



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Dependencia a los videojuegos y agresión en estudiantes de
secundaria en instituciones educativas privadas del distrito de Huaral,
2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Psicología

AUTORES:

Peña Mendoza, Maryam Johana (orcid.org/0000-0002-7915-8788)

Zambrano Balcázar, Yanira Elena (orcid.org/0000-0001-6607-28X)

ASESOR:

Mg. Pomahuacre Carhuayal, Juan Walter (orcid.org/0000-0002-6769-6706)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

A nuestras familias, por el apoyo incondicional, por la paciencia brindada, a aquellas personas que prevalecieron en tiempos difíciles, por último, a las personas que nos cuidan desde el cielo hoy, mañana y siempre.

Agradecimiento

A nuestros centros de trabajo, por darnos el tiempo necesario y por su comprensión, a nuestro querido asesor que nos motivó constantemente y nos guió hasta lograr la meta con perseverancia y dedicación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | Pág. |
|--|-------------|
| Carátula | i |
| Dedicatoria | ii |
| Agradecimiento | iii |
| Índice de contenidos | iv |
| Índice de tablas | v |
| Resumen | vi |
| Abstract | vii |
| I. INTRODUCCIÓN | 1 |
| II. MARCO TEÓRICO | 5 |
| III. METODOLOGÍA | 14 |
| 3.1. Tipo y diseño de investigación | 14 |
| 3.2. Variables y operacionalización | 14 |
| 3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis | 15 |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 16 |
| 3.5. Procedimientos | 20 |
| 3.6. Método de análisis de datos | 20 |
| 3.7. Aspectos éticos | 20 |
| IV. RESULTADOS | 22 |
| V. DISCUSIÓN | 27 |
| VI. CONCLUSIONES | 31 |
| VII. RECOMENDACIONES | 32 |
| REFERENCIAS | |
| ANEXOS | |

Índice de tablas

| | Pág. |
|--|-------------|
| Tabla 1. Prueba de normalidad | 22 |
| Tabla 2. Correlación entre dependencia a los videojuegos y agresión | 23 |
| Tabla 3. Relación entre dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la agresión | 23 |
| Tabla 4. Relación entre la agresión y las dimensiones de dependencia a los videojuegos | 24 |
| Tabla 5. Niveles de dependencia a los videojuegos y sus factores | 25 |
| Tabla 6. Niveles de agresión de forma global y por dimensiones | 26 |

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre las variables dependencia a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del distrito de Huaral, 2022. La investigación fue de tipo básica, diseño no experimental tipo transversal descriptivo-correlacional. Se trabajó con una población de 344 estudiantes de 12 a 16 años ($M=14.09$, $DE=1.27$) siendo el 47% mujeres y 53% varones, los instrumentos empleados fueron el Test de Dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de agresión creado por Buss y Perry (1992). Se obtuvo como resultado una correlación positiva media y significativa ($\rho=.364$, $p<.000$, $r^2=.132$), en cuanto a la dimensión con mayor correlación con dependencia a los videojuegos fue agresión verbal. ($\rho=.350$, $p<.000$, $r^2=.122$). En cuanto a la agresión y las dimensiones de dependencia a los videojuegos, la dimensión abstinencia presentó mayor relación ($\rho=.381$, $r^2=.145$). Por otra parte, predominó el nivel bajo en todas las dimensiones de dependencia a los videojuegos, en relación a los niveles de agresión se obtuvo un nivel alto en dimensión ira (25.0%). Se concluyó que, a mayor dependencia a los videojuegos, mayor será el nivel de agresión en los estudiantes de secundaria.

Palabras clave: dependencia, videojuegos, agresión, estudiantes, correlación.

Abstract

The objective of this study was to determine the relationship between the variables dependence on video games and aggression in high school students in private educational institutions in the district of Huaral, 2022. The research was of a basic type, non-experimental design cross-sectional descriptive-correlational. We worked with a population of 344 students from 12 to 16 years old ($m=14.09$, $sd=1.27$) being 47% women and 53% men, the instruments used were the video game dependence test by Choliz and Marco (2011) and the aggression questionnaire created by Buss and Perry (1992). A mean and significant positive correlation was obtained as a result ($\rho=.364$, $p<.000$, $r^2=.132$), in terms of the dimension with the highest correlation with dependence on video games was verbal aggression. ($\rho=.350$, $p<.000$, $r^2=.122$). Regarding aggression and the dimensions of dependence on video games, the abstinence dimension presented a greater relationship ($\rho=.381$, $r^2=.145$). On the other hand, the low level prevailed in all the dimensions of dependence on video games, in relation to the levels of aggression, a high level was obtained in the anger dimension (25.0%). It was concluded that the greater the dependence on video games, the higher the level of aggression in high school students.

Keywords: dependence, video games, aggression, students, correlation.

I. INTRODUCCIÓN

La violencia es un problema psicosocial muy complejo de evaluar, que impacta en la salud de los seres humanos, ya sea de manera física o psicológica. Por su parte, Pinazo et al. (2020) mencionaron que se ha normalizado la variable agresión, la cual es considerada como uno de los grandes problemas que afectan a las escuelas, donde el comportamiento agresivo de los estudiantes es valorado como una conducta normal.

De igual manera, es considerada como un problema psicosocial, considerando que las manifestaciones son graves desde edades tempranas, donde la mayoría de episodios aparecen en el ámbito familiar y posteriormente se manifiestan en el sector educativo, por ello es factible planificar programas preventivos para fortalecer vínculos afectivos en todos los ámbitos y prevenir o eliminar las conductas violentas a futuro (Dueñas y Betancourt, 2017). Por su parte, Hotlz y Appel (2011), refirieron que en la adolescencia el uso de internet y los videojuegos es mayor, asimismo mencionaron que los individuos con problemas conductuales, externalizan la conducta mediante agresión y patrones desadaptativos.

En el plano mundial, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) reportó un incremento significativo en la presencia de problemas de índole psicológicos, a consecuencia de un uso incorrecto de la tecnología, relacionados exactamente con los videojuegos; en el 2020, informaron que en los jóvenes existe una prevalencia en cuanto a la agresión física y manifestaciones de intimidación entre ellos, según los estudios realizados en 40 países diferentes, los cuales revelaron que las niñas estuvieron expuestas a la intimidación en un 37%, en cambio en niños se obtuvo un 42%. Por ende, se considera que la agresión es una de las más usuales manifestaciones de la ira, concluyen que la agresión, la ira e irritabilidad son una de las causas más comunes en lo que respecta a la derivación al área de psiquiatría en la población infantil y adolescente.

En España, uno de los mayores pasatiempos es el uso de videojuegos. En el 2017, la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) exhibieron que 12 millones

de su población utilizan videojuegos semanalmente, especialmente la población infantil y adolescente, con una media por semana de 6.6 horas. Asimismo, encontraron que el 15.6% de la población adolescente manifestaron una grave adicción hacia las redes sociales, lo cual es un mayor índice en comparación a otros países; debido a ello se encuentran inmersos en problemas en su vida cotidiana, en especial aquellos adolescentes que presentan disfuncionalidad familiar, provenientes de pequeñas familias, de un nivel socioeconómico medio y los cuales utilizan más de lo usual sus redes sociales, muestran un mayor riesgo de manifestar una adicción a internet (Aponte et al., 2017).

En Latinoamérica, Morales (2020) concluyó que existe una relación significativa entre dependencia a los videojuegos y los factores sociales, considerando que la adicción puede aparecer en la familia, por ello es importante trabajar el tema del internet y videojuegos en familia, así se proponer los límites y cuidar la salud mental de cada uno de ellos. No obstante, la persona que atraviesa por esta adicción no acepta el padecimiento de la misma, ya que lo ven como un comportamiento regular y usual.

En la encuesta nacional sobre relaciones sociales (ENARES), se obtuvo como resultado que la población de 12 a 17 años presentando un porcentaje de 78%, el 47.2% han sido violentados física y psicológicamente, un 16% de violencia psicológica y 14.7% de violencia física. Por otro lado, el 68.5% de adolescentes sufrió violencia tanto física como psicológica en su centro de estudios, considerando un 41% por violencia psicológica, 2.9% en cuanto a violencia física, por último, un 24.6% violencia física y psicológica. Podemos concluir, mediante los índices estadísticos mencionados, que en la población adolescente existe un alto nivel de agresividad, ya que han atravesado todo tipo de violencia, por lo que generaría el mismo patrón a futuro, mediante el aprendizaje social según el entorno en que viven o se relacionan (INEI, 2019).

La adicción a los videojuegos puede producir problemas de salud mental en los menores, ya que es considerada como una enfermedad, estas personas son también llamadas ciberadictas, las cuales no logran controlar su tiempo delante de una PC, ocasionando diversas crisis ya sea de depresión o ansiedad,

procrastinación en cuanto a las tareas académicas, ausentismo escolar y problemas de conductas. Si no hay un control por parte de los padres, la tecnología no es abordada de forma responsable y limitada, trayendo consecuencias graves a corto y largo plazo, cabe resaltar que los casos de adicción son mayores en varones que en mujeres (Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi”, 2018).

Rusca et al. (2020) mencionaron la evidencia de cambios conductuales en adolescentes y niños en el contexto de confinamiento, hallando que el 38.8% muestran irritabilidad, problemas para pernoctar un 33.7%, el 29.8% desarrollan un alto grado de sensibilidad, un 29.3% muestran malestares motores, igualmente, desarrollan patrones agresivos un 14.4%, enuresis un 5% y el 13.7% muestran factores adicionales que perturban la salud tanto física como mental.

En el 2021, el Ministerio de Salud (MINSA) declaró como una de las más grandes consecuencias de la Pandemia, al aumento del uso de videojuegos en la población adolescente e infantil, presentando alteraciones en sus horas de sueño, comportamientos inadecuados y afectando también a su alimentación, a causa de las horas que permanecen delante de una computadora y/o celular, mencionando que un tiempo prudente sería de 1 a 2 horas considerando solo los fines de semana.

En Lima Metropolitana, se reveló que desde el año 2013 en el ámbito escolar, se han registrado más de 1,000 casos de agresión, reportándose 2,848 víctimas en el transcurso de esos años. Asimismo, mencionan que las agresiones fueron realizadas un 88% por sus propios compañeros, considerando un 57% referente a violencia física en el nivel secundario (MINEDU, 2017).

