



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

AUTORES:

Enciso Olivares, Robert (ORCID: 0000-0001-5248-0382)

Jara Zamudio, Josenrique Junior (ORCID: 0000-0001-9568-5097)

ASESOR:

Dr. Barboza Zelada, Luis Alberto (ORCID: 0000-0001-8776-7527)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

A nuestras familias y amigos,
por el apoyo incondicional.

Agradecimientos

A nuestros asesores universitarios,
por todas las recomendaciones. A
nuestros padres, por el apoyo
moral y la confianza.

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	i
Agradecimientos	ii
Índice de contenidos.....	iii
Índice de tablas	iv
Resumen	v
Abstract.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y Diseño de investigación.....	12
3.2. Variable y operacionalización	12
3.3. Población, muestra y muestreo	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	20
3.6. Método de análisis de datos	20
3.7. Aspectos éticos.....	21
IV. RESULTADOS.....	22
V. DISCUSIÓN.....	26
VI. CONCLUSIONES.....	31
VII. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS.....	33
ANEXOS	39

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Niveles de Agresividad de la muestra</i>	22
Tabla 2 <i>Niveles de Dependencia a los videojuegos de la muestra</i>	22
Tabla 3 <i>Prueba de normalidad de Shapiro Wilk</i>	23
Tabla 4 <i>Correlación entre Agresividad y Dependencia a los videojuegos</i>	23
Tabla 5 <i>Correlación entre Agresividad y las dimensiones de Dependencia a los videojuegos</i>	24
Tabla 6 <i>Correlación entre Dependencia a los videojuegos y las dimensiones de Agresividad</i>	24
Tabla 7 <i>Operacionalización de las variables</i>	41
Tabla 8 <i>V. Aiken del ADAS</i>	58
Tabla 9 <i>Confiabilidad General Alfa de Cronbach y Omega del ADAS</i>	59
Tabla 10 <i>Confiabilidad Alfa de Cronbach y Omega de las dimensiones del ADAS</i>	59
Tabla 11 <i>V. Aiken del TDV</i>	60
Tabla 12 <i>Confialidad General Alfa de Cronbach y Omega del TDV</i>	61
Tabla 13 <i>Confiabilidad Alfa de Cronbach y Omega de las dimensiones del TDV</i>	61

Resumen

La investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021. Fue de diseño no experimental - transversal, de tipo descriptivo, correlacional y básica. La muestra fue de 138 estudiantes de 1° a 5° de secundaria y de ambos sexos, dentro de una población de 712. Los instrumentos utilizados fueron el test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011) y la escala de agresión para adolescentes (ADAS) de Andrade (2016). Los resultados contrastaron la hipótesis, puesto que se determinó la existencia de una correlación directa, moderada y significativa entre ambas variables ($r=.538$) y en cada una de las variables con las dimensiones de la otra.

Palabras claves: Dependencia a los videojuegos, agresividad, estudiantes de secundaria.

Abstract

The general objective of this research study was to identify the correlation between aggressiveness and dependence on video games in secondary school students from an educational institution in Independencia, Lima 2021. It was of a non-experimental design - cross-sectional, descriptive, correlational and basic. The sample consisted of 138 students from 1st to 5th grade of secondary school and of both sexes, within a population of 712. The instruments used were the video game dependence test (TDV) by Chóliz and Marco (2011) and the aggression scale for adolescents (ADAS) by Andrade (2016). The results contrasted the hypothesis, because it determined the existence of a direct, moderate and significant correlation between both variables ($r=.538$) and each of the variables with the dimensions of the other.

Keywords: Dependence on video games, aggressiveness, high school students

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de los videojuegos, como se conoce hoy, ha pasado por distintos cambios. En la época actual, es uno de los medios de entretenimiento por excelencia. Su aparición fue a inicio de los años 50 y con el pasar de los años las personas lo han ido consumiendo de manera masiva. El contenido de dichos videojuegos es variado, pero muchos se han direccionado a un rubro netamente bélico y competitivo. La evolución de los videojuegos ha generado polémica, debido a su contenido sumamente agresivo, haciendo énfasis en la utilización de armas de fuego, actividades delictivas tales como pandillaje, tráfico de drogas y asesinatos, dándole el mensaje al consumidor que él o ella, como protagonista de la historia, debe matar para poder vivir (Suasnabas et al., 2017).

Los medios para adquirir un videojuego son prácticos y sencillos, sobre todo los cibernéticos. El impacto que suele tener en sus jugadores es importante, debido a que ofrecen objetos virtuales, logros relevantes en el juego y, en ocasiones, premian con dinero real, lo cual refuerza a sus clientes a seguir jugando. En ocasiones, este reforzador puede ser muy influyente en el jugador, haciendo que aumente de manera excesiva su uso. Aunque hay maneras de tratar las adicciones, existen muchas complicaciones para hacerlo, debido a su amplia diversidad y medio de difusión. “Es complicado tratar a estos pacientes, sobre todo porque internet es omnipotente, la adicción a los videojuegos es más difícil de tratar que la adicción al alcohol o a las drogas, porque internet está en todas partes” (World Health Organ [WHO], 2019).

La adicción a los videojuegos es considerada, actualmente, una enfermedad mental, que está afectando a los niños y adolescentes en edad escolar. Es notorio observar la predisposición de la persona con dependencia al uso de videojuegos, en irritarse con facilidad cuando baja la frecuencia de dicha actividad, lo cual puede repercutir en distintos aspectos personales. En caso de los adolescentes, el área familiar puede verse más afectada, al igual que el ámbito educativo.

Lancheros et al. (2014) recopilaron un conjunto de investigaciones en distintos países sobre adicciones a los videojuegos en línea, concluyendo que por cada 10 jóvenes (entre 12 y 18 años), 8 hacen uso de los videojuegos, jugando los fines de semana un 42,7% del tiempo y durante los otros días de la semana un 22,3%. Por

otro lado, 4 de cada 10 adolescentes juegan desde su hogar, 2 de cada 10 presentan adicción a los videojuegos y 7 de 10 abusa de su uso.

Se puede inferir que ciertos videojuegos pueden llevar a la persona a un estado de alerta, esto debido a su contenido agresivo y competitivo. En relación a la agresividad de la población de estudio, en el distrito de Independencia, en el año 2016 hubo 614 denuncias policiales de agresión, los cuales se incrementaron a 1014 y 1419 en los años consiguientes, 2017 y 2018 respectivamente. Aunque, en el año 2019 hubo una disminución de dicha cifra, llegando a 1158 casos. A su vez, en el año 2018 se reportó 43 casos de agresión entre escolares, siendo esta cifra inexacta a lo real, debido a que los casos de violencia escolar se dan a diario, pero no son reportados (Comité Distrital de Seguridad Ciudadana [CODISEC], 2019).

Debido al impacto importante en la adolescencia que genera el uso excesivo de los videojuegos y el tipo de contenido bélico que suele tener, se vio en la necesidad de investigar sobre el tema y, en base a lo expuesto, se formula la siguiente pregunta: ¿Existe relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Independencia en Lima 2021?

Este estudio se justifica de manera teórica debido a que medirá los niveles de agresividad y dependencia a los videojuegos. Asimismo, se conocerá si es que hay, o no, correlación entre ambas variables en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Independencia. Esto es importante debido que, es una problemática que se ha ido incrementando en los últimos años. Sin embargo, en Independencia, la información sobre el tema es muy escasa, por lo que este trabajo ayudara a brindar información idónea para su manipulación responsable.

Por otra parte, se justifica de manera metodológica debido a que, la respuesta de la investigación servirá a futuros estudiosos interesados en las variables utilizadas, ya que son pocos los estudios que relacionen la dependencia a videojuegos y agresividad, más aún en Independencia.

Así mismo, la investigación tendrá un agregado práctico, ya que promoverá la toma de conciencia sobre la problemática en los centros educativos, a entidades municipales de Independencia y a la población de dicho distrito. De esta manera,

se podrá implantar programas de prevención y promoción en las instituciones educativas y en los centros de salud aledaños, para que brinden apoyo a individuos con esas características.

Para dar respuesta a la pregunta formulada, se propuso objetivos, teniendo como objetivo general determinar la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021. A su vez, se plantearon 4 objetivos específicos; el primero fue describir los niveles de agresividad en estudiantes de nivel secundario; la segunda, describir los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario; la tercera, determinar la relación entre la agresividad y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario; el cuarto fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en estudiantes de nivel secundario.

Por otro lado, se planteó como hipótesis general que existe correlación directa y significativa entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de independencia, Lima 2021.

II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se hará revisión de un conjunto de investigaciones relacionadas con el presente estudio. Para esto, se iniciará con los estudios nacionales y, posterior a eso, con los internacionales.

Carlos y Saldívar (2017) llevaron a cabo una investigación, teniendo como finalidad determinar la influencia del videojuego en el comportamiento agresivo de estudiantes de secundaria de una institución educativa de Arequipa. Los cuales emplearon una muestra de 120 alumnos; asimismo utilizaron los cuestionarios, siendo el primero sobre la ejecución del videojuego y el segundo de agresividad. Además, el estudio fue de tipo básica, no experimental y transversal. Los resultados mostraron que el 63.4% (76 personas) presentan elevados grados de agresividad, el 73.3% (88 personas) juegan de 4 a 6 veces por semana, el 58.3% (70 personas) se manifiestan frecuentemente con agresiones físicas, el 71.7% (86 personas) con agresiones psicológicas y el 66.7% (80 personas) lo manifiesta tanto en el ámbito educativo como afuera.

Junco (2019) llevó una investigación descriptiva, con la finalidad de determinar los niveles de agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio de San Bartolomé-Huaura. La muestra fue de 120 y utilizó el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Los resultados fueron que el 71.7% presentaron niveles moderados y altos; el 28,3%, niveles bajos.

Asimismo, Remigio (2017) ejecutó un estudio correlacional y descriptivo, donde evaluó la relación de agresividad y adicción a los videojuegos en educandos de dos centros educativos de Los Olivos, con una muestra de 350 estudiantes de 11 a 16 años, además emplearon los instrumentos: Test HAMM1ST de adicción a videojuegos y el cuestionario de Buss y Perry. Por consiguientes el estudio, fue descriptivo correlacional. La investigación dio a conocer que el 28% y 32.2% son niveles de agresividad muy alta y alta, respectivamente; también, el 97.1% presentan dependencia a los videojuegos. Concluyó que hay relación directa y moderada ($r = 0,571$) entre ambas variables. Por otro lado, muestra que existe correlación directa y significativa entre la segunda variable y las dimensiones de la primera (agresividad física, agresividad verbal e ira), aunque relación directa

moderada en una de sus dimensiones (hostilidad). A su vez, mostró que los índices de agresividad y de dependencia a los videojuegos son mayores en varones.

Suárez (2018) investigó sobre la relación entre la autoestima y la adicción de los juegos en red en estudiantes de secundaria de la I.E. Andrés Cabello, en el distrito de Pilcomayo – Junín. Para medir las variables utilizó la escala de HAMM-1ST y el inventario de autoestima de Coopersmith en su muestra de 60 estudiantes. Obteniendo como resultados que existe relación inversa y significativa entre ambas variables.

