					

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

15 de mayo del 2021



Jacky Siles Godreau Rojas
 Psicólogo
 C.P.E. 10005

Firma del Experto Informante.