Por lo expuesto en líneas anteriores y según el análisis de las variables mencionadas, se encontró el interés por realizar una investigación en base a la relación entre dependencia a los videojuegos y agresión en población estudiantil, dicho esto se puede concluir que estas variables tienen un impacto negativo ya que conlleva a cambios conductuales negativas tanto personales como académicos. Por ello, se sugirió la necesidad de evaluar a través de instrumentos que determine la relación entre ambas, enfocándonos en una población en el distrito de Huaral. Por lo anteriormente expuesto, se planteó la siguiente interrogante como

problemática de la investigación: ¿Cuál es la relación entre dependencia a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del distrito de Huaral, 2022?

Mencionando a Reynosa (2018), la investigación se basó en una justificación teórica, práctica, metodológica y social, a nivel teórico se buscó lograr la utilidad del estudio para próximos trabajos en poblaciones similares y como antecedente en el distrito de Huaral, referente al nivel práctico, según los resultados se podrá realizar una intervención preventiva en la instituciones educativas, respecto a la metodológica, la aplicación de los instrumentos seleccionados han demostrado validez y confiabilidad en diferentes contextos. Por último, a nivel social, se podrá conocer el grado que poseen los estudiantes de las variables evaluadas, estableciendo las conductas más predominantes según la investigación.

Con lo mencionado anteriormente se propuso como objetivo general, determinar la relación entre las variables dependencia a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del distrito de Huaral, 2022.

Como objetivos específicos, se buscó examinar si existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la agresión, igualmente, determinar la relación entre la agresión y las dimensiones de dependencia a los videojuegos. Asimismo, describir los niveles de dependencia a los videojuegos y sus factores; por último, describir los niveles de agresión y sus categorías en los estudiantes de secundaria.

Finalmente, se llegó a formular la siguiente hipótesis general: existe relación significativa entre dependencia a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones privadas del distrito de Huaral, 2022. De igual manera, se plantearon las siguientes hipótesis específicas; las dimensiones de la agresión se relacionan significativamente con la dependencia a los videojuegos, asimismo, las dimensiones de la dependencia a los videojuegos se relacionan significativamente con la agresión.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel nacional, Vara (2017) llevó a cabo una investigación la cual tuvo como objetivo señalar si existe relación entre la agresividad y adicción a los videojuegos, la investigación se realizó dentro del distrito de Villa María del Triunfo en dos instituciones privadas, contando con una participación de 306 escolares de secundaria, entre estudiantes de 13 a 17 años. En su estudio emplearon los instrumentos de TDV de Chóliz y Marco, y AQ de Buss y Perry. Sus resultados mostraron que ambas variables se correlacionan positivamente, de forma moderada y baja ($r_s=.268$) y una diferencia significativa entre los factores de la adicción a los videojuegos ($p<.001$). En cuanto al uso de horas a la semana y el género, también se halló diferencias entre los componentes de la agresividad (hostilidad, ira, agresión física) conforme al grado escolar, edad y género ($p<.005$). Así mismo, hallaron diferencias muy importantes en cuanto la agresividad según el grado escolar. De igual manera, en el factor de agresión verbal con el género de los estudiantes.

Flores (2020) concretó su investigación para identificar si existe relación en entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Tacna. El trabajo fue cuantitativo, no experimental de tipo transversal. Se evaluaron a 297 estudiantes de secundaria, con edades entre 11 y 17 años (femenino 49.2%, masculino 50.8%). Para la evaluación se utilizó el TDV (Chóliz y Marco, 2011) y el AQ (Buss y Perry, 1992). De acuerdo a lo obtenido se evidenció una correlación directa y baja ($r_s=.325$) pero significativa ($p<.005$), se halló una correlación significativa ($r_s=.314$, $p<.001$) entre dependencia a videojuegos y la dimensión agresividad verbal, asimismo, en dependencia a videojuegos y la dimensión agresividad física ($r_s=.326$, $p<.001$), de igual manera, en dependencia de videojuegos y la dimensión ira ($r_s=.223$, $p<.001$), finalmente con la dimensión hostilidad ($r_s=.207$, $p<.001$).

Guevara et al. (2021) tuvieron como objetivo encontrar la relación de las variables adicción a los juegos de video y agresividad en estudiantes de secundaria del primer grado. La metodología que se empleó, es la descriptiva correlacional, el trabajo se evocó a 49 estudiantes entre 11 y 12 años de edad; los recursos utilizados para la evaluación de las variables, fueron el TDV, la confiabilidad

mostrada fue de .79; también se utilizó el AQ con una confiabilidad de .83, según los resultados de ambas variables, presenta un nivel normal (55%) y leve (43%) referente a los videojuegos; mientras que, en la variable agresividad, se halló que existen niveles bajos (43%) y muy bajos (57%) demostrando que los estudiantes no presentan conductas agresivas. Se determinó que si existe una correlación directa entre ambas variables ($r=.777$).

En el plano internacional, en Turquía Hazar et al. (2017), trabajaron en una investigación con el fin de hallar la relación entre el juego, la adicción a los juegos digitales y la agresividad en una población estudiantil de secundaria, con edades de 12 años (42%), 13 años (27.7%) y 14 años (30.3%), en total el 55.6% fueron mujeres y 44.4% varones. Se trabajó con las escalas de alegría, de adicción a los juegos digitales para niños y de agresión, encontraron una correlación estadísticamente significativa entre las variables, el valor de correlación hallado fue de .364 entre la adicción a los juegos digitales y agresión. Los resultados de los análisis mostraron que el 1% de los participantes presentaron un nivel de conducta de juego débil, sin embargo, el 99% evidenciaron conductas de nivel moderado, alto y muy alto. En el comportamiento agresivo se mostró que un 69.5% presentaron un nivel normal, por otro lado, un 19.1% presentaron un nivel alto. Por último, determinaron que debe realizarse una investigación cualitativa en estudios semejantes.

De igual manera, Baithesda y Hanungtiasa (2017) en su trabajo identificaron la relación entre adicción a los videojuegos violentos y el comportamiento agresivo en estudiantes de Indonesia, optaron por una población de 158, sin embargo, a través del muestreo intencional solo trabajaron con 87 personas, utilizaron los cuestionarios de comportamiento de uso de videojuegos y el cuestionario adaptado de comportamiento agresivo (Salegar, 2014). Los resultados detallaron que un 44.8% presentan una alta adicción a los videojuegos, referente al comportamiento agresivo se halló un nivel muy alto de 47.1%. Según el género de los evaluados se observó que los hombres presentaron una categoría alta (71.4%) y las mujeres una categoría baja (15.8%), por ende, según los hallazgos de la investigación los hombres manifestaron mayor agresividad que las mujeres.

En la investigación de Chamundeswari y Savarimuthu (2019), uno de los objetivos fue encontrar la relación significativa entre el juego digital y el comportamiento agresivo, en una muestra de 300 estudiantes de secundaria (168 varones, 132 mujeres) del distrito de Coimbatore, India. Se empleó un muestreo aleatorio, asimismo se utilizó el estadístico de la prueba t. Los resultados indicaron una diferencia significativa en el juego digital en los estudiantes con respecto al género, ingresos familiares y localidad, de igual forma, no se observó diferencia significativa en el comportamiento agresivo en cuanto al género. Concluyeron que ambas variables muestran una correlación débil y positiva ($r_s=.057$, $p<.05$).

Mahamid y Bdier (2020) en su estudio, exploraron la correlación de adicción a los videojuegos con satisfacción con la vida y agresión entre adolescentes palestinos de edades entre 12 a 18 años, la muestra fue de 560 estudiantes (388 mujeres y 172 varones), como resultado hallaron que los valores de adicción a los videojuegos se asocian negativamente con la satisfacción con la vida ($r_s=-.15$, $p<.05$), no obstante existe una relación significativa y positiva con la variable agresión ($r_s=.38$, $p<.01$), por ello concluyeron que se necesitan más investigaciones para fomentar estrategias terapéuticas y protectoras para prevenir la adicción a los videojuegos.

Por otro lado, Butet y Adriyani (2020) en su investigación, analizaron la relación entre la adicción a los juegos en línea y el comportamiento violento en estudiantes del nivel secundaria de 4 ciudades pertenecientes a Indonesia, la muestra global fue de 271 estudiantes que presentaron un uso constante de videojuego, no obstante, se realizó un muestreo aleatorio simple y mediante la fórmula se trabajó con una muestra de 75 participantes, siendo el 70.7% varones y 29.3% mujeres, hallaron que existe una correlación significativa y débil entre ambas variables ($r_s=.357$, $p<.05$). Finalmente, concluyeron que el 49.3% de su muestra presentó una conducta adictiva moderada.

Niloufar (2020) llevó a cabo su investigación con el objetivo de encontrar la asociación entre el juego en línea, la agresión y el TDAH, trabajó con una población adolescente mediante una encuesta por internet, donde el 30.6% mostraron sobredependencia de alto riesgo en cuanto a los videojuegos, por otro lado, determinó que algunas características psicológicas como la agresión y el TDAH

pueden fomentar la adicción a los juegos en línea en diversas personas, es decir el comportamiento violento facilita a presentar adicción en línea. Asimismo, resaltaron que según estudios anteriores los varones tienden a jugar más videojuegos violentos en línea o fuera de línea. De igual forma, manifestó que la gravedad de los síntomas del TDAH puede predecir positivamente la gravedad en la sintomatología referente a la adicción de los videojuegos.

Sahi y Bhagat (2021) en su estudio tuvieron como propósito evaluar la relación entre juegos en línea y agresión en la población adolescente de Indias, se trabajó con 300 estudiantes como muestra (50% varones, 50% mujeres) de 14 a 16 años. Se trabajó con el cuestionario de juegos en línea: formato corto POGQ-SF (Papay et al., 2013) y el cuestionario de agresión (Buss y Perry, 1992). Los hallazgos obtenidos demostraron una correlación positiva entre las variables ($r_s=.177$, $p<.01$). De igual manera, hallaron la correlación entre los juegos en línea y las dimensiones de la agresión ($p<.01$), en cuanto al género predominante en los juegos en línea, la investigación reveló que los varones participan más en esta problemática.