En el estudio de Domínguez e Ibáñez (2016), que se basó en conseguir en qué proporción las variables de adicción a las redes y habilidades sociales, se relacionan. Fue de diseño no experimental – descriptivo y correlacional. La muestra obtenida fue 205 escolares de secundaria de Trujillo, a su vez la información recolectada fue gracias a la lista de chequeo de Goldstein, para habilidades sociales, y la escala de actitudes hacia las redes sociales. Se evidenció la existencia de relación significativa e inversa entre ambas variables.

Quispe (2016) realizó una investigación la cual propuso como finalidad establecer en qué medida el uso de los videojuegos se correlaciona con las relaciones interpersonales en estudiantes de Puno. La muestra fue de 120 estudiantes, entre varones y mujeres. Utilizó como herramienta una prueba elaborada y validada para evaluar los objetivos de dicha investigación. El tipo de investigación fue descriptiva y se obtuvo que el 28.3% (34 personas) de los estudiantes que juegan todos los días, utilizan una comunicación agresiva. A su vez, el 24.2% (29 personas) de la muestra tiene más de un año jugando y utilizan la agresión verbal con una frecuencia alta. Por otro lado, el 38.3% opta por una actitud agresiva durante la actividad lúdica.

Vara (2017) realizó un estudio con la finalidad de conocer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes secundarios de dos colegios privados de Villa María del triunfo. La investigación tuvo como muestra 306 educandos de 2do hasta 5to de secundaria, pertenecientes al grupo etario de 13 y 17 años. Los instrumentos empleados fueron: test de dependencia a los videojuegos y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Se concluyó que,

existe correlación positiva entre ambas variables. A su vez, se encontró que para la variable 1 y sus dimensiones, hay disparidades muy significativas según el sexo y las horas de consumo de dicha variable. También, se encontró disparidades entre la variable 2 y sus dimensiones de hostilidad, ira y agresión física en relación al sexo, edad y grado escolar.

Dorantes (2017) realizó una investigación cuantitativa en Argentina donde se propuso determinar la influencia del uso de videojuegos violentos en personas expuestas a un entorno violento. La muestra estuvo constituida por 549 personas (entre adultos y jóvenes). Para medir la variable, construyó un instrumento que medía la frecuencia con la que se jugaba videojuegos y el porcentaje de violencia que presentaba. El diseño de la investigación fue no-experimental y transversal. Los resultados obtenidos como resultado que cuando se jueguen videojuegos, será mucho más la preferencia de juegos violentos.

Igualmente, Navarro (2016) elaboró un estudio siendo su finalidad, el comprender qué tanto repercute los juegos electrónicos en la conducta agresiva de los niños. Además, la presente estuvo conformado por 2 docentes y 60 niños. Asimismo, empleo como instrumentos una ficha de observación y una encuesta dirigida a padres. El estudio fue deductivo, analítico, sintético, inductivo descriptivo. Por otro lado, se obtuvo como resultado que el 70% de niños conocen del tema; sin embargo, un 30% hacen uso de los juegos electrónicos.

Sánchez-Domínguez et al. (2021) hicieron un estudio descriptivo sobre el patrón de uso y la dependencia a los juegos de video en adolescentes escolarizados de la ciudad del Carmen. Tuvieron una muestra de 581 y midieron sus variables con el test de dependencia a los videojuegos, al igual que el cuestionario de patrón y uso de videojuegos. Obtuvieron que el 85.5% hacen uso de ellos y el 56,5% tienen niveles bajos de dependencia.

Ricoy y Ameneiros (2015) investigaron sobre la inclinación de los adolescentes por el uso de videojuegos, considerando como variable principal el sexo del individuo. La muestra del estudio fue 151 adolescentes. Obtuvieron como resultados que existen diferencias significativas en el uso de videojuegos dependiendo a la edad y el sexo del adolescente. Los varones dedican mayor tiempo a los videojuegos,

teniendo como preferencia los tipos de videojuegos violentos y las mujeres los videojuegos de estrategia.

Un estudio realizado por Saravanan y Balasaravanan (2018) tuvo el propósito determinar la correlación del comportamiento agresivo y el consumo de videojuegos en estudiantes escolares. La muestra tuvo 406 estudiantes, jugadores de videojuegos, procedentes de diferentes niveles socioeconómicos de la ciudad de Chennai, la India. Los instrumentos fueron el cuestionario de agresión de Buss y Perry. A su vez, se usó el “General Agresion Model (GAM)” para predecir la agresión de los estudiantes. El estudio reveló que hubo relación significativa entre uso de videojuegos con las dimensiones de hostilidad, agresión física y agresión verbal. Además, los análisis indicaron que la educación de los padres tiene una influencia significativa en el comportamiento agresivo de los estudiantes.

Después de las investigaciones mencionadas, se pasará a explicar las variables desde distintos enfoques, priorizando el estudio desde el enfoque cognitivo – conductual, debido a su amplio sustento científico dentro de la psicología.

La primera variable que se hará mención, será la agresividad. Con respecto a la teoría de Bandura y Walters (1974) sobre el aprendizaje social, los cuales plantearon que, el modelamiento es un tipo de aprendizaje en donde existe una predisposición social e intervienen dos personas; la primera, es quién ejecuta una conducta; la segunda, se encarga de observar la conducta mencionada, integrándola en sus conductas. Por consiguiente, esta teoría explica la conducta agresiva como un resultado de su exposición constante e imitación de la misma.

Buss (1969), dispuso que la agresión se presenta de tres maneras, siendo la primera la agresión física, la cual es aquella acción que busca perjudicar al otro, el cual puede lesionar diversas partes del cuerpo. La segunda corresponde a la agresión verbal, siendo esta una acción netamente vocal, con declaraciones humillantes hacia el otro, de las cuales predominan los insultos, amenazas las cuales desencadenan problemas de índole psicológica a la víctima. El tercero y último correspondiente a la agresión indirecta, donde un tercero ejerce dañar material valioso de la víctima o realizando críticas que lastiman a la persona.

Buss y Perry (1992) determinaron las dimensiones correspondientes a la agresividad siendo la primera la agresividad física, el cual se manifiesta por medio de golpes, empleando objetos o utilizando el cuerpo con la finalidad de causar daño. La segunda corresponde a la agresividad verbal, la cual es provocada a través sobrenombres o apelativos de apodos para señalar a otros, murmuraciones, insultos y amenazas que afectan a la víctima. Asimismo, la ira, siendo este una emoción, que incluye sensaciones con cambios de magnitud, desde la irritabilidad al disgusto. La ira forma parte de aquel sentimiento, que es expresado por comportamientos hostiles, asimismo se caracteriza principalmente por aquella percepción de que los otros figuran ser el problema y quienes causan daño.

Con respecto a violencia, Villanueva, Díaz y Carvajal (2014) mencionaron que, es emplear la fuerza para alcanzar algún propósito, específicamente el subyugar al otro. Del mismo modo, el perjuicio sometido no solo impacta la individualidad del afectado, sino también a nivel social, familiar y/o comunidad.

Con respecto a la agresividad, esta es definida como parte de las tácticas en la gestión sobre el enfrentamiento en el plano social, asimismo siendo una de las aptitudes comunes en el conjunto de conductas humanas, de las cuales, han adquirido resultados propicios en correspondencia a las vinculaciones conflictivas, además, las conductas agresivas pueden ser de beneficio a personas con impulsividad alta (Osorio, 2013). Asimismo, la agresividad puede ser definida como un tipo de proceder, el cual se ha desarrollado para ayudar a la conservación de diversas especies. Igualmente siendo apreciado como un tipo de regulación de la conducta interpersonal (Sandumi et al., 2008). Otro concepto menciona que la agresión forma parte alterna dentro del comportamiento, siendo una respuesta que responda en forma de disciplina, añadiendo respuestas de topografía, de vitalidad y como resultados, en esta última presenta dos tipologías, siendo de fuga de los impulsos negativos y del entorno. Además, es el modo que muestra la persona en responder de forma persistente, siendo su actitud, el lastimar, insultar y perjudicar a otro mediante métodos siendo el causar malestar, agredir, ofender (Andrade, 2016).

Haciendo referencia a la segunda variable, dependencia a los videojuegos, se procederá primero con el concepto de videojuegos. Posterior a eso, se irá

ampliando dicha información con las categorías, las clasificaciones, los géneros, las propiedades motivacionales, los reforzantes y, finalmente, la dependencia a los videojuegos.

El concepto de los videojuegos, al igual que su contenido, ha ido cambiando. Para Suasnabas et al. (2017), “los videojuegos son un software creado con la finalidad de entretener, en donde se relaciona uno o más individuos y un objeto electrónico que lo realiza” (p. 992). Por objeto electrónico, hace referencia a una computadora, celular, Tablet, consolas especiales para videojuegos, entre otras.

Según Pérez (2011) los categoriza en acción, de estrategia, de aventura, de rol, de simulador y de simulación. A su vez, los ordenó en 4 grandes clasificaciones, la primera es dialéctica asimilación vs acomodación, esta clasificación se divide en 3 géneros; Juego simbólico, el cual hace referencia a los juegos imaginativos, tales como la manipulación de objetos creyendo que son otros objetos de interés personal, como, por ejemplo, cabalgar una escoba pensando que es un caballo; juego de acomodación, hace referencia a los juego de roles, en donde el jugador aparenta ser otra persona con características generales diferentes; juego competitivo, siendo este último el tipo característico en los videojuegos. La segunda es estructura del juego, se divide en dos tipos; juego paidea, en este tipo presenta una estructura de improvisación y espontaneidad, aunque también es desordenado; el juego ludus, este presenta una estructura rígida, en donde se promueve la disciplina y el perfeccionismo. La tercera es finalidad del jugador implícito, se divide en tres finalidades; finalidad de orden competitivo, ganar o perder; finalidad consistente al descubrimiento; finalidad orientada a la comprensión. La cuarta es dominante de las mecánicas de juegos, en esta existen 5 mecánicas de juego universales; recolección, caza, guerra, alineación y carrera.

Skinner (1974), en su teoría del condicionamiento operante, menciona que es un proceso en el cual el individuo aprende a repetir una conducta al tener como consecuencia algún tipo de valor, tanto hedónico como de supervivencia. Aquella consecuencia se hace llamar “reforzador”. Cuando este se obtiene, aumenta la probabilidad de que la conducta vuelva a ocurrir. Por el contrario, si ya no se tiene acceso a dicho reforzador, reduce la probabilidad de que la conducta se ejecute, pudiendo llegar al punto de que se extinga por completo (p.46). Por consiguiente,

esta teoría explica que la conducta de jugar videojuegos perdura y se incrementa, debido a que existen diversos reforzadores.

Chóliz y Marco (2011) mencionaron que los videojuegos tienen propiedades motivacionales, las cuales son, los escenarios atractivos; que son interactivos, el jugador ordena una acción y el juego lo realiza; presentan niveles de dificultad que van graduándose, lo cual genera aspiraciones mayores en el juego; es competitivo, lo cual actúa así como una actividad reforzante cuando se van cumpliendo los objetivos; suelen tener contenidos sumamente llamativos que, al unirse con la sensación de dominio, genera la percepción de libertad e independencia en el jugador; juego absorbe al jugador en su realidad, incentivando a tomar más y más tiempo en el acto de jugar. Esto es dado por la relación entre la dificultad y la habilidad juntado con el interés de hacer las tareas del juego. A su vez, afirmaron que el acto de jugar suele generar reforzantes, lo cual aumenta la probabilidad de que reaparezca dicha conducta. Entre las más significativas se encuentran dos: Incremento en la autoestima y sensación de dominio, haciendo referencia a la creación de un autoconcepto al generar habilidades propias en el videojuego las cuales son deseables por los otros jugadores; y una trascendencia al área personal y a la actividad de jugar en sí, lo cual puede generar fuertes patrones relacionales a nivel interpersonal, dentro del juego.

La dependencia, referido al consumo frecuente de una sustancia, los colaboradores de World Health Organization (WHO, 2000) lo definen como un síndrome y mencionan que:

Un conjunto de fenómenos comportamentales, cognitivos y fisiológicos que se desarrollan tras el consumo reiterado de una sustancia y que [...] incluye el deseo de consumir la droga; dificultades para controlar el consumo; persistencia en el consumo a pesar de las consecuencias dañinas; mayor prioridad dada al consumo que a otras actividades y obligaciones; aumento de tolerancia [...]. (p. 60)

Asimismo, Chóliz y Marco (2011) aludieron que la dependencia a los videojuegos presenta distintos criterios para ser denominado como tal; dichos criterios son los siguientes: tolerancia, considerando como tal a la necesidad de ir jugando más

tiempo conforme se siga repitiendo dicha actividad, siendo insuficiente el patrón de juego actual con el de tiempo atrás; abstinencia, siendo esta el malestar emocional generado por la interrupción absoluta, o parcial, de la actividad lúdica; la conducta de jugar se realiza por mayor tiempo de lo que se pretendía inicialmente; se desea dejar de jugar, pero la persona no puede dejarlo; se dedica un tiempo excesivo al juego, lo cual interfiere con la realización de las actividades cotidianas; dejar de hacer actividades importantes por jugar mayor tiempo; y seguir jugando así sea consciente que es perjudicial.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño de investigación

Tipo de investigación

Fue descriptivo – correlacional, ya que describe la correlación entre más de una variable y sus dimensiones, en función de alguna relación causa y efecto, para luego hacer un análisis de la incidencia de dichas variables. (Hernández y Mendoza, 2018).

Diseño de investigación

Fue no experimental - transversal, debido a que este estudio no manipuló variables y se ejecutó en un tiempo determinado, es decir en un periodo único (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2. Variable y operacionalización

Variable 1: Agresividad

Definición conceptual

Según Andrade (2016) la agresividad es una manera de responder de la persona, en donde tiene como objetivo el lastimar o perjudicar al otro, mediante conductas físicas o verbales.

Definición operacional

Se midió con la escala de Agresión (ADAS) de Andrade (2016) mediante su cuestionario que está valorado a través de una escala Likert. Consta de 34 ítems.

Dimensiones e indicadores

La primera dimensión es Agresividad física, teniendo como indicadores: Empujar, tirar, morder, pellizcar, jalonear y golpear. Siendo sus ítems el 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11. La segunda dimensión es Agresión verbal, teniendo como indicadores: Insultar, gritar, nombrar a las personas con apodos, amenazar y menospreciar. Sus ítems son el 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 y 23. La tercera dimensión es Agresión indirecta, teniendo como indicadores: Dañar un objeto que pertenece a la víctima y divulgar comentarios. Sus ítems son el 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33 y 34.

Escala de medición

Es ordinal.

Variable 2: Dependencia a los videojuegos

Definición conceptual

Chóliz y Marco (2011) mencionaron que la dependencia a los videojuegos es un conjunto de signos y síntomas caracterizados por la tolerancia, considerando como tal a la necesidad de ir jugando más y más tiempo; la abstinencia al reducir las horas de juego o dejarlo por completo; la conducta de jugar se realiza por mayor tiempo de lo que se pretendía inicialmente; se desea dejar de jugar, pero la persona no puede dejarlo; se dedica un tiempo excesivo al juego, lo cual interfiere con la realización de las actividades cotidianas; dejar de hacer actividades importantes por jugar mayor tiempo; y seguir jugando así sea consciente que es perjudicial.

Definición operacional

La variable fue medida a través del test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011), el cual tiene 25 ítems y presenta una escala ordinal de tipo Likert.

Dimensiones e indicadores

La primera dimensión es Abstinencia, la cual tiene 4 indicadores, estas son: ansiedad, irritabilidad, enfado y frustración. Sus ítems son el 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25. La segunda dimensión es Abuso y tolerancia, tiene 5 indicadores, los cuales son: Insatisfacción, abandono de otras actividades, negligencia, irresponsabilidad y desorganización. Sus ítems son el 1, 5, 8, 9 y 12. La tercera dimensión es Problemas ocasionados por los videojuegos, el cual tiene 4 indicadores, estos son: Disminución de actividades sociales y familiares, privación del sueño, baja productividad y abandono. Sus ítems son el 16, 17, 19 y 23. La cuarta dimensión es Dificultad en el control, teniendo 2 indicador, los cuales son: permanencia en el juego y ansiedad. Sus ítems son el 2, 15, 18, 20, 22 y 24.

Escala de medición

Es ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Estuvo comprendida por 712 estudiantes del nivel secundario de una institución educativa del distrito de Independencia, datos obtenidos por la directora de la institución, R. Nolasco (comunicación personal, 20 de septiembre, 2020). La población es un grupo de casos, descrito, limitado y asequible, la cual servirá para optar por la muestra de la investigación (Arias-Gómez et al., 2016).

Criterio de inclusión

Estudiantes del nivel secundario de la I.E.I 3048 – Santiago Antúnez de Mayolo del distrito de Independencia.

Criterios de exclusión

Estudiantes que no deseen participar en la investigación de manera voluntaria y que sean mayores de 12 y menores de 18 años.

Muestra

Según Arias-Gómez et al. (2016) la muestra se determinó de un subgrupo de la población, la cual se utilizará por economía, para reducir tanto el tiempo, como recursos, esta se calcula a través de fórmulas matemáticas o estadísticas. Para obtener la muestra, se utilizó programa G*Power (versión 3.1.9.4). El G*Power permite realizar un análisis estadístico para delimitar la cantidad de sujetos idóneos y necesarios para una muestra a través de un ajuste de relación de tamaño, en el efecto del comportamiento de las variables a estudiar, permitiendo de esta manera verificar la significancia real que tendría “n” muestra sobre las variables. Para ello, el G*Power contempla los siguientes criterios: indicar la relevancia y condición del sujeto, el tamaño como causa y el comportamiento de la variable como el efecto; todo eso en una fórmula estadística (Hunt, 2020; Garcia, et al; 3.3. Población, muestra y muestreo 31 2013; Cárdenas y Arancibia, 2014; Erdfelder, et al, 1996; Faul, Erdfelder, et al, 2007; Quezada, 2007). Dicho lo anterior, se tomó un estudio como antecedente el cual presentó una correlación significativa de 0.254 ($p < 0.00$) obteniéndose una muestra de 138 personas.

Muestreo

Fue no probabilístico intencional o por conveniencia. Este consiste en una elección aleatoria de la muestra que presenten características similares de la población investigada (Arias-Gómez et al., 2016).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Se utilizó la encuesta, siendo esta definida como una técnica la cual emplea un grupo de procedimientos ajustados a la investigación, con el cual se adquiere y analiza un conjunto de información de una muestra, población o universo, pretendiendo explorar, describir, anticipar y/o dar a conocer una gama de características (Casas et al., 2003). La mencionada, fue ejecutada de manera virtual. Los instrumentos que se utilizaron fueron el test de dependencia a los videojuegos (TDV), la escala de agresión para adolescentes (ADAS) y una ficha sociodemográfica realizada por los autores de la presente investigación.

Instrumentos de recolección de datos

Ficha técnica

Nombre de la prueba	:	Test de dependencia a los videojuegos (TDV)
Autores	:	Chóliz, Mariano y Marco, Clara
Procedencia	:	España
Año	:	2011
Objetivo	:	Medir el nivel de dependencia a los videojuegos
Tipo de aplicación	:	Individual y grupal
Tiempo	:	Libre terminación, el 95% concluye en 15 minutos
Estructuración	:	25 ítems y 4 dimensiones
Aplicación	:	Adolescentes entre 12 y 18 años.

Consigna de aplicación

Se puede dar de manera grupal o individual. Se indica que respondan con total sinceridad y a cada una de las situaciones propuestas en el cuestionario que se asemejen más a su realidad. La prueba dura aproximadamente 15 minutos.

Calificación del instrumento

Los puntajes son totales, por dimensiones y por niveles. Se ejecuta la sumatoria de todos los ítems, dando como resultado un total, el cual será catalogado con un nivel bajo, moderado o alto, según su puntaje. Asimismo, cada dimensión de la prueba, según sus ítems correspondientes, serán evaluados de la misma manera. Todos los ítems son directos. La calificación es “0” para “totalmente en desacuerdo” y “nunca”; “1” para “un poco en desacuerdo” y “rara vez”; “2” para “neutral” y “a veces”; “3” para “un poco de acuerdo” y “con frecuencia”; “4” para “totalmente de acuerdo” y “muchas veces”.

Reseña histórica

Chóliz y Marco (2011) mencionaron que, inicialmente, para la creación del TDV se elaboraron 55 ítems, basándose en el criterio del DSM-IV-TR, enfatizando en los trastornos de dependencia, procurando que exista 7 ítems por cada criterio del manual diagnóstico. Posterior a esto, fue puesto a prueba por una validación de jueces a lo que se vio reducida a 32 ítems. Finalmente, pasó por un análisis psicométrico, lo que sirvió para reducirla a su forma final, 25 ítems.

Propiedades psicométricas originales

Chóliz y Marco (2011) mencionaron que, tuvieron como muestra a 621 adolescentes pertenecientes al grupo etario de 10 a 16, pertenecientes a 12 instituciones educativas diferentes de Valencia, España. El puntaje total de la prueba final, tuvo una alta consistencia interna de 0.94 (Alfa de Cronbach). El índice de homogeneidad por cada ítem fue mayor a 0.5, lo cual refiere que cada ítem presenta una correlación igual o mayor a 0.5 con los demás de la escala. A su vez, del análisis factorial se extrajo 4 factores, siendo el primero, *Abstinencia* el cual obtuvo un 44.43% de la varianza; el segundo, *Abuso y tolerancia* obtuvo un 5.49% de la varianza; el tercero, *Problemas ocasionados por los videojuegos* tuvo 4.19% de la varianza; finalmente, el cuarto, *Dificultad en el control* obtuvo 4% de la varianza.

Propiedades psicométricas peruanas

Salas-Blas et al. (2017) analizaron las propiedades psicométricas del TDV en la población peruana, teniendo 2 muestras. La muestra 1 fue de 356 y la muestra 2 fue de 111 estudiantes escolares de Lima Metropolitana pertenecientes al grupo etario de 11 a 18 años. La muestra 1 y la 2 tuvieron una consistencia interna de 0.951 y 0.938, respectivamente. La confiabilidad omega 0.96 y 0.94 con respecto a la muestra 1 y muestra 2, respectivamente. Asimismo, señala que presenta elevada varianza confiable. La correlación interna por ítem de ambas muestras fue de 0.43 y 0.38 (muestra 1 y 2), está comprendido entre los límites sugeridos para instrumentos homogéneos.