En cuanto a las teorías y enfoques que describen a las variables mencionadas, diversos autores manifestaron que el uso excesivo de videojuegos causa alteraciones en las actividades diarias de los individuos y como consecuencia del mismo causan alteraciones en el estado anímico, es por ello que, Marengo et al. (2015) mencionaron que las acciones agresivas se producen debido al contenido propio de los juegos de video desarrollando alta tolerancia a la agresividad y hostilidad. Asimismo, el exceso de videojuegos puede ocasionar alteraciones en los hábitos saludables, alimentarse en horas inapropiadas, el asearse y en ciertos casos alteraciones en las relaciones amicales y familiares.

En cuanto a la dependencia a los videojuegos, observada desde una perspectiva histórica, tanto en el DSM IV como la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-10) no fueron considerada las adicciones tecnológicas, en cuanto a los videojuegos la American Psychiatric Association mencionaron que la adicción a los videojuegos no era considerada como un trastorno, asimismo manifestaron que la adicción al juego de azar se entiende como un juego patológico, clasificándolo como un trastorno de control de impulso acompañando a

la tricolmanía, onicofagia y piromanía. Concluyeron que, los trastornos adictivos no son una categoría diagnóstica, relacionándolos con los trastornos por dependencia de sustancias. Posteriormente, en el DSM 5 se añadió la adicción a los videojuegos, la cual posee como característica principal, la participación constante y frecuente de pasar tiempo en un videojuego, generalmente pueden ser grupales, según la APA (2013) manifiesta que esta problemática conlleva a un malestar o deterioro significativo en el ámbito clínico con una duración de 12 meses.

El trastorno por uso de videojuegos se ha incorporado en la CIE-11, definiéndolo como un “patrón de comportamiento de juego persistente y recurrente que puede ser en línea o fuera de línea” (OMS, 2019). Por otro lado, Carbonell (2020) menciona que en el ámbito clínico la adicción a videojuegos es considerada un desafío, ya que debe responder la gravedad de los síntomas y del trastorno en sí, las tipologías de adictos y/o jugadoras, las comorbilidades, el contexto, la evolución de los propios videojuegos, asimismo manifiesta que la presión social y la industria dificultan establecer un diagnóstico y un tratamiento adecuado.

Por su parte, Labrado et al. (2014) expusieron que, para el desarrollo de una adicción a los juegos de video deben existir los siguientes factores etiológicos: el primero son las características de la persona como los aspectos personales asociados al desarrollo del juego, determinando que el género resaltante es el masculino y la edad del individuo. El siguiente son las características del entorno, ya sean físicos (condiciones ambientales), sociales e interpersonales (amigos y familia). Finalmente, son las características estructurales del juego, como la identidad (creación del avatar) y la narrativa del juego (forma de contar la historia, género y tema etc.); a su vez, la presentación: sonidos, contenido, gráficos, publicidad, etc., continuando con la manipulación y control (entradas de usuarios, accesibilidad, el qué y cómo guardar, de recompensa/castigo del juego, sociales (características del líder, red social de apoyo, etc.), por último, la motivación para el juego, la cual se asocia a los factores personales, ambientales y de los propios juegos.

En cuanto a Beck (1976) y su modelo teórico cognitivo de la adicción, abordó una teoría cognitiva en cuanto a la adicción a sustancias y los trastornos de la personalidad argumentando que las personas adictas presentan una serie de

pensamientos distorsionados sobre su persona, ya sea por droga u otros, expresándolos mediante pensamientos automáticos.

Para Chóliz y Marco (2011) la base de la variable es la teoría psicopatológica para adicción a sustancias mencionada por el DSM IV, refiriéndose a ella como un modelo desadaptativo, el cual desencadena un malestar y deterioro, con un nivel alto y significativo, los autores tomaron en cuenta los mismos criterios, pero reemplazando la ingesta de sustancias por el uso de los videojuegos. Por su parte, Kuss y Griffiths (2012) mencionaron que dicha problemática modifica los estados de ánimo, la tolerancia y la prominencia, igualmente implica adoptar conductas negativas y autorregulaciones deficientes entre ellas una alta impulsividad, tomas de decisiones deficientes y el control inhibitorio bajo según Billieux y Van der Linden (2012).

Asimismo, Chóliz y Marco(2011) mencionaron los factores de esta variable, el primero la abstinencia, considerada como un malestar generado que se manifiesta al dejar de jugar, ya sea por un breve o largo tiempo, esto ocasiona que la persona se muestra alterado fisiológico, el siguiente es abuso y tolerancia, ambos sucede cuando existe un incremento en las horas de juego para lograr el mismo efecto placentero que se generaba antes de dejar dicho juego, el tercero es problemas ocasionados por los videojuegos, siendo las consecuencias que se muestran luego de un uso inapropiado de los videojuegos, donde se observan dificultades como en las relaciones interpersonales, dificultades para dormir, hábitos alimenticios inadecuados, problemas laborales y en el cumplimiento de actividades. Por último, la dificultad de control, lo cual significa la pérdida de control en el uso de videojuegos, utilizando un tiempo prolongado del cual era al principio y la necesidad o deseo de continuar jugando cualquier videojuego.

Buss (1961) brindó una definición conductual de la agresión, tomando en cuenta que agresivo, es todo hecho que ocasione molestia o dolor a otra persona. Dando una más importancia al acto de realizar un mal.

En 1992, Buss y Perry definieron a la agresión, agresividad y conductas agresivas con significados iguales, donde la agresividad es un tipo de respuesta propia del individuo siendo constante y permanente; que tiene como único objetivo

lastimar a otro individuo, manifestándose de forma física o verbal; acompañadas con las emociones de ira y hostilidad.

De acuerdo a la perspectiva epistemológica, Bandura (1972) explicó dos tipos de canales, en los cuales la persona obtiene nuevos conocimientos y aprendizaje, siendo un modelo simbólico y observacional, dichos canales fomentan comportamientos ya sean negativos o positivos, dicha perspectiva se basó en el trabajo del muñeco bobo.

Referente al marco filosófico, Aristóteles, Kant y Hegel declararon que la agresividad es propia de cada persona, por ello aparece de forma impulsiva e instintiva. Asimismo, se mencionó que la envidia, miedo, celos, desprecio, enojo, odio, fueron consideradas como un conjunto de pasiones el cual se relacionó con la agresión y la misma especie o humanidad según Descartes. Para Hume la emoción ira y el enojo son pasiones que se encuentra dentro de cada persona y son característico de cada individuo (Massanet, 2011).

Enfocado desde un paradigma psicológico, Freud mencionó a la teoría del instinto dual, donde se basó que cualquier ser humano tiene una basta energía para la ocasionar destrucción y debe manifestarla de cualquier manera, cuando dicha manifestación se ve alterada, se ve afectado el Yo de cada persona. Por ello, la agresión fue considerada como un aspecto biológicamente primitivo del deseo. (Chapi, 2012).

Existe un vínculo entre la testosterona y la agresión reactiva/proactiva, de igual manera se relaciona con la disciplina dura, guiándose de un modelo biosocial, refiriendo que el vínculo dependerá del contexto, resaltando la relación entre la agresión, el entorno y las hormonas. (Chen et al., 2018). Jipeng et al. (2021) manifestaron una relación entre los tipos de agresión y el sadismo, considerando una relación mayor entre el sadismo y la agresión proactiva, por su parte la impulsividad se relaciona fuertemente con la agresión reactiva.

Por último, Romero et al. (2022) mencionan a la agresión reactiva y proactiva, las cuales se caracterizan por la labilidad emocional, la cual tiende a responder de manera impulsiva ante una situación o provocación y por la baja emotividad adicionalmente por los niveles de instrumentalidad para obtener un bien,

asimismo explican que la heredabilidad define los porcentajes en cuanto a los tipos de agresividad.

Por su parte, Dollard et al. (1939) expusieron su teoría de frustración-agresión, donde el uso de la agresión es directamente equivalente a la frustración que la persona tenga en sí, considerándola una consecuencia frente a una frustración previa. Proponen como premisas, en primer lugar, el nivel de satisfacción de la persona que ha sido frustrada, en segundo, el grado en que se le dificulta a la persona obtener esa satisfacción y por último la continuidad de fracasos que la persona ha tenido previamente. Consideran también, que las personas pueden responder de forma no agresiva ante la frustración.

En la teoría del aprendizaje social, Bandura (1973) definió a la agresión como una conducta aprendida, que puede controlarse con reforzadores, siendo perjudicial y destructiva, estas son aprendidas mediante los procesos de modelado sea por observación e imitación, así como los procesos cognitivos que aprende de las otras personas, donde piensa, imagina y espera. Asimismo, si el comportamiento agresivo de los hijos es aprobado por los progenitores, cada vez se volverán más agresivos. Conforme con la teoría planteada por Bandura (1977), la conducta agresiva es adquirida a través de experiencias directas y por condiciones de modelamiento, teniendo como resultado efectos positivos y negativos, de igual forma, ayuda a comprender el origen de la agresividad proactiva, utilizada por la persona para alcanzar un beneficio u objetivo.

Podemos argumentar en base al aporte de Bandura, que la agresión es un fenómeno que se produce debido a numerosos “modelos” violentos que se encuentran en la sociedad, y son los estudiantes quienes las observan, retienen y reproducen, ya que dichas conductas al ser mostradas nunca fueron penalizadas logrando obtener estatus, reconocimiento y participación mediante la violencia. Cabe resaltar, que Bandura considera un aspecto fundamental del modelado, al resultado o la consecuencia de la experiencia según la conducta; si las conductas son alentadas podrán ser reiterativas, por el contrario, si son sancionadas, es probable disminuir su uso o frecuencia. Bojana y Snežana (2018) manifestaron que los modelos psicobiológicos favorecen en el comportamiento conductual y en los indicadores de la agresividad.