Propiedades psicométricas del piloto

Su validez del contenido se dio con la V de Aiken, teniendo como jueces a 5 expertos, aprobándose con el 98,4%. En cuanto a fiabilidad, se hizo una prueba piloto a 70 estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Independencia. Se aplicó el alfa de Cronbach y el omega, teniendo como valor general 0.960 y 0.962, respectivamente, denotando así un alto nivel de confiabilidad. Asimismo, se utilizó la misma aplicación a cada dimensión, presentando niveles altos de confiabilidad en todas y obteniendo los siguientes valores: 0.899 y 0.902 en la dimensión de abstinencia; 0.851 y 0.859 en la dimensión de abuso y tolerancia; 0.868 y 0.877 en la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos; 0.815 y 0.839 en la dimensión de dificultad en el control.

Ficha técnica

Nombre de la prueba	:	Escala de Agresión para Adolescentes – ADAS.
Autores	:	Andrade, Mariela Claudia.
Procedencia	:	Perú
Año	:	2016
Objetivo	:	Medir niveles de agresión en adolescentes
Tipo de aplicación	:	Individual y colectivo

Tiempo	:	Libre terminación, el 95% concluye en 15 minutos
Estructuración	:	34 ítems y 3 dimensiones
Aplicación	:	Adolescentes entre 12 y 17 años.

Consigna de aplicación

Se presentará una serie de enunciados con los cuales te describas o identifiques. Recuerda que esto no es un examen, aquí no existen respuestas buenas o malas, solo respuestas que reflejan tus comportamientos en tu entorno, por otro lado, intenta no emplear mucho tiempo en cada respuesta, la prueba tendrá como máximo 15 minutos.

Calificación del instrumento

Con respecto a los diferentes rangos de medición de acuerdo a las dimensiones son: “Bajo” siendo puntajes mínimos de 2 en indirecta, 4 en física y 8 en verbal; “Medio” con puntajes de 3 a 4 en indirecta, 5 a 7 en física y de 9 a 12 en verbal; por último, el “Alto” en indirecta de 5, 8 en física y 13 en verbal llegando al puntaje máximo. Los puntajes que miden la variable en mención son: bajo, con puntuación mínima de 14; medio, entre 15 y 22; alto, desde 23 hasta la máxima puntuación”.

Reseña histórica

Para crear el instrumento empleado se tuvo en cuenta el aprendizaje social de Bandura como macro teoría, y el de la frustración de Dollard y Miller. Se trabaja con un protocolo que contiene dos hojas tamaño A4; en la primera parte se puede observar las instrucciones y solicitud de los datos personales de evaluado, mientras que en la segunda parte se encuentran los 34 enunciados con escala tipo Likert que posee cuatro opciones de respuesta: “Nunca”, “Rara vez”, “A menudo” y “Siempre”. De acuerdo a los procesos de puntuación, se puntúa cada ítem entre 0 a 3 siendo Nunca=0, Rara vez=1, A menudo=2 y Siempre=3, y así sucesivamente hasta lograr el total de los percentiles para obtener la valoración de la agresividad.

Propiedades psicométricas originales

En la validación del instrumento, Andrade (2016) obtuvo la muestra de 376 estudiantes de secundaria en donde aplicó el estadístico Kolmogorov–Smirnov para determinar la distribución que se ajusta a datos anormales. Ejecutó el coeficiente V de Aiken a fin de validar el contenido de la prueba, asimismo el análisis factorial de constructo que se ajustó a tres factores y la adecuación de la muestra con las pruebas de KMO y Bartlett con valores de 0.857 y significancias menores de 19 a 0.05 respectivamente. También, en los ítems y dimensiones evidenció correlación significativa, a pesar de que en los factores agresión física e indirecta los puntajes fueron bajos. En cuanto al resultado del Alfa de Cronbach del total: 0.780. Por dimensiones: 0.753 para agresión física, 0.767 para agresión indirecta y 0.769 para agresión verbal, consiguiendo así medidas aceptables para el estudio.

Propiedades psicométricas del piloto

Se validó con la V de Aiken. Al pasar por el criterio de 5 jueces expertos, obteniendo una aceptación del 98,55%, lo cual lo hizo válido para aplicarse. Por otro lado, la fiabilidad se halló con una prueba piloto a 70 escolares de secundaria de una institución educativa estatal del distrito de independencia. Se empleó el alfa de Cronbach y el omega, dando el valor general alto de 0.953 y 0.966, respectivamente. También, se empleó a cada dimensión, presentando niveles altos de confiabilidad en cada una de ellas, dando como resultado los siguientes valores: 0,914 y 0.923 en la dimensión de agresión física; 0.894 y 0.913 en la dimensión de agresión verbal; 0.934 y 0.940 en la dimensión de agresión indirecta.

Ficha sociodemográfica

Se realizó para saber aspectos generales de la muestra. Esta tiene 6 preguntas de opción múltiple, las cuales engloban la utilización del juego, su continuidad, tiempo de uso, preferencias y el estado emocional durante el mismo.

3.5. Procedimientos

Se dio de manera progresiva, empezando con la autorización formal para realizar la investigación en la I.E.I 3048 – Santiago Antúnez de Mayolo, con un documento remitido por la Universidad, el cual fue aceptado y firmado por la directora de la Institución. Debido a la pandemia, se obtuvieron los resultados a través de formularios virtuales, en donde se añadió el asentimiento del informado y los

instrumentos de medición. Se envió el link del formulario a través de la plataforma zoom, durante el curso de tutoría de las diferentes secciones de la institución educativa, en los meses de mayo y junio. La respuesta voluntaria fue de 140 personas, a lo cual se excluyeron dos por no cumplir los criterios de edad.

3.6. Método de análisis de datos

Se utilizó el programa G* Power (3.1.9.4) para disponer la cantidad de la muestra. Posterior a esto, se evaluó la validez de contenido de los instrumentos, a través de la prueba V de Aiken. Para esto, se pidió el criterio de 5 jueces, expertos sobre ambas variables del estudio. Se obtuvo la fiabilidad de los instrumentos con el alfa de Cronbach y el omega, ya que mide la consistencia interna de un mismo constructo y que los ítems presenten una alta correlación entre sí (Frías-Navarro, 2020).

Se siguió con la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, debido a que se es una de las pruebas preferidas por investigadores, gracias a sus buenas propiedades de potencia (Mendes y Pala, 2003). Gracias a esta, se supo que la muestra es paramétrica; entonces, se deliberó el análisis estadístico inferencial propicio para el estudio. Se utilizó la Rho de Spearman. Según Fallas (2012) el Rho de Spearman y la r de Pearson cuantifican la intensidad y dirección de la correlación cuando las variables se miden a un nivel de medición ordinal. Ambos difieren en que: el primero, puede obtener su distribución muestral exacta sin conocer los parámetros de distribución de probabilidad conjunta; el segundo, no puede hacerlo sin conocer este último requisito.

Al término del proceso, para la interpretación, se utilizó los criterios de Cohen (1988) para el tamaño de efecto, en donde si el $R^2=.1$ es baja, $R^2=.3$ es media y si $R^2=.5$ a más, es alta. A su vez, para el coeficiente de correlación (r), se utilizó los criterios de Martínez et al. (2009), los cuales plantean que si $r<.5$ es débil y si $r>.5$ moderada y alta, dependiendo de la aproximación a $r=1$.

3.7. Aspectos éticos

Se ha establecido que los datos recopilados estén bajo el criterio de confidencialidad como lo estipula la Asociación Americana de Psicología (APA,2010), de esta manera se asegura que la información manipulada durante

todo el proceso de la investigación se encuentre protegida para así ser utilizada con fines académicos.

Del mismo modo, se tuvo acceso al permiso de los autores originales del cuestionario aplicado en la investigación. Cabe mencionar que se han respetados los cuatro fundamentos y principios éticos regidos por criterios de la ciencia (Gómez, 2019). Dentro del principio de autonomía Dibarbora (2017) afirma que es la obligación de respetar los valores y las decisiones individuales, por lo cual se estableció el consentimiento informado para detallar objetivos y confidencialidad de los datos a recopilar; el principio de beneficencia, el cual se enfoca el acto de realizar el bien, por consiguiente se protegieron los derechos y el bienestar de todos los participantes tomando en cuenta sus valores, puntos de vista y la práctica profesional (AMM, 2013); en el principio de no maleficencia que se refiere al respeto por la integridad del individuo, se ha respetado el bienestar de la salud mental y psicológica de los evaluados y por último, el principio de justicia en donde ningún individuo fue excluido de la investigación por criterios discriminatorios.

Asimismo, se han planteado los lineamientos de la Asociación Médica Mundial (2017) expuestos en la declaración de Helsinki. Se hizo conocimiento a todos los participantes que la información brindada dentro del proceso es estrictamente confidencial y solo se evaluó a aquellos sujetos que decidieron participar de manera voluntaria en el estudio, por tratarse de menores de edad fue importante también acceder al permiso de los padres y/o apoderados, dejando en claro el respeto por la libre de expresión y la protección de su intimidad.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Niveles de Agresividad de la muestra

N°	Agresividad	
	F	%
Bajo	32	23.2
Medio	13	9.4
Alto	93	67.4
Total	138	100.0

La tabla 5 afirma que un 23.2% (32 personas) del total de la muestra obtuvieron un nivel bajo de agresividad; el 9.4% (13 personas) nivel medio y el 67.4% (93 personas) consiguieron un puntaje categorizado como alto.

Tabla 2

Niveles de Dependencia a los videojuegos de la muestra

N°	Dependencia a los videojuegos	
	f	%
Bajo	48	34.9
Medio	18	13.0
Alto	72	52.1
Total	138	100.0

De la muestra total, el 34.9% (48 personas) mostraron niveles bajos de dependencia a los videojuegos, el 13% (18 personas) niveles medio y el 52% (72 personas) niveles altos.

Tabla 3*Prueba de normalidad de Shapiro Wilk*

Variables y dimensiones	S-W	GI	p
Agresividad	0.901	138	0.000
Agresividad física	0.889	138	0.000
Agresividad verbal	0.828	138	0.000
Agresividad indirecta	0.899	138	0.000
Dependencia a los videojuegos	0.859	138	0.000
Abstinencia	0.861	138	0.000
Abuso y tolerancia	0.863	138	0.000
Problemas ocasionados por los videojuegos	0.875	138	0.000
Dificultad en el control	0.862	138	0.000

Se evidencia que todos los datos no se encuentran en los parámetros de normalidad ($p < 0.05$). Debido a eso, se vio en la necesidad de utilizar el estadístico no paramétrico “correlación de Spearman” para $p = 0$.

Tabla 4*Correlación entre Agresividad y Dependencia a los videojuegos*

	Correlación	<i>Dependencia a los videojuegos</i>
	<i>Rho de Spearman</i>	.538**
<i>Agresividad</i>	<i>P</i>	.000
	<i>N</i>	138
	<i>R2</i>	.289

Se obtuvo una correlación directa moderada ($Rho = .538$) y significativa ($p < .05$). A su vez, un tamaño de efecto medio de $R2 = .289$. al encontrarse cerca al 0.3 (Cohen, 1988). Por lo tanto, se concluye que, a mayor presencia de las manifestaciones de

la agresividad, mayor predominancia tendrán las conductas de dependencia a los videojuegos.