Se consideró la teoría comportamental de Buss (1989), donde se explicó que las situaciones o experiencias que atravesase el individuo son consideradas indicadores, los cuales fomentan la agresividad, fue definida como la conducta de ataque que se manifiesta de forma constante y diversa. Lo clasificó en 3 estilos de agresión, la agresión física-verbal en la cual resalta el uso del lenguaje o fuerza para causar daño a otra persona, la agresión directa-indirecta donde define a la agresión directa a cualquier acto que tiene como único fin hacer daño a otra persona y donde existe un careo entre víctima y agresor, mientras que, la agresión indirecta, es toda conducta que tiene como propósito producir daño a otro individuo pero es realizada mediante un tercero, un objeto o una pertenencia. Por último, la agresión activa-pasiva, donde se muestra al agresor se involucrado en la ejecución del daño, sea de forma activa o pasiva, mediante negligencia o descuido.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El estudio fue de tipo básico, la cual buscará ampliar el conocimiento teórico sobre las variables. Tuvo como fin la recopilación de información actual y real orientándonos al descubrimiento de principios sean básicos o legales (Ñaupas et al., 2018).

En cuanto al diseño fue no experimental, de tipo transversal descriptivo-correlacional (Rodríguez y Mendilveso, 2018), ninguna de las variables fue manipulada y se evaluó en un solo momento; se buscó observar las dos variables mencionadas, teniendo como fin medir la relación entre ambas (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Definición conceptual: es la conducta de práctica lúdica, en la cual el sujeto se siente cautivado por el entorno donde juega y navega, con contenido atractivos que despiertan el interés por enseñar sus habilidades en cada prueba del juego, para poder alcanzar el objetivo (Chóliz y Marco, 2011)

Definición operacional: a través del Test de Dependencia de Videojuegos (Chóliz y Marco, 2011), compuesta por 25 ítems dividida en 4 factores: abstinencia (25,21,14,13,11,10,7,6,4,3), abuso y tolerancia (12,9,8,5,1), problemas ocasionados por los videojuegos (23,19,17,16) y dificultad en el control (24,22,20,18,15,2)

Indicadores: Ansiedad, enfado, irritabilidad, frustración, insatisfacción, abandono de otras actividades, negligencia, irresponsabilidad, desorganización, disminución de actividades sociales y familiares, privación del sueño Baja productividad, abandono, ansiedad, permanencia en el juego.

Escala de medición: Ordinal.

Variable 2: Agresión

Definición conceptual: es aquella conducta que el sujeto realiza con la única intención de lastimar, ocasionando daños físicos y psicológicos, donde expresa manifestaciones de hostilidad e ira (Buss y Perry, 1992).

Definición operacional: a través del Cuestionario de Agresión (AQ) creado por Buss y Perry (1992) presentan 29 ítems separadas en 4 factores: agresión física (29, 27,24,21,17,13,9,5,1), agresión verbal (18,14,10,6,2), ira (25,22,19,15,11,8,7,3), Hostilidad (28,26,23,20,16,12,4).

Indicadores: Ataque físico contra una persona, daño mediante insultos y amenazas, reacción de enfado, actitud negativa frente a situación.

Escala de medición: Ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Gamboa (2017) determina a la población como un grupo, el cual se utiliza para realizar una investigación. El Ministerio de Educación (2020) a través de su sistema de consultas ESCALE indicó una totalidad de 3 204 estudiantes en la gestión educativa privada en el distrito de Huaral.

Muestra

Se utilizó la fórmula estadística para una población finita, se trabajó en una muestra de 344 estudiantes del nivel secundaria pertenecientes a 2 instituciones educativas privadas, según Manterola y Otzen (2017) la muestra es una parte de la población general. Cabe resaltar, que para Comrey y Lee (1992) la cantidad de la población seleccionada es considera buena, por ello es apta para el proyecto de investigación.

Muestreo

Para Rahí (2017) el muestreo es una manera de conocer tipos de una población teniendo como base una muestra extraída de la cantidad total. Se trabajó con un muestreo no probabilístico por conveniencia, por ello, la elección de los

participantes no dependió de las probabilidades sino de las características del estudio realizado (Hernández y Mendoza, 2018).

Se consideró a los participantes que cumplan con los criterios de inclusión, ser un estudiante de nivel secundario, estar matriculado en una institución educativa privada y pertenecer al distrito de Huaral, de igual forma aceptar participar voluntariamente en la investigación. Por lo contrario, los criterios de exclusión son, estudiantes que presenten alguna discapacidad física o mental, la cual les impida completar el cuestionario, como visomotora, entre otras y estudiantes que no manifiesten preferencias por el uso de videojuegos.

Unidad de análisis

Un estudiante del 1° al 5° grado de secundaria de un centro educativo privado del distrito de Huaral.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se empleó la técnica de la encuesta mediante un formulario de Google para la recolección de datos. Según López y Fachelli (2015), la encuesta es un método colectivo empleado en investigaciones de nivel científico y que los individuos pueden brindar la información importante en base a la problemática seleccionada.

Instrumentos

Instrumento 1: Test de Dependencia de Videojuegos TDV

Autores : Mariano Chóliz y Clara Marco

Procedencia : España

Año : 2011

Adaptación Peruana : Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco (2017)

Administración : Individual y colectiva

Aplicación : 11 a 18 años

Tiempo : 20 minutos

Reseña Histórica

El TDV fue elaborado por Chóliz y Marco (2011), los autores se basaron en los criterios del DSM IV-TR en lo que respecta a la dependencia de sustancias, al inicio contaba con 55 preguntas, luego se redujo a 32 preguntas y finalmente se quedó con 25 ítems, está conformado por 4 factores: el primero es abstinencia, la cual posee 10 ítems, el segundo abuso y tolerancia con 5 ítems, tercero problemas ocasionados por los videojuegos con 4 ítems, como último factor, dificultad en el control con 6 ítems. El instrumento tiene 5 tipos de calificación escala Likert, desde totalmente en desacuerdo a totalmente de acuerdo.

Evidencias psicométricas originales

En cuanto a su validez y confiabilidad, Chóliz y Marco (2011) encontraron la correlación ítems-test con un puntaje mayor a 5, en el análisis factorial se obtuvo que la dimensión abstinencia tuvo como varianza un 40.43%, en cuanto al abuso y tolerancia se observó un 5.49%, en dificultades ocasionadas por videojuegos un 4.19% y el 4% en problemas para el control. De igual forma, se trabajó un AFE y AFC, mostrando propiedades aceptables, un .94 en el alfa de Cronbach, considerándolo un instrumento con características psicométricas óptimas.

Evidencias psicométricas peruanas

Salas et al. (2017) referente a la validez se realizó mediante el AFE y AFC, en el cual se encontró un solo factor según el análisis psicométrico, se halló la fiabilidad con un .94 a través del alfa de Cronbach, demostrando ser un instrumento confiable.

Baremo de interpretación

| Escalas | I | II | III | IV | Total |
|----------|-------|-------|-------|-------|--------|
| Baja | 0-12 | 0-5 | 0-4 | 0-7 | 0-31 |
| Moderada | 13-26 | 6-12 | 5-10 | 8-15 | 32-66 |
| Alta | 27-40 | 13-20 | 11-16 | 16-24 | 67-100 |

Para la prueba piloto se trabajó con 419 participantes, la validez se obtuvo mediante el criterio de 3 jueces expertos, resultando valores superiores a .80, demostrando la validez del instrumento (Bulger y Houser, 2017), con respecto a la fiabilidad el valor fue de .95 lo cual indicó un nivel alto de confiabilidad según Ruíz (2013). De igual forma, se ejecutó un AFC, resultando los siguientes valores en el CFI .96 siendo un valor adecuado (Cupani, 2012), TLI .96 considerado un valor óptimo según Escobedo et al. (2016). De igual forma, los valores de ajuste comparativo son apropiados RMSEA .07 (Ruíz et al., 2010) y SRMR .05 (Abad et al., 2011)

Instrumento 2: Cuestionario de Agresión AQ

Nombre : Aggression Questionnaire AQ

Autores : Arnold Buss y Mark Perry

Año : 1992

Procedencia : Estados Unidos

Adaptación Peruana : Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huarí, Campo, Villavicencio (2012)

Aplicación : 12 a 25 años

Forma de aplicación : Individual y colectivo

Tiempo : 15 a 20 minutos

Reseña histórica

El AQ fue creado por Buss y Perry (1992), cuenta con 29 ítems, distribuidos en 4 factores, el primero agresión física compuesta 9 ítems, la siguiente agresión verbal con 5 preguntas, el tercero Ira conformada por 8 preguntas y, por último, Hostilidad compuesta por 7 ítems, cabe resaltar la presencia de 2 ítems inversos (15 y 24). El cuestionario se califica según escala Likert, de completamente falso para mí a completamente verdadero para mí.

Evidencias psicométricas originales

En cuanto a la validez y fiabilidad del instrumento, los autores mencionaron que la validez se realizó mediante un AFC (>90) y obtuvieron que los rangos varían entre .28 y .60. Por otro lado, en la fiabilidad se mostró un valor de .88 y las subescalas tuvieron valores de .86 en la agresión física, .77 en agresión verbal e ira y en hostilidad valores desde .68 a .72.

Evidencias psicométricas adaptación peruana

Matalinares et al. (2012) utilizaron el AFE, el cual verificó que la agresión es el componente principal con una varianza total acumulada de 60,819%, demostrando así la estructura del cuestionario donde un factor esta agrupado por 4 factores, reafirmando el modelo original. En su investigación con estudiantes de secundaria de 3 regiones del país, obtuvieron como confiabilidad un valor de .836, indicando que el modelo tetradimensional presenta un ajuste aceptable. Para el puntaje final, se ejecuta la suma de las respuestas y se define las categorías según los baremos establecidos.

Baremo de interpretación

| | ESCALA | SUB ESCALAS | | | |
|----------|-----------------|--------------------|--------------------|------------|------------|
| | AGRESIÓN | Agresividad física | Agresividad verbal | Ira | Hostilidad |
| Muy alto | 99 a más | 30 a más | 18 a más | 27 a más | 31 a más |
| Alto | 83 - 98 | 24 - 29 | 14 - 17 | 22 - 26 | 26 - 31 |
| Medio | 68 - 82 | 16 - 23 | 11 - 13 | 18 - 21 | 21 - 25 |
| Bajo | 52 - 67 | 12 - 17 | 7 - 10 | 13 - 17 | 15 - 20 |
| Muy Bajo | Menos a 51 | Menos a 11 | Menos a 6 | Menos a 12 | Menos a 14 |

En la prueba piloto se trabajó con 419 estudiantes, el índice de validez fue por medio del criterio de 3 jueces expertos, resultando valores superiores a .80, demostrando la validez del instrumento según Bulger y Houmer (2017) y un valor de .93 en lo que respecta a la fiabilidad demostrando un nivel alto en este índice (Ruíz, 2013). Adicionalmente, se ejecutó un AFC, resultando valores de CFI .92

para Cupani (2012) es un valor apropiado, en TLI .91 Escobedo et al (2016) lo considera un valor adecuado, en cuanto a los valores de ajustes comparativo son óptimos RMSEA .08 (Ruíz et al., 2010) y SRMR .07 (Abad et al, 2011).

3.5. Procedimientos.

Referente a la recolección de datos, se elaboró un formulario de Google forms, el cual contenía el consentimiento informado, la ficha sociodemográfica, la pregunta de tamizaje aprobada por jueces expertos y las preguntas correspondientes según cada instrumento. Se enviaron las cartas de autorización a las instituciones educativas seleccionadas, redactadas por la escuela de psicología. Posteriormente, se realizó las coordinaciones con los directivos de los centros educativos, para determinar la fecha de distribución del formulario mediante la plataforma de las instituciones y WhatsApp, se llevó a cabo el seguimiento del llenado de los formularios a través de los tutores de secundaria.

3.6. Método de análisis de datos

Luego de obtener las respuestas de los cuestionarios, se continuó con la depuración y calificación utilizando el programa Microsoft Excel a fin de completar las puntuaciones en una base de datos, dichos datos fueron exportados al software SPSS. Referente al análisis de forma estadística y correlacional, se trabajó con la prueba de normalidad de Shapiro Wilk para establecer el uso de estadísticos paramétricos o no paramétricos, Mohd y Bee (2011) consideran a la prueba como la más potente y poderosa para los tamaños de muestra y para todos los tipos de distribución. Por último, para los análisis correlacionales se visualizó una distribución no normal en los resultados, por ello se trabajó con pruebas no paramétricas, es decir el coeficiente de Rho Spearman (Mondragón, 2014), se obtuvo los niveles más sobresalientes de cada variable empleando estadísticos de frecuencia y porcentaje.

3.7. Aspectos éticos

Según el Código de Ética y Deontología del Colegio de Psicólogos del Perú (2017), en cuanto a los criterios bioéticos, se utilizó los cuatro principios, el primero es el de autonomía, el cual respeta las opiniones y el valor que cada persona posee, el segundo es la beneficencia, que busca el bienestar personal y dar apoyo a las

personas involucradas, el tercero el de la no maleficencia, donde prevalece la integridad de los participantes en la investigación y por último el principio de justicia, donde existe un trato igualitario entre toda la población seleccionado, rechazando conductas discriminatorias.

En base a lo mencionado, en el presente estudio los estudiantes accedieron a su participación por medio de un consentimiento informado el cual fue el primer apartado del formulario respetando así el principio de autonomía, asimismo, con los resultados obtenidos se logrará intervenir de forma oportuna ante la problemática abordada generando un mayor bienestar en la población, tal como lo propone el principio de beneficencia, continuando con la investigación en ninguna parte de ella se buscó causar daño o lastimar a los estudiantes, valorando la confiabilidad de la aplicación según menciona el principio de no maleficencia , finalmente, se trabajó con los estudiantes sin ningún tipo de desigualdad, valorando la equidad en el estudio, tal como menciona el principio de justicia (Escobar y Aristizábal, 2015).

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Prueba de normalidad

| Variables y dimensiones | S-W | | |
|---|-------------|-----|------|
| | Estadístico | gl | Sig. |
| Dependencia a los videojuegos | .951 | 344 | .000 |
| Abstinencia | .941 | 344 | .000 |
| Abuso y tolerancia | .919 | 344 | .000 |
| Problemas ocasionados por los videojuegos | .886 | 344 | .000 |
| Dificultad en el control | .949 | 344 | .000 |
| Agresión | .983 | 344 | .000 |
| Agresión física | .940 | 344 | .000 |
| Agresión verbal | .969 | 344 | .000 |
| Ira | .984 | 344 | .001 |
| Hostilidad | .983 | 344 | .000 |

En la tabla 1, se aplicó el estadístico de Shapiro Wilk para la prueba de normalidad, lo cual es recomendado por Mohd y Bee (2011). Se demostraron que los valores presentan una distribución no normal, debido a ello, Mondragón (2014) considera factible utilizar el coeficiente Rho de Spearman para los próximos análisis correlacionales.

Tabla 2*Correlación entre las variables*

| | | Agresión |
|-------------------------------|----------------|----------|
| Dependencia a los videojuegos | Rho | .364 |
| | r ² | .132 |
| | p | .000 |
| | n | 344 |

En la presente tabla, se muestra la correlación entre las variables, se halló una correlación positiva media y significativa ($r_s=.364$, $p<.05$) (Mondragón, 2014). Asimismo, se obtuvo un tamaño del efecto de 1.32, el cual es considerado para Cohen (1988).

Tabla 3*Relación entre dependencia a los videojuegos y los factores de la agresión*

| | | Física | Verbal | Ira | Hostilidad |
|-------------------------------|----------------|--------|--------|------|------------|
| Dependencia a los videojuegos | Rho | .318 | .350 | .313 | .276 |
| | r ² | .101 | .122 | .098 | .076 |
| | p | .000 | .000 | .000 | .000 |
| | n | 344 | 344 | 344 | 344 |

En la tabla 3, se visualiza la correlación de dependencia a los videojuegos y los factores de agresión, se evidenció una correlación positiva media y significativa en todos los factores (Mondragón, 2014). De igual manera, el tamaño del efecto fue mediano en los factores agresión física, verbal e ira, no obstante, el factor hostilidad mostró un tamaño del efecto pequeño (Cohen, 1988).

Tabla 4

Relación entre la agresión y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

| | | Abstinencia | Abuso y tolerancia | Problemas ocasionados por los videojuegos | Dificultad en el control |
|----------|----------------|-------------|--------------------|---|--------------------------|
| Agresión | Rho | .381 | .318 | .297 | .303 |
| | r ² | .145 | .101 | .088 | .091 |
| | p | .000 | .000 | .000 | .000 |
| | n | 344 | 344 | 344 | 344 |

En la presente tabla, se muestra la relación entre agresión y las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos, se halló una correlación positiva media y significativa en las 4 dimensiones (Mondragón, 2014). De igual manera, presentó un tamaño del efecto mediano en los factores según abuso y tolerancia, abstinencia y dificultad en el control; sin embargo, en la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos el tamaño del efecto resultó pequeño según Cohen (1988).

Tabla 5*Niveles de dependencia a los videojuegos y sus factores*

| Niveles | Dependencia a los videojuegos | | Abstinencia | | Abuso y tolerancia | | Problemas ocasionados por los videojuegos | | Dificultad en el control | |
|----------|-------------------------------|------|-------------|------|--------------------|------|---|------|--------------------------|------|
| | F | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Bajo | 187 | 54.4 | 178 | 51.7 | 183 | 53.2 | 193 | 56.1 | 195 | 56.7 |
| Moderado | 129 | 37.5 | 121 | 35.2 | 124 | 36.0 | 95 | 27.6 | 127 | 36.9 |
| Alto | 28 | 8.1 | 45 | 13.1 | 37 | 10.8 | 56 | 16.3 | 22 | 6.4 |
| Total | 344 | 100 | 344 | 100 | 344 | 100 | 344 | 100 | 344 | 100 |

En la tabla 5, se observa que en la variable dependencia a los videojuegos, los niveles se encuentran desde bajo hasta alto. Se halló de manera general un nivel bajo (54.4%), en el factor abstinencia predominó el nivel bajo (51.7%), siguiendo con el factor abuso y tolerancia prevaleció el nivel bajo (53.2%), asimismo, en el factor problemas ocasionados por los videojuegos predominó el nivel bajo (56.1%), por último, en la dimensión dificultad en el control presentó un nivel bajo (56.7%).

Tabla 6*Niveles de agresión de forma global y por dimensiones*

| Niveles | Agresión | | Agresión física | | Agresión verbal | | Ira | | Hostilidad | |
|----------|----------|------|-----------------|------|-----------------|------|-----|------|------------|------|
| | f | % | f | % | F | % | f | % | f | % |
| Muy bajo | 54 | 15.7 | 42 | 12.2 | 32 | 9.3 | 32 | 9.3 | 58 | 16.9 |
| Bajo | 92 | 26.7 | 118 | 34.3 | 113 | 32.8 | 78 | 22.7 | 96 | 27.9 |
| Medio | 91 | 26.5 | 97 | 28.2 | 80 | 23.3 | 68 | 19.8 | 104 | 30.2 |
| Alto | 61 | 17.7 | 53 | 15.4 | 71 | 20.6 | 86 | 25.0 | 75 | 21.8 |
| Muy alto | 46 | 13.4 | 34 | 9.9 | 48 | 14.0 | 80 | 23.3 | 11 | 3.2 |
| Total | 344 | 100 | 344 | 100 | 344 | 100 | 344 | 100 | 344 | 100 |

En la presente tabla, se evidencia que en la variable agresión, los niveles se encuentran entre muy bajo hasta alto. Se halló de forma global un nivel bajo (26.7%), en el factor agresión física predominó el nivel bajo (34.3%), continuando con el factor agresión verbal prevaleció el nivel bajo (32.8%), por otra parte, en la dimensión ira predominó el nivel alto (25.0%), por último, en la dimensión hostilidad presentó un nivel medio (30.2%).

V. DISCUSIÓN

En los últimos años se ha observado el incremento en casos de agresión entre estudiantes de centros educativos, ya que dicha conducta se ha normalizado entre la población, generando preocupación entre docentes y padres de familia (Pinazo et al., 2020), igualmente en cuanto a los videojuegos en el aislamiento social obligatorio a causa de la pandemia, los adolescentes pasaron la mayor parte de su tiempo frente a una computadora, causando así niveles de dependencia a los juegos de video (MINSA, 2021), de igual forma, Rusca et al. (2020), mencionaron que la población adolescente e infantil han atravesado cambios conductuales debido al confinamiento, como irritabilidad en un 38.8% , patrones agresivos 14.4% y un 13.7% de otros factores que impactan de forma negativa en la salud mental y física.