Tabla 5

Correlación entre Agresividad y las dimensiones de Dependencia a los videojuegos

		Dependencia a los videojuegos			
		<i>Abstinencia</i>	<i>Abuso y tolerancia</i>	<i>Problemas ocasionados por los videojuegos</i>	<i>Dificultad en el control</i>
Agresividad	<i>Rho de Spearman</i>	.550**	.503**	.488**	.527**
	<i>P</i>	.000	.000	.000	.000
	<i>N</i>	138	138	138	138
	<i>R2</i>	.302	.253	.238	.277

En la tabla 3, se observa una correlación directa, moderada y significativa ($p < .05$) entre la agresividad y las dimensiones de abstinencia ($r = .550^{**}$), abuso y tolerancia ($r = .503^{**}$), dificultad en el control ($r = .527^{**}$) y problemas ocasionados por los videojuegos ($r = .488^{**}$). Por otro lado, el R^2 se encuentran entre los valores de .238 y .302, detonando un tamaño de efecto medio según Cohen (1988).

Tabla 6

Correlación entre Dependencia a los videojuegos y las dimensiones de Agresividad

		Agresividad		
		<i>Agresividad física</i>	<i>Agresividad verbal</i>	<i>Agresividad indirecta</i>
Dependencia a los videojuegos	<i>Rho de Spearman</i>	.548**	.476**	.523**
	<i>P</i>	.000	.000	.000

<i>N</i>	138	138	138
<i>R</i> ²	.300	.226	.273

En la tabla 4, denota una correlación directa, moderada y significativa ($p < .05$) entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad física ($r = .548$), agresividad indirecta ($r = .523$) y agresividad verbal ($r = .476$), con un tamaño de efecto medio en cada dimensión ($R^2 < .2$).

V. DISCUSIÓN

Con la finalidad de comprender los niveles de las variables en la muestra, se propuso dos objetivos descriptivos. El primero fue el de describir los niveles de agresividad en los estudiantes de una institución educativa de Independencia, Lima 2021. Se obtuvo que la mayoría de la muestra, el 76.8%, presentan niveles de agresividad significativa (67.4% alto y 6.4% moderado). Por otro lado, el 23.2%, niveles bajo de agresividad. Estos resultados son semejantes a los de Junco (2019), quién en su estudio demostró que el 71.7% de estudiantes tuvieron niveles moderados y altos de agresividad, y el 28.3%, niveles bajos. Según Andrade (2016) el presentar altos niveles de esta variable, se manifestaría en la muestra a través de conductas físicas, como empujones, golpes, jalones, entre otros; conductas verbales, tales como insultos, gritos, amenazas o menospreciar al otro; y conductas indirectas, como dañar objetos personales de los demás o divulgar información que desprestigie al resto.

En relación a la conducta agresiva, Bandura (1974) lo explica con su teoría del aprendizaje social, la cual consiste en la adquisición de las diferentes conductas por la exposición constante de la misma, teniendo como consecuencia, la imitación próxima de aquella. Según esta teoría, la mayoría de los estudiantes de la muestra han estado expuestos a un entorno agresivo, tanto familiar como social. Debido a esto, han adquirido dichas conductas, las cuales ejecutan con una frecuencia significativa en su vida cotidiana. Esto es corroborado por Saravanan y Balasaravanan (2018) los cuales, a través del análisis de los resultados de su investigación, llegaron a la conclusión que los niveles de agresividad de su muestra (estudiantes) se veían influenciadas por la educación que habían recibido de sus padres.

Con respecto a la segunda variable, se propuso describir los niveles de dependencia a los videojuegos de la muestra. Los resultados fueron que el 65.1% de los jóvenes tuvieron niveles altos y moderados, 52,1% y 13% respectivamente. En contraste a lo anterior, el 34.9% presentó niveles bajos. Esto quiere decir que más de la mitad de la muestra, denotan un excesivo uso del juego en relación a sus responsabilidades y una alta necesidad por jugar, generando así un malestar emocional si no lo hacen; por ende, dificultad para dejar de hacerlo (Chóliz y Marco,

2011). Los resultados de la investigación presentan cierta disparidad con los de Sánchez-Domínguez et al. (2021), en donde obtuvieron que el 43.5% de su muestra revelaron niveles moderados y altos de dependencia. Aunque la muestra presenta características parecidas, existen factores sociodemográficos que pudieron influenciar en que se dé dicha diferencia con los resultados de esta investigación.

La teoría que sustenta la dependencia a los videojuegos es la de Skinner (1974) con la del condicionamiento operante. Este es un proceso de aprendizaje en donde se aumenta la probabilidad de que una conducta se vuelva a ejecutar, si se obtiene una consecuencia favorable para la persona, después de su realización. Por el contrario, si ya no se obtiene dicho reforzador o se presenta una consecuencia desfavorable, se reduce la probabilidad de que esa conducta vuelva a darse. Esto explica que, la conducta de jugar videojuegos se ve incrementada, porque existen diversos reforzadores. Chóliz y Marco (2011) afirman que los más relevantes son el aumento de la autoestima (asociado al autoconcepto y el generar habilidades deseables por los demás jugadores) y la sensación de dominio (la autotranscendencia). Por lo tanto, se infiere que la muestra podría no presentar óptimos niveles de dichos reforzadores. En otras palabras, los estudiantes muestran dependencia a los videojuegos, por tener una autoestima y una sensación de dominio personal, por debajo del promedio. Las cuales consiguen regular a través del acto de jugar. Este análisis tiene concordancia con los estudios de Suárez (2019), el cual halló relación inversa y significativa ($r = -.495$) entre la adicción a los videojuegos online y la autoestima en estudiantes de nivel secundario.

Ya descritas las variables, como objetivo general se determinó la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos. Se afirmó la hipótesis general, puesto que la muestra presentó una correlación directa y moderada ($r = .538^{**}$). Lo cual afirma que, mientras mayor sea los niveles de agresividad, mayor será los niveles de dependencia a los videojuegos. Dichos resultados coinciden con los de Remigio (2017), el cual obtuvo una correlación directa y significativa entre ambas variables ($r = .571^{**}$). A su vez, encontró que los niveles de agresividad eran mayores en varones que en mujeres. Dichos resultados tienen relación con el de Vara (2017), puesto que también coinciden con la correlación entre ambas variables y las diferencias significativas según la edad y el sexo. El presente estudio no se

enfocó en dichas diferencias, pero se podría inferir que existe predominancia de ambas variables en la población masculina. Ricoy y Ameneiros (2015) hallaron relación entre la predominancia de la conducta agresiva y los tipos de videojuegos que utilizan los adolescentes, concluyendo que los varones presentan mayores niveles de agresividad que las mujeres. A su vez, los varones prefieren videojuegos de carácter bélico y las mujeres, estratégicos.

En base a la teoría de Bandura (1974) la conducta agresiva yace de lo aprendido por el entorno, a través de la observación. El estar expuesto a un ambiente agresivo influye a que la persona adquiera dichas conductas. Chóliz y Marco (2011) mencionan que los videojuegos tienen la peculiaridad de absorber al jugador a su realidad, incentivando a hacerlo con más frecuencia y por más tiempo. El jugar videojuegos que manifiesten violencia de algún tipo, se podría considerar un factor de riesgo promotor de la conducta agresiva, puesto que la persona al estar adherida a esa realidad, lo puede llegar a ver como un entorno físico e influyente; adquiriendo así, algunas conductas presentadas en aquel ambiente. Según la teoría del condicionamiento operante de Skinner (1974) las conductas perduran por ser reforzadas después de su ejecución. Villanueva, Díaz y Carvajal (2014) mencionan que, las conductas violentas y agresivas tiene como finalidad someter y dominar al otro. Esto significa que la conducta agresiva, en relación a la dependencia a los videojuegos, surge con una finalidad subyugante dentro del videojuego, el cual se extrapola a las conductas cotidianas asociadas a la relación del trato con los demás.

Habiendo ya explorado la correlación entre ambas variables, se decidió determinar la relación entre la agresividad y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos. La muestra denotó una correlación directa y moderada entre la agresividad y las dimensiones de abstinencia ($r=.550^{**}$), abuso y tolerancia ($r=.503^{**}$), dificultad en el control ($r=.527^{**}$) y problemas ocasionados por los videojuegos ($r=.488^{**}$). Estos resultados son semejantes a los de Remigio (2017) el cual encontró relación directa y significativa entre agresividad y las dimensiones de focalización ($r=.637^{**}$), síntomas de abstinencia ($r=.685^{**}$), conflicto ($r=.881^{**}$) y recaída ($r=.881^{**}$). Por otro lado, directo y moderado en las dimensiones de tolerancia ($r=.363$) y modificación del estado del ánimo ($r=.447$).

Como último objetivo específico, se propuso determinar la relación entre las dimensiones de la agresividad y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes. Los resultados mostraron que, las dimensiones de agresividad física ($r=548$), verbal ($r=476$) e indirecta ($r=523$) presentan relación directa y significativa con la dependencia a los videojuegos. Estos resultados son análogos con los de Saravanan y Balasaravanan (2018) los cuales hallaron relación significativa y directa entre el uso de videojuegos y las dimensiones de agresión física y verbal, al igual que hostilidad. Por otro lado, Quispe (2016) identificó que los estudiantes que juegan diariamente, utilizan principalmente la agresividad verbal como estándares normales en su comunicación interpersonal. A su vez, esta se ve incrementada a una frecuencia muy alta en la población que presenta más de un año jugando en ese ritmo.

En síntesis, el estudio remarcó la relación directa y moderada entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos, la cual tiene mayor predominancia en la población masculina; siendo esto corroborado por diversas investigaciones citadas en el presente material. Asimismo, es importante recalcar que la dependencia a los videojuegos no sólo es concomitante con las conductas agresivas y sus distintas manifestaciones y consecuencias, sino que también con la baja autoestima y los sentimientos de incapacidad de poder tener el control y dominio sobre su vida. Gracias a estos resultados, se ampliará la información con respecto al tema, promoviendo nuevas investigaciones en donde asocien estas nuevas variables. A su vez, al ser escasas las investigaciones con ambas variables del estudio en la población de Independencia, aportará como antecedente importante a futuros investigadores que se interesen en estudios similares en dicho distrito. Esta información sensibiliza con respecto a la importancia de tomar en cuenta actividades preventivas para tratar dichos fenómenos, ya que podría llevar a dificultades mayores a las personas inmersas en aquella problemática.

Por último, es importante reconocer que la pandemia ha sido un limitante para la obtención del tamaño de la muestra, ya que las personas se han visto arremetidas por las consecuencias emocionales de la misma, tanto por los constantes fallecimientos, como las restricciones en la libertad debido al confinamiento. Lo cual pudo repercutir en la falta de interés de la población para formar parte del presente

estudio. Se sugiere que futuras investigaciones amplíen el tamaño de la muestra para obtener resultados más significativos.

VI. CONCLUSIONES

Primero: Existe correlación directa y significativa ($r=.538$) entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos. Lo cual indica que mientras mayor sea la intensidad y frecuencia de las conductas agresivas, mayor será los niveles dependencia a los videojuegos en los estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021.

Segundo: El 76.8% de la muestra presentan niveles altos y moderados de agresividad, la cual manifiestan de forma física, verbal e indirecta.

Tercero: El 65.1% de los estudiantes muestran niveles altos y moderados de dependencia a los videojuegos. Esta es manifestada a través uso elevado, alta necesidad por jugar y dificultades para dejar de hacerlo.

Cuarto: Los niveles de agresividad de la muestra tienen correlaciona alta y directa con las dimensiones de la dependencia a los videojuegos. Esto quiere decir que, el abuso y tolerancia, la abstinencia, la dificultad de control y los problemas ocasionado por los videojuegos influyen en el aumento de las conductas agresivas en los estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021.