Tomando en cuenta lo anterior, se consideró importante realizar el presente estudio que tuvo como objetivo global determinar la relación entre las variables dependencia a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas del distrito de Huaral, debido a que no hay antecedentes en esta población, por ello se trabajó con una muestra de 344 estudiantes del nivel secundaria, se utilizó el test de dependencia a los videojuegos y el cuestionario de agresión.

En relación al objetivo general, los resultados mostraron una correlación positiva media y significativa entre ambas variables ($r_s=.364$, $p<.05$) con un tamaño del efecto mediano ($r^2=.132$), los resultados obtenidos se relacionan con Flores (2020), quien halló una correlación directa y baja pero significativa ($r_s=.325$, $p<.05$) entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes. De igual forma, Vara (2017) obtuvo una correlación positiva moderada baja entre agresividad y adicción a los videojuegos ($r_s=.268$, $p<.05$). Mientras que, Hazar et al. (2017) en su investigación obtuvieron una correlación positiva estadísticamente significativa entre las variables en la población estudiantil ($r_s=.364$, $p<.05$), de igual manera, Butet y Adriyani (2020) hallaron una relación débil y significativa entre adicción a los juegos en línea y el comportamiento

agresivo ($r_s=.357$, $p<.05$). Finalmente, Chamundeswari y Savarimuthu (2019) en su estudio sobre los juegos digitales y el comportamiento agresivo, concluyeron que ambas variables muestran una correlación débil y positiva ($r_s=.057$, $p<.05$).

En el ámbito psicológico, Marengo et al. (2015) mencionaron que el comportamiento agresivo está relacionado con los videojuegos y su contenido, donde se fomenta la agresividad y niveles de hostilidad. Sumado a ello, Bandura (1973), en su teoría de aprendizaje social, mencionó que la conducta agresiva es aprendida por el proceso de observación e imitación, por lo tanto, el uso excesivo de tiempo frente a un videojuego puede generar un impacto en el comportamiento de la persona.

Referente al primer objetivo específico, se buscó examinar si existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresión, se halló una correlación positiva media y significativa en la dimensión agresión física ($r_s=.318$, $p<.000$, $r^2=.101$), continuando con agresión verbal ($r_s=.350$, $p<.000$, $r^2=.122$), ira ($r_s=.313$, $p<.000$, $r^2=.098$) y hostilidad ($r_s=.276$, $p<.000$, $r^2=.076$). Los resultados son similares a los de Flores (2020) quién halló una correlación significativa entre dependencia a videojuegos y la dimensión agresividad verbal ($r_s=.314$, $p<.001$), con la dimensión agresividad física ($r_s=.326$, $p<.001$), con ira ($r_s=.223$, $p<.001$) y hostilidad ($r_s=.207$, $p<.001$). Asimismo, Sahi y Bhagat (2021) encontraron correlaciones positivas entre el juego en línea y las dimensiones de agresión, en primer lugar, con la dimensión agresión física ($r_s=.156$), siguiendo con agresión verbal ($r_s=.177$), ira ($r_s=.276$), por último, hostilidad ($r_s=.234$).

Para Anderson y Dill (2000), plantearon que el uso excesivo de videojuegos violentos producen comportamientos y pensamientos agresivos a corto y largo plazo, lo cual altera la personalidad del sujeto que ha sido expuesto a estos tipos de videojuegos, de igual manera afecta en sus relaciones sociales, por último, mencionaron que se presenta un mayor porcentaje en varones.

Continuando con los resultados del segundo objetivo específico, se determinó la relación entre la agresión y las dimensiones de dependencia a los videojuegos, se encontró una correlación positiva media y significativa en todas las dimensiones: abstinencia ($r_s=.381$, $p<.000$, $r^2=.145$), abuso y tolerancia ($r_s=.318$, $p<.000$, $r^2=.101$), continuando con problemas ocasionados por los videojuegos ($r_s=.297$, $p<.000$, $r^2=.088$) y dificultad en el control ($r_s=.303$, $p<.000$, $r^2=.091$). Estos hallazgos obtenidos, son apoyados por Niloufar (2020), quién manifestó que la agresión surge cuando la persona tiene fácil accesibilidad a los videojuegos y pierde el control del tiempo que emplea en ellos, afectando la calidad de vida de los jugadores, ya sea mostrando hábitos inadecuados o sentimientos negativos.

Referente a Chóliz y Marco (2011), mencionaron que la abstinencia se basa en un estado emocional, el cual sucede cuando el sujeto deja de jugar, ya sea por un corto o largo periodo, debido a ello surgen alteraciones en el ámbito fisiológico, por lo cual es posible que genere conductas agresivas, por ello se considera que ambas variables están relacionadas.

Como tercer objetivo, se describió los niveles de dependencia a los videojuegos y sus factores, donde predominó el nivel bajo en todas sus dimensiones: abstinencia (51.7%), abuso y tolerancia (53.2%), problemas ocasionados por los videojuegos (56.1%), dificultad en el control (56.7%) y de forma global (54.4%). Guevara et al. (2021) hallaron que los estudiantes presentan un nivel normal (55%) en cuanto al uso de videojuegos, de la misma forma un nivel leve (43%) y, por último, un nivel moderado (2%). Por otro lado, Baithesda y Hanungtiasa (2017) en su estudio presenta una diferencia a la presente investigación, ya que hallaron un nivel alto (44.8%) y un nivel muy alto (47.1%), lo cual indica que la población seleccionada presentó un alto nivel adicción hacia los videojuegos.

Cabe resaltar, que el MINSA (2021) consideró como una de las mayores consecuencias del confinamiento, el uso desmedido de videojuegos en la población, dicho problema afectó en la alimentación, horas de sueño y comportamiento de cada persona, adicionalmente afirmaron que

un tiempo considerable debe ser entre 1 a 2 horas semanales, optando solo por los días sábados y domingos para utilizar videojuegos.

Como último objetivo específico, se hallaron los niveles de agresión y sus categorías, donde se evidenció una variación en la variable agresión y sus dimensiones, en cuanto a la agresión física (34.3%) y agresión verbal (32.8%), se obtuvieron niveles bajos, no obstante, en las dimensiones ira se halló un nivel alto (25.0%) y en hostilidad un nivel medio (30.2%), aseverando los resultados obtenidos se asemejan al estudio de Guevara et al. (2021) donde se presentaron niveles bajos (43%) y muy bajos (57%) en cuanto a la variable agresividad en la población estudiantil.

Dollard et al. (1939) en su teoría de frustración/agresión, se enfocaron en el nivel de frustración que la persona sienta, siendo resultado de una situación previa, que desencadenó la frustración. Debido a la pandemia, se observó un mayor nivel en la emoción ira, a consecuencia del aislamiento social y la población en su totalidad debió de permanecer en casa la mayor parte del tiempo, lo cual generó emociones negativas, como enojo, ira y poca tolerancia.

Referente a las limitaciones encontradas, una de ellas fue la aplicación de los instrumentos a través de formularios enviados de forma virtual dado que se atravesó una pandemia mundial debido al Covid-19. De igual forma, la poca accesibilidad a otras instituciones educativas del distrito, por ello solo se trabajó con 2 instituciones, las cuales nos brindaron el acceso a sus plataformas virtuales, por último, fue el muestreo no probabilístico, debido a que no representa la totalidad de la población y se trabajó con criterios de inclusión y exclusión para la selección de la muestra final.

Los resultados expuestos, abren una nueva ventana para que las variables trabajadas en la presente investigación puedan continuar siendo estudiadas en distritos cercanos de nuestra población, siendo importante la identificación de factores que promuevan la agresión entre los estudiantes, adolescentes o jóvenes, de igual forma como la dependencia a los videojuegos la cual puede generar patrones de conductas inadecuados.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se halló una correlación positiva media y significativa entre las variables dependencia a los videojuegos y agresión con un tamaño de efecto mediano, esto quiere decir que a mayor dependencia a los videojuegos mayor es el índice de agresión.

SEGUNDA: Se encontró una correlación media y significativa entre dependencia a los videojuegos y los factores de agresión, concluyendo que, a mayor agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira, mayor posibilidad de manifestar dependencia a los videojuegos.

TERCERA: Se observó una correlación positiva media y significativa entre agresión y las dimensiones de dependencia a los videojuegos, lo cual es equivalente que, si existe un incremento de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control, es probable la aparición de la variable agresión.

CUARTA: Se evidenció que el nivel más predominante que mostraron los estudiantes en dependencia a los videojuegos y sus dimensiones fue el nivel bajo, determinando que la muestra seleccionada no presenta niveles elevados de dependencia a los videojuegos.

QUINTA: Se visualizó diferentes niveles en la variable agresión, se obtuvo un nivel bajo en agresión física y verbal, por otro lado, en la dimensión ira se evidenció un nivel alto y, por último, en la dimensión hostilidad se observó un nivel medio.

VII. RECOMENDACIONES

- 1.** Realizar próximas investigaciones, en las cuales se trabaje con un tipo de muestreo probabilístico, donde colaboradores puedan ser elegidos sin ningún tipo de sesgo y tengan la misma posibilidad de ser seleccionados.
- 2.** Ejecutar estudios comparativos en cuanto al sexo, edad y grado de los estudiantes, puesto que en los antecedentes mencionan que hay un mayor porcentaje de uso de videojuegos en los varones antes que las mujeres y los resultados varían según la edad o grado.
- 3.** Implementar talleres preventivos enfocados en la agresión verbal para la reducción de dependencia a los videojuegos, siendo la dimensión que mostró mayor correlación.
- 4.** Diseñar y efectuar sesiones terapéuticas relacionadas a la abstinencia hacia los videojuegos, para la disminución de la variable agresión en los estudiantes.
- 5.** Ejecutar programas de gestión de emociones en los centros educativos, debido a que se visualizó que el nivel más alto obtenido en la variable agresión fue la dimensión ira.

REFERENCIAS

- Abad, F. J., Olea, J., Ponsoda, J. y García, C. (2011). *Medición en ciencias sociales y de la salud*. Madrid. Síntesis.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. American Psychiatric Association.
- Anderson, C. & Dill, K. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology* 78 (4), 772-790.
<https://www.apa.org/pubs/journals/releases/psp784772.pdf>
- Aponte, D., Castillo, P. & Gonzáles, J. (2017). Prevalencia de adicción a internet y su relación con disfunción familiar en adolescentes. *Revista Clínica de Medicina de Familia*, 10(3), 179-186.
<https://scielo.isciii.es/pdf/albacete/v10n3/1699-695X-albacete-10-03-179.pdf>
- Asociación Española de Videojuegos (2017). *El anuario del videojuego 2017*. AEVI.
http://www.aevi.org.es/web/wpcontent/uploads/2018/07/AEVI_Anuario2017.pdf
- Bandura, A. (1972). *Social Learning Theory*. General Learning Press.
http://www.asecib.ase.ro/mps/Bandura_SocialLearningTheory.pdf
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Prentice-Hall.
<https://psycnet.apa.org/record/1974-00914-000>
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191–215. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>
- Baithesda, B., & Hanungtiasa, D. (2017). The Relationship of Playing Violent Video Game Addiction and Aggressive Behavior of Students at UNKLAB Elementary School. *Abstract Proceedings International Scholars Conference*, 5 (1).
<https://jurnal.unai.edu/index.php/isc/article/view/1588/1059>

- Beck, A.T. (1976). Cognitive Therapy and the Emotional Disorders. *Cognitive and emotion*, 36 (4). <https://www.tandfonline.com/journals/pcem20>
- Billieux, J. & Van der Linden, M. (2012). Problematic use of the Internet and self-regulation: A review of the initial studies. *The Open Addiction Journal* 5, 24-29. <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:29537>
- Bojana, D. & Snežana, S. (2018). When you say aggressiveness, what do you mean by that? Similarities and differences between aggressiveness/agreeableness scales from personality inventories. *Personality and Individual Differences* 134 (1), 314-320. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.06.028>
- Bulger, M. & Hurner, D. (2007). Modified delphi investigation of exercise science in physical education teacher education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 26, 57-80. <https://doi.org/10.1123/jtpe.26.1.57>
- Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. John Wiley & Sons Inc. <https://doi.org/10.1037/11160-000>
- Buss, A. (1989). *Teoría comportamental de Buss Para Buss*. <https://es.scribd.com/doc/59262966/AGRESIVIDAD-tesis>
- Buss, A. & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology* 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Butet, A. & Adriyani, A. (2020). The Effect of Online Gaming Addiction on Violent Behavior of High School Students in Sorong City. *Systematic Reviews in Pharmacy*, 11 (11). <https://www.sysrevpharm.org/articles/the-effect-of-online-gaming-addiction-on-violent-behavior-of-high-school-students-in-sorong-city.pdf>
- Caycho, T. & Ventura, J. (2017). El coeficiente Omega: un método alternativo para la estimación de la confiabilidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1). 624–627. <http://www.redalyc.org/pdf/773/77349627039.pdf>

- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del Psicólogo / Psychologist Papers*, 41(3), 211-218. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Chamundeswari, P. & Savarimuthu, A. (2019). RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAME PLAYING AND AGGRESSIVE BEHAVIOUR OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS. *INFOKARA RESEARCH*, 8. https://www.researchgate.net/publication/351840668_RELATIONSHIP_BETWEEN_DIGITAL_GAME_PLAYING_AND_AGGRESSIVE_BEHAVIOUR_OF_SECONDARY_SCHOOL_STUDENTS
- Chapi, J. (2012). Una revisión psicológica a las teorías de la agresividad. *Revista electrónica de psicología Iztacala* 15 (1). <https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2012/epi121e.pdf>
- Chen, FR, Raine, A. & Granger, D. (2018). Testosterone and Proactive-Reactive Aggression in Youth: The Moderating Role of Harsh Discipline. *Journal of Abnormal Child Psychology* (46), 1599–1612. <https://doi.org/10.1007/s10802-018-0399-5>
- Chóliz, M. & 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. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2a ed.). Lawrence Erlbaum. <https://www.utstat.toronto.edu/~brunner/oldclass/378f16/readings/CohenPower.pdf>
- Colegio de Psicólogos del Perú (2017). Código de Ética y Deontología. https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf?fbclid=IwAR20yCb5yoFa0d5-OGKXutlfnbVd7a_U-HwrE4b50--B3xooGQ39-FFYt3Y

- Comrey, A. & Lee, H. (1992). *A first course in factor analysis*. Lawrence Erlbaum.
https://books.google.com.pe/books?id=RSsVAgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Craig, A. & Dill, K. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology* 78(4), 772-790.
<https://www.apa.org/pubs/journals/releases/psp784772.pdf>
- Cupani, M. (2012). Análisis de Ecuaciones Estructurales: concepto, etapas de desarrollo y un ejemplo de aplicación. *Revista Tesis* (1), 186-199.
<https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/22039/16.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- DeTrinidad, E. (2016). Análisis Factorial Exploratorio y Confirmatorio aplicado al modelo de secularización propuesto por Inglehart-Norris. Periodo 2010-2014 [Tesis de maestría, universidad de Granada].
https://masteres.ugr.es/moea/pages/curso201516/tfm1516/detrinidad_barquero_tfm
- Dollard, J., Miller, N., Doob, L., Mowrer, O. & Sears, R. (1939). *Frustration and aggression*. Yale University Press. <https://doi.org/10.1037/10022-000>
- Dueñas, E. & Betancourt, K. (2017). INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA PARA DISMINUIR LA CONDUCTA VIOLENTA DE NIÑOS/AS: VALORACIÓN DESDE LA ACTIVIDAD DE VÍNCULO DEL ESTUDIANTE DE PSICOLOGÍA CLÍNICA. *Magazine De Las Ciencias: Revista De Investigación E Innovación* 2(3), 29-36.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/301>
- Escobar, J. & Aristizábal, C. (2015). Los principios en la bioética: fuentes, propuestas y prácticas múltiples. *Revista Colombiana De Bioética* 6(3), 76–109. <https://doi.org/10.18270/rcb.v6i3.1057>
- Escobedo, M., Hernández, J., Estebané, V. & Martínez, G. (2016). Modelos de Ecuaciones Estructurales: Características, Fases, Construcción, Aplicación

y Resultados. *Cienc Trab*, 18(55), 16-22.
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/cyt/v18n55/art04.pdf>

EsSalud. (2018). *EsSalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental*, 1–2. <http://www.essalud.gob.pe/essalud-advierte-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>

Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos & agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión].
<https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/3617>

Forero, C. Maydeu, A. & Gallardo, D. (2009). Factor Analysis with Ordinal Indicators: A Monte Carlo Study Comparing DWLS and ULS Estimation, *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 16(4), 625-641.
<https://doi.org/10.1080/10705510903203573>

Gamboa, M. (2017). Estadística aplicada a la investigación científica. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores* 2(5), 1-32.
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/427>

Gentile, D., Swing, E., Lim, C. & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture* 1(1), 62–70.
<https://doi.org/10.1037/a0026969>

Guevara, G., Valladolid, A., Fernández, L., Olaya, C., & La rosa, O. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria. *Revista Científica HACEDOR – AIAPAEC*, 5(2), 155-165. <https://doi.org/10.26495/rch.v5i2.1938>

Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, Hazar, B. & Çelikbilek, S. (2017). Investigation of the relationship between playfulness, digital game addiction and aggression levels of secondary school students in terms of various variables. *Journal of Human Sciences*, 14 (4), 4320-4332. <https://www.j-humansciences.com/ojs/index.php/IJHS/article/view/5035>

- Hernández, R. & Mendoza C. (2018). Metodología de la investigación. *Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2019). *Resultados de la encuesta Nacional de las Relaciones Social (ENARES)*. <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/inei-presento-resultados-de-la-encuesta-nacional-sobre-relaciones-sociales-2019-12304/>
- Instituto Nacional de Salud Honorio Delgado – Hideyo Noguchi. (2018). *Fomentar actividades recreativas en los niños evita adicción a los videojuegos*. <https://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2018/003.html>
- Jipeng, D., Zhangxiang, Y., Feng, Z., Yanyan, Z. & Jun, Y. (2021). Aggressive behaviors in highly sadistic and highly impulsive individuals. *Personality and Individual Differences* 178, 110875. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.110875>
- Kline, R.B. (2005) *Principles and practice of structural equation modeling*. (4th Edition), Guilford Press, New York. [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=Q61ECgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Kline,+R.B.+\(2005\)+Principles+and+practice+of+structural+equation+modeling.+2nd+Edition,+Guilford+Press,+New+York.&ots=jFjI ZxD7ti&sig=XT9HkgrsC0CxgjZHzWlenfPdj3w#v=onepage&q=Kline%2C%20R.B.%20\(2005\)%20Principles%20and%20practice%20of%20structural%20equation%20modeling.%202nd%20Edition%2C%20Guilford%20Press%2C%20New%20York.&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=Q61ECgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Kline,+R.B.+(2005)+Principles+and+practice+of+structural+equation+modeling.+2nd+Edition,+Guilford+Press,+New+York.&ots=jFjI ZxD7ti&sig=XT9HkgrsC0CxgjZHzWlenfPdj3w#v=onepage&q=Kline%2C%20R.B.%20(2005)%20Principles%20and%20practice%20of%20structural%20equation%20modeling.%202nd%20Edition%2C%20Guilford%20Press%2C%20New%20York.&f=false)
- Kuss, D. & Griffiths, M. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health Addiction* 10, 278– 296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Labrado, F., Bernaldo, M., Estupiña, F., Fernández-Arias, I. & Labrador, M. (2014). Conductas adictivas. En Ezpeleta, L. y Toro, J. (Eds.). *Psicopatología del desarrollo*. Pirámide.

- López, P. & Fachelli, S. (2015). *Metodología de la Investigación Social Cuantitativa*, Bellaterra: Dipòsit Digital de Documents, (1ª edición). <http://ddd.uab.cat/record/129382>
- Mahamid, F. & Bdier, D. (2020). Aggressiveness and life satisfaction as predictors for video game addiction among Palestian adolescents. *Journal of Concurrret Disorders*, 3(2), 45- 53. https://www.researchgate.net/publication/345902728_Aggressiveness_and_life_satisfaction_as_predictors_for_video_game_addiction_among_Palestinian_adolescents/references
- Manterola, C. & Otzen, T. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población de estudio. *International Journal of Morphology*, 35 (1), 227-232.
- Manzini, J. (2000). Declaración De Helsinki: Principios Éticos Para La Investigación Médica Sobre Sujetos Humanos. *Acta Bioethica 2000*. (2), 321-334.
- Marco, C & Chóliz, M. (2017). Efectividad de las técnicas de control de la impulsividad para la prevención de la adicción a los videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35 (1), 57-69. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>
- Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Rotela, G. & Strahler, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1-12. <https://www.redalyc.org/pdf/4395/439543448001.pdf>
- Massanet, B. (2011). La Agresión: Explicaciones desde la psicología. *Revista Interamericana de Psicología Ocupacional* 30, 212-227. <http://revista.cincel.com.co/index.php/RPO/article/view/122/120>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y. & Campos, A. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del Cuestionario De Agresión De Buss Y Perry. *Revista Electrónica de Investigación en Psicología*, 15(1), 147-161. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674>.