Quinto: Los niveles de dependencia a los videojuegos de la muestra denotan alta y directa correlación con las dimensiones de agresividad. Esto da a entender que las conductas agresivas físicas, las verbales y las realizadas de forma indirecta, contribuyen a un incremento de la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda a la comunidad científica seguir investigando sobre la correlación de estas variables en una muestra más significativa. A su vez, comparar dichos resultados con otra muestra la cual presente factores socioculturales diferentes. De esta manera, se podrá tener un panorama más amplio en relación a la coexistencia de la dependencia a los videojuegos y la agresividad en una población determinada.

Segunda: A los profesionales de la salud mental, se recomienda tomar en cuenta estos resultados, y su respectivo análisis, para así poder hacer énfasis en la prevención temprana de alguna de las variables y así, reducir el riesgo del desencadenamiento de la otra.

Tercera: A los estudiantes, los cuales utilicen este estudio para la realización de sus investigaciones. Se les recomienda considerar algunos de los factores sociodemográficos de su muestra, tanto como el sexo y la edad, para así buscarle relación con las variables de estudio. Puesto que, la presente no consideró aquello, lo cual representó una limitación en el mismo.

Cuarta: A los futuros investigadores que se propongan determinar la correlación entre las mismas variables de estudio de la presente, se recomienda la utilización de una macro teoría que englobe ambas variables y así, dar una explicación mas exhaustiva sobre las mismas.

REFERENCIAS

- American Psychiatric Association [APA]. (2014). *GUÍA DE CONSULTA DE LOS CRITERIOS DIAGNÓSTICOS DEL DSM-5*. (5^{ta}. Ed.). <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
- American Psychological Association [APA]. (2010). *Principios éticos de los psicólogos y código de conducta. Enmiendas*. http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/comite_etica/Codigo_APA.pdf
- Andrade, M. (2016). Diseño y validación de una escala de agresión para adolescentes de 3 instituciones educativas públicas del distrito San Martín de Porres. [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1092/Andrade_MMC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. y Miranda-Novales, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2). 201-206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Asociación Médica Mundial. (2013). *Declaración de Helsinki de la AMM-Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos*. <https://www.wma.net/es/policias-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos/>
- Bandura, A. y Walters, R. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Alianza Universidad. https://issuu.com/leosantos59/docs/bandura_albert_y_walters_richard_h_
- Buss, A. (1969). *Psicología de la agresión*. Tronquel.
- Carlos, F. y Saldívar, G. (2017). Influencia de la ejecución del videojuego dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del vii ciclo, nivel secundario, institución educativa francisco mostajo, distrito Tiabaya, Arequipa, 2016 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín]. Archivo digital.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3081/EDScasaf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Carrero, M. (2002). *Constructivismo y educación*. (2ª ed.). Editorial Progreso.
- Casas, J., Repullo, J.R. y Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de datos (I). *Aten Primaria*, 31(8), 527–538.
<https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418–426.
<https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Cohen, J. (1998). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). LAWRENCE ERLBAUM ASSOCIATES, PUBLISHERS
<http://www.utstat.toronto.edu/~brunner/oldclass/378f16/readings/CohenPower.pdf>
- Consejo Nacional de Ciencia tecnología e innovación tecnología (2019) *Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica - reglamento RENACYT*.
https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf
- Comité Distrital de Seguridad Ciudadana [CODISEC]. (2019). *Plan de acción distrital de seguridad ciudadana de independencia*.
https://www.muniindependencia.gob.pe/data_files/PAD%20INDEPENDENCIA%202019%20%20finalizado.pdf
- Dibardora, E. (2007). *Fundamentación de la bioética: Bioética y Psicología*.
<http://www.bioetica-debat.org/modules/news/article.php?storyid=148>
- Domínguez, J., e Ybañez, J. (2016). Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa privada. *Propósitos y Representaciones*, 4(2), 181–230.
<http://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/122/225>

- Dorantes, G. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 9(2), 1-16. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333152922002>
- Fallas, J. (2012). CORRELACIÓN LINEAL. Midiendo la relación entre dos variables. https://www.ucipfg.com/Repositorio/MGAP/MGAP-05/BLOQUE-ACADEMICO/Unidad-2/complementarias/correlacion_lineal_2012.pdf
- Frías-Navarro, D. (2020). *Apuntes de consistencia interna de las puntuaciones de un instrumento de medida*. Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/~friasnav/AlfaCronbach.pdf>
- Gómez, P. (2009). Principios básicos de bioética. *Revista Peruana de Ginecología y Obstetricia*, 55(4), 230-233. <https://www.redalyc.org/pdf/3234/323428194003.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6° ed.). Editorial Mc Graw Hil.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill.
- Junco, L. (2019). *CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 20374 SAN BARTOLOMÉ – SANTA MARÍA 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Archivo digital. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3193/Junco%20Orihuela%20Lissette%20Marisol.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Lancheros, M., Amaya, M y Baquero, L. (2014). VIDEOJUEGOS Y ADICCIÓN EN NIÑOS – ADOLESCENTES: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA. *TOG (A coruña)*, 11(20), 1-22. <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
- Martínez, R., Tuya, L., Martínez, M., Pérez, A. & Cánovas, A. (2009). EL COEFICIENTE DE CORRELACION DE LOS RANGOS DE SPEARMAN CARACTERIZACION. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 8(2)

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2009000200017&lng=es&tlng=es.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2009000200017&lng=es&tlng=es)

Mendes, M. & Pala, A. (2003). Type I Error Rate and Power Of Three Normality Test. *Pakistan Journal of Information and Technology*, 2(2), 135 – 139. https://www.researchgate.net/publication/26556526_Type_I_Error_Rate_and_Power_of_Three_Normality_Tests

Navarro, A. (2016). *Los juegos electrónicos y su influencia en el comportamiento agresivo de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Nicolás Copérnico de la ciudad de Quito, periodo lectivo 2013-2014. Lineamientos propositivos* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja]. Archivo digital. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13009/1/Tesis%20Alejandra%20tribunal%20%289h49.pdf>

Osorio, R. (2013). *Impulsividad y agresividad en adolescentes*. España: Ediciones Díaz de Santos

Pérez, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació revista de recerca i d'anàlisi* [Societat catalana de Comunicació], 28(1), 127-146. <https://doi.org/10.2436/20.3008.01.81>

Quispe, M. (2016). *El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Archivo digital. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/3260/Quispe_Pfoccori_Mery_Aliosca.PDF?sequence=1&isAllowed=y

Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Ricoy, C. y Ameneiros, A. (2015). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291–1308. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/48445/48835>
- Romero-Saldaña, M. (2016). Metodología de la investigación. Pruebas de bondad de ajuste a una distribución normal. *Revista enfermería del trabajo*, 6(3), 105-114. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5633043>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M. & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1–13. [https://revistas.javeriana.edu.co/files-articulos/UPSY/16-4%20\(2017\)/64753569026/](https://revistas.javeriana.edu.co/files-articulos/UPSY/16-4%20(2017)/64753569026/)
- Sánchez-Domínguez, J., Telumbre-Terrero, J. y Castillo-Arcos, L. (2021). DESCRIPCIÓN DEL USO Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES ESCOLARIZADOS DE CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE. *Health and addictions*, 21(1), 1-14. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>.
- Sandumi, M., Rostan, C. y Serrat, E. (2008). *El desarrollo de los niños, paso a paso*. (3.ªed.). Editorial UOC.
- Saravanan, M. & Balasaravanan, T. (2018). Videogame Playing and Aggression Behaviour: A Correlation Study among School Students. *Journal of communication: Media Watch*, 9(2), 209-218. <http://www.indianjournals.com/ijor.aspx?target=ijor:mw&volume=9&issue=2&article=006>
- Skinner, B. F. (1974). *SOBRE EL CONDUCTISMO*. Editorial Planeta-De Agostini, S.A. <https://instfreirechacabuco.edu.ar/wp-content/uploads/Skinner-Sobre-el-Conductismo.pdf>
- Suárez, H. (2018). *Autoestima y adicción a los juegos en red (Dota 2) en la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Continental]. Archivo digital.

https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/7101/1/IV_FHU_501_TE_Suarez_Revollar_2019.pdf

Suasnabas, L., Guevara, G. y Schuldt, O. (2017). Los videojuegos y su relación con la violencia. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 1(4), 983-1000. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6732718>

Vara, R. (2017). *ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS COLEGIOS PRIVADOS DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO, 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Archivo digital. <http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf>

Villanueva, C., Díaz, L. y Carvajal, R. (2014). *Aportes teóricos y metodológicos para la valoración de los daños causados por la violencia*. Centro nacional de memoria histórica.

World Health Organization [WHO]. (2000). *Guía de bolsillo de la clasificación CIE-10: clasificación de los trastornos mentales y del comportamiento*. (10.ª ed.). Editorial Médica Panamericana.

World Health Organization [WHO]. (June, 2019). *Sharpening the focus on gaming disorder*, 97(1), 382-383. <http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E ÍTEMS		METODOLOGÍA
¿Existe relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa en lima 2021?	General	General	Variable 1: Agresividad		Tipo: Descriptivo-correlacional. Diseño: No experimental y transversal.
	Identificar la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021.	Existe correlación directa y significativa entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de independencia, Lima 2021.	Dimensiones	Ítems	
			<i>Agresión Física</i>	1 al 11	
			<i>Agresión Verbal</i>	12 al 23	
	Específicos	Específicas	<i>Agresión Indirecta</i>	24 al 34	
	Identificar la relación entre la agresividad y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario.	H1. Existe correlación directa y significativa entre la agresividad y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de nivel secundario.	Variable 2: Dependencia a los videojuegos		POBLACIÓN-MUESTRA-MUESTREO N= 712 n= 138 Muestreo: no probabilístico intencional
	Identificar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en estudiantes de nivel secundario	H2. Existe correlación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la agresividad en los estudiantes de nivel secundario.	Dimensiones	Ítems	
	Identificar la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario según su edad y sexo.	H3. Existe correlación directa y significativa entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario según su edad y sexo.	<i>Abstinencia</i>	3, 4, 6, 7, 10,11, 13, 14, 21 y 25	
	-Describir los niveles de agresividad en estudiantes de nivel secundario		<i>Abuso y tolerancia</i>	1, 5, 8, 9 y 12	
	Describir los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario.				

			<i>Problemas ocasionados por los videojuegos</i>	16, 17, 19 y 23	
			<i>Dificultad en el control</i>	2, 15, 18, 20, 22 y 24	
INSTRUMENTOS	INSTRUMENTO 1: Escala de Agresión para Adolescentes – ADAS		Tiene las siguientes propiedades psicométricas: consistencia interna de 0.878		
	INSTRUMENTO 2: Test de dependencia a los videojuegos (TDV)		Tiene las siguientes propiedades psicométricas: consistencia interna de 0.951		

Anexo 2. Tabla de operacionalización de las variables

Tabla 7

Operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Agresividad	Bandura y Walters (1974), en cuanto a la conducta agresiva, es consecuencia de una enseñanza de imitación y observación (p.21).	La variable será medida a través de la escala de Agresión (ADAS). Estas serán medidas mediante la encuesta, utilizando el instrumento del cuestionario y valoradas a través de la escala de Likert que cuenta con 34 ítems.	<i>Agresión Física</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Empujar • Tirar • Morder • Pellizcar • Jalonear • Golpear 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8, 9, 10 y 11	Ordinal
			<i>Agresión Verbal</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Insultar • Gritar • Nombrar a las personas con apodos. • Amenazar • Menospreciar 	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 y 23	
			<i>Agresión Indirecta</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Daña un objeto que pertenece a la víctima. 	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33 y 34	

-
- Divulgar comentarios.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
----------	-----------------------	------------------------	-------------	-------------	-------	--------------------

Dependencia a los videojuegos	Chóliz y Marco (2011) mencionan que la dependencia a los videojuegos es un conjunto de signos y síntomas caracterizados por la tolerancia, considerando como tal a la necesidad de ir jugando más y más tiempo; la abstinencia al reducir las horas de juego o dejarlo por completo; la conducta de jugar se realiza por mayor tiempo de lo que se pretendía inicialmente; se desea dejar de jugar, pero la persona no puede dejarlo; se dedica un tiempo excesivo al juego, lo cual interfiere con la realización de las actividades cotidianas; dejar de hacer actividades importantes por jugar mayor tiempo; y seguir jugando así sea consciente que es perjudicial (p. 420).	La variable será medida a través del test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco, Estas serán medidas a través del cuestionario de auto registro del test, el cual tiene 25 ítems, presentando una escala ordinal de tipo Likert.	<i>Abstinencia</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ansiedad • Irritabilidad • Enfado • Frustración 	3, 4, 6, 7, 10,11, 13, 14, 21 y 25	Ordinal
			<i>Abuso y tolerancia</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Insatisfacción • Abandono de otras actividades • Negligencia • Irresponsabilidad • Desorganización 	1, 5, 8, 9 y 12	
			<i>Problemas ocasionados por los videojuegos</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Disminución de actividades sociales y familiares • Privación del sueño • Baja productividad • Abandono 	16, 17, 19 y 23	
			<i>Dificultad en el control</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ansiedad • Permanencia en el juego 	2, 15, 18, 20, 22 y 24	

Anexo 3. Escala de agresión para adolescentes

ESCALA DE AGRESIÓN PARA ADOLESCENTES

“ADAS”

(Andrade, 2016)

Apellidos y nombres:

Edad:

Género: FEMENINO

MANSCULINO

Institución Educativa:

Grado y sección:

Instrucciones:

A continuación, te presentaremos una serie de enunciados con los cuales te describas o identifiques. Recuerda que esto no es un examen, aquí no existen respuestas buenas o malas, solo respuestas que reflejan tus comportamientos en tu entorno, por otro lado, intenta no emplear mucho tiempo en cada respuesta.

Por favor, lee cada uno de los enunciados y selecciona la respuesta que consideres más apropiada para ti, señalando con un ASPA (X) en la columna correspondiente.

Aquí tienes cuatro tipos de respuestas

Nunca - Rara vez – A menudo – Siempre

Nº	ÍTEMS	Nunca	Rara vez	A menudo	Siempre
1	He golpeado sin motivo a alguien alguna vez.				
2	Me involucro en peleas para hacer daño a otros.				
3	He reaccionado muchas veces con golpes cuando me molestan.				
4	Tengo por costumbre pellizcar a alguien.				
5	He pateado sin motivo a alguien.				
6	He empujado sin motivo a alguien.				
7	He puesto un pie “cabe” sin motivo a alguien alguna vez.				
8	He jalado el cabello a alguien sin motivo alguno.				
9	He bofeteado (cacheteado) a alguien sin motivo.				
10	Empleo los golpes, si fuera necesario por defender mis ideas				
11	Alguna vez he mordido a alguien sin motivo justificado.				

12	Cuando estoy enojado empleo lisuras.				
13	Digo lisuras con frecuencia, aun sin motivo.				
14	Acostumbro amenazar a las personas para lograr intimidarlos.				
15	Suelo insultar a alguien cuando realiza mal una tarea o acción.				
16	Constantemente uso apodos para nombrar a alguien.				
17	Cuando me enfado, grito a las personas.				
18	Prefiero gritar en lugar de golpear.				
19	Acostumbro emplear el sarcasmo en mis conversaciones.				
20	Me gusta hacer chistes para burlarme de mis amigos u otras personas.				
21	Siempre encuentro un motivo para menospreciar a las personas				
22	Con frecuencia suelo provocar discusiones con mis amistades.				
23	Elevo el tono de voz para demostrar que tengo la razón.				
24	Alguna vez he acusado a alguien sin motivo.				
25	Me gusta decir chismes de mis amigos				
26	Con frecuencia digo mentiras sobre alguien.				
27	Cuando siento que un(a) amigo(a) me falló, digo chismes sobre él/ella a sus amistades.				
28	Acostumbro calumniar a los demás.				
29	He formado grupos de amigos(as) para ponernos en contra de alguien.				
30	Si mi mejor amigo(a) me defraudara, contaría sus secretos más íntimos.				
31	He sugerido ideas a otras personas para que lastimen a alguien.				
32	Provoco que se pierdan las cosas de las personas.				

33	He dañado las cosas aparentemente de otros sin motivo.				
34	He motivado a grupos de amigos(as) para dañar las pertenencias de otros.				

De Andrade Marcos, Marianela Claudia (2016).

Anexo 4. Test de dependencia a los videojuegos

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

(Chóliz y Marco, 2011)

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

II. **Datos Generales:**

Sexo: F () M ()

Edad: años

Horas al día que se dedica al videojuego:

III. **Datos específicos del instrumento**

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

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

1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	0	1	2	3	4
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)	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc, en los videojuegos	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4

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

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

15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	1	2	3	4

Anexo 5. Formulario de Google

Enlace:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfqdNBPJvOLsonWy3U3cik5FQxoTEbWUCgjmV8oXhnBxVovhQ/viewform?usp=sf_link

AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE INDEPENDENCIA, LIMA 2021

Estimado/a estudiante:

Nos presentamos, somos Robert Enciso Olivares y Josenrique Junior Jara Zamudio, estudiantes del décimo ciclo de la carrera de Psicología de la Universidad César Vallejo, sede Lima Norte. El presente formulario tiene como propósito la recopilación de datos sobre nuestra investigación, la cual es "Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021", para ello, quisiéramos contar con su importante participación.

Los invitamos a ser parte de esta investigación, la cual mantendrá sus datos personales como anónimo. Se le solicita responder con honestidad a las siguientes preguntas.

De antemano, muchas gracias por su participación.

Requisitos:

- Tener entre 12 y 18 años de edad.
- Estudiar en una institución educativa de Independencia.
- Pertener al nivel secundario.
- Participar de manera voluntaria.

Anexo 6. Ficha Sociodemográfica

Ficha sociodemográfica

1. Sexo:

- a) Hombre
- b) Mujer

2. Grado de Secundaria:

- a) Primero
- b) Segundo
- c) Tercero
- d) Cuarto
- e) Quinto

3. Edad:

4. ¿Te gustan los videojuegos?

- a) Sí
- b) No

5. Cuando juegas ¿Por cuánto tiempo lo haces?

- a) 1 hora o menos
- b) Entre 1 y 3 horas
- c) Más de 3 horas

6. Cuando juegas ¿Sueles renegar?

- a) Sí
- b) No
- c) A veces

Anexo 7. Carta de presentación del estudio piloto



“Año de la universalización de la salud”

Los Olivos, 29 de septiembre de 2020

CARTA INV. N°1291 -2020/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.

Rosa Nolasco López

Directora

Nombre de la empresa o institución

I.E.I. N° 3048 - Santiago Antunez de Mayolo

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para el Sr. **JOSENRQUE JUNIOR JARA ZAMUDIO** con **DNI N° 47836828** con código de matrícula **N° 7000469848** y el Sr. **ROBERT ENCISO OLIVARES** con **DNI N° 74723676** con código de matrícula **N° 6700176989** estudiantes de la carrera de psicología, quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **“AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE INDEPENDENCIA, LIMA 2021”** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizara una investigación.

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

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

Atentamente,



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

Anexo 8. Carta de presentación del estudio final



Los Olivos, 15 de abril de 2021

CARTA INV.N°1120 -2021/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.
Rosa Nolasco López
Directora
Nombre de la empresa o institución
I.E.I. N° 3048 - Santiago Antúnez de Mayolo

Presente. -

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para el Sr. **JOSENRIQUE JUNIOR JARA ZAMUDIO** con DNI N° **47836828** con código de matrícula N° **7000469848** y el Sr. **ROBERT ENCISO OLIVARES** con DNI N° **74723676** con código de matrícula N° **6700176989** estudiantes de la carrera de psicología, quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE INDEPENDENCIA, LIMA 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 9. Carta de autorización del estudio piloto

Los Olivos, 29 de septiembre de 2020

CARTA INV. N°1291 -2020/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.

Rosa Nolasco López

Directora

Nombre de la empresa o institución

I.E.I. N° 3048 - Santiago Antunez de Mayolo

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para el Sr. **JOSENRQUE JUNIOR JARA ZAMUDIO** con **DNI N° 47836828** con código de matrícula **N° 7000469848** y el Sr. **ROBERT ENCISO OLIVARES** con **DNI N° 74723676** con código de matrícula **N° 6700176989** estudiantes de la carrera de psicología, quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE INDEPENDENCIA, LIMA 2021"** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizara una investigación.

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

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

Atentamente,




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



My. Rosa Edelma Nolasco Lopez
DIRECTORA

Anexo 10. Carta de autorización del estudio final



Los Olivos, 15 de abril de 2021

CARTA INV.N°1120 -2021/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.
Rosa Nolasco López
Directora
Nombre de la empresa o institución
I.E.I. N° 3048 - Santiago Antúnez de Mayolo



Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para el Sr. **JOSENRIQUE JUNIOR JARA ZAMUDIO** con **DNI N° 47836828** con código de matrícula **N° 7000469848** y el Sr. **ROBERT ENCISO OLIVARES** con **DNI N° 74723676** con código de matrícula **N° 6700176989** estudiantes de la carrera de psicología, quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE INDEPENDENCIA, LIMA 2021"** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizara una investigación.

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

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para 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 11. Cartas de solicitudes de los instrumentos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la universalización de la salud"

CARTA N° 1286 - 2020/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 29 de septiembre de 2020

Autor:

- **Mariela Claudia Andrade Marcos**

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al Sr. **JOSENRIQUE JUNIOR JARA ZAMUDIO**, con **DNI 47836828**; con código de matrícula N° **7000469848** y el Sr. **ROBERT ENCISO OLIVARES**, con **DNI 74723676**; con código de matrícula N° **6700176989** estudiantes del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios, quienes realizarán su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE INDEPENDENCIA, LIMA 2021**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación, a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

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

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

Atentamente,



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

CARTA N°1285- 2020/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 29 de septiembre de 2020

Autor:

- Mariano Choliz
- Clara Marco

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al Sr. **JOSENRIQUE JUNIOR JARA ZAMUDIO**, con **DNI 47836828**; con código de matrícula N° **7000469848** y el Sr. **ROBERT ENCISO OLIVARES**, con **DNI 74723676**, con código de matrícula N° **6700176989** estudiantes del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios, quienes realizarán su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **AGRESIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE INDEPENDENCIA, LIMA 2021**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación, a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

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

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

Atentamente,




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


TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS




ESCALA DE AGRESIÓN “ADAS”

“ADAS” Recibidos

< [Icono de descarga] [Icono de borrar] [Icono de correo] [Icono de más]

 para marie.andrade.m ▾

Muy buenas tardes se dirige ante usted:
Josenrique Junior Jara Zamudio identificada con el número de DNI 47836828 y Robert Enciso Olivares con el número de DNI 74723676; somos estudiantes de psicología del X ciclo en la Universidad César Vallejo de Lima - Norte. En estos momentos estamos elaborando una investigación por tanto solicitamos su permiso para la utilización del instrumento en dicho estudio; puesto nos piden como requisito en nuestro centro académico.

 Claudia Andrade M. sep. 15 para yo ▾ [Icono de retroceder] [Icono de más]

Buenas tardes,

Facilito el permiso para el uso del instrumento en mención. Éxitos en su investigación.

Un saludo,

Psic. Mariela Andrade



ASENTIMIENTO DEL INFORMADO

La participación en la presente investigación es voluntaria, los datos recogidos serán confidenciales y utilizados con fines únicamente académicos. Para corroborar su participación, es necesario que coloque su correo electrónico como evidencia de la misma y acepte proceder con la investigación.

El proceso consiste en el llenado de una ficha socio-demográfica, la cual recopila datos muy generales, y 2 cuestionarios que evaluarán las variables de la investigación. Se estima que la duración de su realización será aproximadamente de 15 a 20 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados sólo para fines del presente estudio.

En caso de tener alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios o de la investigación, se les invita a comunicarse con nosotros. Nuestros números son los siguientes 987200683 y 959131218.

Atentamente. Robert Enciso Olivares/Josenrique Junior Jara Zamudio

¿Acepta participar de manera voluntaria en la investigación sobre “¿Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021” de los investigadores Robert Enciso Olivares y Josenrique Junior Jara Zamudio?

A) Sí

B) No

Dirección de correo electrónico:

Anexo 14. Resultados del piloto

- **MEDICIÓN DE LA VARIABLE 1: ESCALA DE AGRESIÓN (ADAS)**

Tabla 8

V. Aiken del ADAS

Ítem	Claridad							Pertinencia							Relevancia							V. AIKEN GENERAL
	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	
1	1	1	1	0	1	4	0.8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	0.93
2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
7	1	1	1	0	1	4	0.8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	0.93
8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
11	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
15	1	1	1	0	1	4	0.8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	0.93
16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
17	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
18	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
19	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
20	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
21	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
22	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
23	1	1	1	0	1	4	0.8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	0.93
24	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00

25	1	1	1	0	1	4	0.8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	0.93
26	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
27	1	1	1	0	1	4	0.8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	0.93
28	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
29	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
30	1	1	1	0	1	4	0.8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	0.93
31	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
32	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
33	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
34	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00

Total

98,55

Tabla 9

Confiabilidad General Alfa de Cronbach y Omega del ADAS

ADAS	Alfa de Cronbach	McDonald's ω
	.953	.966

Tabla 10

Confiabilidad Alfa de Cronbach y Omega de las dimensiones del ADAS

Dimensiones de ADAS	Alfa de Cronbach	McDonald's ω
Agresión física	.914	.923
Agresión verbal	.894	.913
Agresión indirecta	.934	.940

- **MEDICIÓN DE LA VARIABLE 2: TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)**

Tabla 11

V de Aiken del TDV

Ítem	Claridad							Pertinencia							Relevancia							V. AIKEN GENERAL
	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
3	1	1	1	0	1	5	0.8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	0.93
4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
8	1	1	1	0	1	5	0.8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	0.93
9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
11	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
15	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
17	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
18	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
19	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
20	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
21	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
22	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
23	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
24	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
25	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
Total																						98,4

Tabla 12*Confiabilidad General Alfa de Cronbach y Omega del TVD*

TVD	Alfa de Cronbach	McDonald's ω
	.960	.962

Tabla 13*Confiabilidad Alfa de Cronbach y Omega de las dimensiones del TVD*

Dimensiones	Alfa de Cronbach	McDonald's ω
Abstinencia	.899	.902
Abuso y tolerancia	.851	.859
Problemas ocasionados por los videojuegos	.868	.877
Dificultad en el control	.815	.839

Anexo 15. Criterio de jueces de los instrumentos

Juez Erika Roxana Estrada Alomia

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "ESCALA DE AGRESIÓN (ADAS)" DE ANDRADE

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Estrada Alomía Erika Roxana

DNI: 41440344

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM	Ps. Clínica y de la salud	2009- 2010
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	SENATI	Coordinadora Zonal Lima Callao	Independencia	2014	Coordinaciones y evaluaciones de estudiantes becarios beca 18
02	UCV	Docente tiempo completo	Los Olivos	2014-2020	Dictado de diversas experiencias curriculares de formación general y área clínica
03	MINEDU – UGEL 02	Tutora	Los Olivos – SMP	2009-2012	Charlas preventivas, atención a estudiantes, consejería y orientación padres de familia, evaluaciones para SANNEE, capacitaciones docentes entre otras

10 de noviembre 2020



Erika R. Estrada Alomía
PSICOLOGA
C. P. N. P. 12324

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)" DE CHÓLIZ Y MARCO

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Estrada Alomia Erika Roxana

DNI: 41440344

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM	Ps. Clínica y de la salud	2009- 2010
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	SENATI	Coordinadora Zonal Lima Callao	Independencia	2014	Coordinaciones y evaluaciones de estudiantes becarios beca 18
02	UCV	Docente tiempo completo	Los Olivos	2014-2020	Dictado de diversas experiencias curriculares de formación general y área clínica
03	MINEDU – UGEL 02	Tutora	Los Olivos – SMP	2009-2012	Charlas preventivas, atención a estudiantes, consejería y orientación padres de familia, evaluaciones para S.ANNEE, capacitaciones docentes entre otras

10 de noviembre 2020


Erika R. Estrada Alomia
 PSICÓLOGA
 C. Pe. P. 12224



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "ESCALA DE AGRESIÓN (ADAS)" DE ANDRADE

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mg: VALLE GONZALES BETZABETH ROSELLA

DNI: 41440344

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA	2014- 2016
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DOCENTE	LIMA	2017- ACTUALIDAD	DOCENTE DE ESCUELA
02					
03					

VALLE GONZALES BETZABETH ROSELLA
CPSP:15344

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)" DE CHÓLIZ Y MARCO

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mg: VALLE GONZALES BETZABETH ROSELLA

DNI: 41440344

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA	2014- 2016
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DOCENTE	LIMA	2017- ACTUALIDAD	DOCENTE DE ESCUELA
02					
03					



VALLE GONZALES BETZABETH ROSELLA
CPSP:15344

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "ESCALA DE AGRESIÓN PARA ADOLESCENTES (ADAS)" DE ANDRADE

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable después de corregir No aplicable
 Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mgr. Marcelina Oviedo Samaniego
 DNI: 43141514

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	U. de Puerto Plata	Mg. Exp. en y M. 2001	2001 - 2011
02	U. de Cienfuegos	Psic. Político	2002 - 2006

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. de Cienfuegos	Docente	Cuba	2014-2015	Docencia
02	U. de Cienfuegos	Docente	Cuba	2016-2017	Docencia
03	U. de Cienfuegos	Docente	Cuba	2015-2016	Docencia

Nota: El presente certificado es válido para el uso que se le da en el momento de su emisión. El presente certificado no es válido para ser utilizado en otros contextos. El presente certificado no es válido para ser utilizado en otros contextos.

Nota: Se recomienda al juez validador que se asegure de que el instrumento sea válido para su uso en el momento de su emisión.


Marcelina Oviedo Samaniego
 Psicóloga
 C. D. N. 13212

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)" DE CHÓLIZ Y MARCO

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable
 Apellidos y nombres del juez validador Dr. Mgr. Wladimir Andrés GARCÍA GONZÁLEZ
 DNI: 43141514

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Univ. Ricardo Pareja	Mg. Exp. Dy y DNI	2001 - 2011
02	Univ. Catón de Sta. Rosa	Lic. Pedago	2002 - 2006

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Univ. Gabriel Dato		fuera	2014-2015	Docencia
02	Univ. Antonio Duque		fuera	2016 - 2017	Docencia
03	Univ. Jorge Wilfredo Dy		fuera	2015-2016	Docencia

Verificación: El juez comprobó el cumplimiento formal de la experiencia. El juez es apto para instrumentar el instrumento de validez de contenido.

Nota: Se anexa al Acta de validez cuando los datos presentados son suficientes para emitir la decisión.



Wladimir Andrés García González
 Lic. Psicología
 C. Ps. R. 12323

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "ESCALA DE AGRESIÓN (ADAS)" DE ANDRADE

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador **Dr. / Mg:Esmeralda Suclupe Bances**

DNI: 16711888

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Privada Antonio Guillermo Urrutro	Magister en psicología clínica y de la salud	2 años
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Centro de salud Cerropon	psicóloga	C. S. cerropon	10 años	-Atención psicológica - Responsable del servicio de psicología.
02	Centro Especializado de salud mental comunitaria – Chiclayo	Responsable de la unidad de adicciones	Chiclayo	3 años	Psicoterapeuta familiar y de adicciones. Responsable de la unidad de adicciones
03					



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)" DE CHÓLIZ Y MARCO

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg:**Esmeralda Sucupe Bances**
 DNI: 16711888

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo	Magister en psicología clínica y de la salud	2 años
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Centro de salud Cerropon	psicóloga	C.S. cerropon	10 años	-Atención psicológica - Responsable del servicio de psicología.
02	Centro Especializado de salud mental comunitaria – Chiclayo	Responsable de la unidad de adicciones	Chiclayo	3 años	Psicoterapeuta familiar y de adicciones. Responsable de la unidad de adicciones
03					



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "ESCALA DE AGRESIÓN (ADAS)" DE ANDRADE

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mj Sñra Norma PRINCIPE

RUTZ

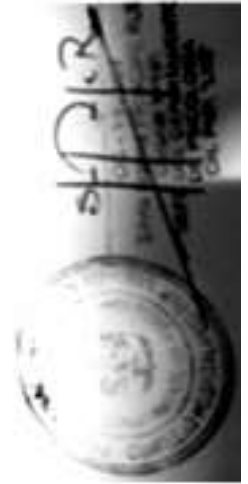
DNI 08151796

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Garcilaso de la Vega	Magister en Psicología	1992-1994
02	Universidad Nacional Mayor de San Marcos	2da Especialidad en Psicología Clínica y de la Salud	2014-2016

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Hospital Nacional Luis N Saenz PNP	Jefe	Dpto De Psicología	25 años	Labor asistencial y de conducción del equipo de psicólogos del Dpto
02	Universidad Cesar Vallejo	DTP	Lima Norte	años	Docente Curso Psicopatología I



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)" DE CHOLIZ Y MARCO

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. Mg. Súvia Norma PRINCIPE RUIZ

DNI:08251785.....

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Garcilaso de la Vega	Magister en Psicología	1992-1994
02	Universidad Nacional Mayor de San Marcos	2da Especialidad en Psicología Clínica y de la Salud	2014-2016

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Hospital Nacional Luis N Saenz PNP	Jefe	Dpto. De Psicología	25 años	Labor asistencial y de conducción del equipo de psicólogos del Dpto.
02	Universidad Cesar Vallejo	DTP	Lima Norte	años	Docente Curso Psicopatología I