- Ministerio de Educación (julio del 2017). Lima Metropolitana y Piura son las regiones con más casos de bullying reportados. <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=43714>
- Ministerio de Educación (2020). *ESCALE Estadística de Calidad Educativa*. http://escale.minedu.gob.pe/magnitudes-portlet/reporte/cuadro?anio=29&cuadro=525&forma=U&dpto=15&prov=1506&dist=150601&dre=&tipo_ambito=ambito-ubigeo
- Ministerio de Salud. (2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemiacovid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-yadolescentes>
- Mohd, N. & Bee, Y. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, KolmogorovSmirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 21-33. <https://www.nrc.gov/docs/ML1714/ML17143A100.pdf>
- Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Movimiento Científico*, 8 (1), 100. https://www.researchgate.net/publication/332365912_USO_DE_LA_CORRELACION_DE_SPEARMAN_EN_UN_ESTUDIO_DE_INTERVENCION_EN_FISIOTERAPIA
- Morales, F. (2020). La salud mental, dependencia y adicción en jóvenes con videojuegos en américa. *Revista Confluencia*, 2(1), 131-132. <http://hdl.handle.net/11447/3373>
- Niloufar, S. (2020). A study on Internet Gaming Addiction and its Relation to Aggression and ADHD. *International Journal of Scientific and Research Publications* 10 (12). <http://dx.doi.org/10.29322/IJSRP.10.12.2020.p10836>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. & Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. 4th Edición. Ediciones de la U.

https://books.google.com.pe/books?id=VzOjDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019). Sharpening the focus on gaming disorder. *Humphreys, G.* 97, 382-383. <http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>

Organización Mundial de la Salud (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos.* <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>

Organización Mundial de la Salud (2020). *Violencia juvenil.* <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youthviolenc>

Patino, L. & DelBello, M. (2021). Irritability, Anger and Aggression in the context of pediatric bipolar disorder. *Childe and Adolescente Psyschiatric Clinics of Nort America* 30 (3), 561-571. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2021.04.007>

Pinazo, D., García-Prieto, L. & García-Castellar, R. (2020). Implementación de un programa basado en mindfulness para la reducción de la agresividad en el aula. *Revista de Psicodidáctica* 25 (1) 30-35. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2019.08.004>

Rahí, S. (2017). Research Design and Methods: A Systematic Review of Research Paradigms, Sampling Issues and Instruments Development. *International Journal of Economics & Management Sciences* 6 (2), 2-5. <https://www.hilarispublisher.com/open-access/research-design-and-methods-a-systematic-review-of-research-paradigms-sampling-issues-and-instruments-development-2162-6359-1000403.pdf>

Reynosa, E. (2018). Trabajo de investigación. *Teoría, metodología y práctica. Es un material académico didáctico.* <https://www.academica.org/ern/12.pdf>

Rodríguez, M. & Mendilveso, F. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. *Revista Médica Sanitas*, 21 (3), 141-146. https://www.researchgate.net/publication/329051321_Disenos_de_investigacion_de_Corte_Transversal

- Romero, A., Sarrate, C. & Moya, L. (2022). Reactive vs proactiva aggression. A differential psychobiological profile. Conclusions derived from a systematic review. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews* 136, 104626. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2022.104626>
- Ruíz, C. (2013). *Instrumentos y técnicas de Investigación Educativa*. Un Enfoque Cuantitativo y Cualitativo para la Recolección y Análisis de Datos, 3rd Edición. Danaga Training and Consulting. https://www.academia.edu/37886948/Instrumentos_y_Tecnicas_de_Investigaci%C3%B3n_Educativa_Carlos_Ruiz_Bolivar_pdf
- Ruiz, M. A., Pardo, A. & San Martín, R. (2010). Modelos de Ecuaciones Estructurales. *Papeles del Psicólogo*, 31(1), 34–45. <https://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1794.pdf>
- Rusca, F., Cortez, C., Tirado, B. & Strobbe, M. (2020). Una aproximación a la salud mental de los niños, adolescentes y cuidadores en el contexto de la COVID-19 en el Perú. *Acta Médica Peruana*, 37(4), 556-8. <http://dx.doi.org/10.35663/amp.2020.374.1851>
- Sahi, M. & Bhagat, G. (2021). Relationship between Online Games and Aggression amongst Adolescents. *YMER Digital*, 20, 49-54. <http://ymerdigital.com/uploads/YMER221022.pdf>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) en población peruana [Análisis psicométrico del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) en población peruana]. *Universitas Psychologica*, 16 (4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Shieh, J. & Wu, H-H. (2014). Measures of Consistency for DEMATEL Method. *Communications in Statistics - Simulation and Computation*, 45(3), 781–790. <https://doi.org/10.1080/03610918.2013.875564>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>

Anexos

Anexo 1: Matriz de Consistencia

| PROBLEMA GENERAL | OBJETIVO GENERAL | HIPÓTESIS GENERAL | VARIABLES | | | METODOLOGÍA |
|---|--|--|--|--------------------|---------------------------|---|
| ¿Cuál es la relación entre dependencia a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del distrito de Huaral, 2022? | Determinar la relación entre las variables dependencia a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del distrito de Huaral, 2022 | Existe correlación directa y significativa entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución, Lima 2022. | Variable 1: Dependencia a los videojuegos | | | Tipo: Descriptivo – Correlacional Diseño: No experimental y Transversal. |
| | | | Instrumento | Dimensiones | Ítems | |
| | | | Test de dependencia de videojuegos (TDV) Chóliz y Marco (2011) | Abstinencia | 3,4,6,7,10,11,13,14,21,25 | |
| | | | | Abuso y tolerancia | 1,5,8,9,12 | |
| Problemas ocasionados por los videojuegos | 16,17,19,23 | | | | | |
| | Dificultad en el control | 2,15,18,20,22,24 | | | | |
| | Específicos | Específicas | Variable 2: Agresión | | | |
| | | | Instrumento | Dimensiones | Ítems | Muestra 344 Muestreo: No probabilístico por conveniencia. |
| | 1. Examinar si existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la agresión | 1.Examinar si existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la agresión. | Cuestionario de agresión (AQ) Buss y Perry (1992) | Agresión física | 1,5,9,13,17,21,24,27,29 | |
| | 2. Determinar la relación entre la agresión y las dimensiones de dependencia a los videojuegos | 2.Determinar la relación entre la agresión y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos. | | Agresión verbal | 2,6,10,14,18 | |
| | 3. Describir los niveles de dependencia a los videojuegos y sus factores | | | Ira | 3,7,8,11,15,19,22,25 | |
| | 4. Describir los niveles de agresión y sus categorías en los estudiantes de secundaria. | | | Hostilidad | 4,12,16,20,23,26,28 | |

Anexo 2: Operacionalización de las variables

| Variable | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensiones | Ítems | Indicadores | Instrumentos |
|-------------------------------|--|--|---|-------------------------------|--|---|
| Dependencia a los videojuegos | Chóliz y Marco (2011) definen la dependencia a videojuegos como la conducta de práctica lúdica, donde el sujeto se siente cautivado por su entorno donde juega y navega, con contenido atractivos que despiertan el interés por enseñar sus habilidades en cada prueba del juego, para poder alcanzar el objetivo. | Son alcanzados a través del Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011). Baremos: 0-31 Baja 32-66 Moderada 67-100 Alta | Abstinencia | 3,4,6,7,10,11, 13,14,21,25 | Ansiedad Irritabilidad Enfado Frustración | Test de dependencia de videojuegos (TDV) Chóliz y Marco (2011) |
| | | | Abuso y tolerancia | 1,5,8,9,12 | Insatisfacción Abandono de otras actividades Negligencia | |
| | | | Problemas ocasionados por los videojuegos | 16,17,19,23 | Disminución de actividades sociales y familiares Privación del sueño Baja productividad Abandono | |
| | | | Dificultad en el control | 2,15,18,20,22, ,24 | Ansiedad Permanencia en el juego | |

| | | | | | | |
|----------|---|---|-----------------|-----------------------------|-------------------------------------|--|
| Agresión | La agresión es aquella conducta que el sujeto realiza con la única intención de lastimar, ocasionando daños físicos y psicológicos, donde expresa manifestaciones de hostilidad e ira. (Buss y Perry, 1992) | Son alcanzados a través del cuestionario de Agresión (A.Q.) de Buss y Perry (1992). | Agresión física | 1,5,9,13,17,2 1,24,27,29 | Ataque físico contra una persona | Cuestionario de Agresión (A.Q) de Buss y Perry Escala de medición Ordinal: 1=Completamente falso para mí 2=Bastante falso para mí 3=Ni verdadero, ni falso para mí 4=Bastante verdadero para mí 5=Completamente verdadero para mí |
| | | | Agresión verbal | 2,6,10,14,18 | Daño mediante insultos y amenazas | |
| | | | Ira | 3,7,8,11,15,1 9,22,25 | Reacción de enfado | |
| | | | Hostilidad | 4,12,16,20,23 ,26,28 | Actitud negativa frente a situación | |
| | | | Baremos: | | | |
| | 1-51 muy bajo | | | | | |
| | 52-67 bajo | | | | | |
| | 68-82 medio | | | | | |
| | 83-98 alto | | | | | |
| | 99-145 muy alto | | | | | |

Anexo 3: Instrumentos de Evaluación

Test de Dependencia de videojuegos (TDV)

Chóliz y Marco (2011)

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

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

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

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

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

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

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Buss y Perry (1992) - Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012)

Instrucción: A continuación, se presenta una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa (X) según la alternativa que mejor describa tu opinión. Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, solo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

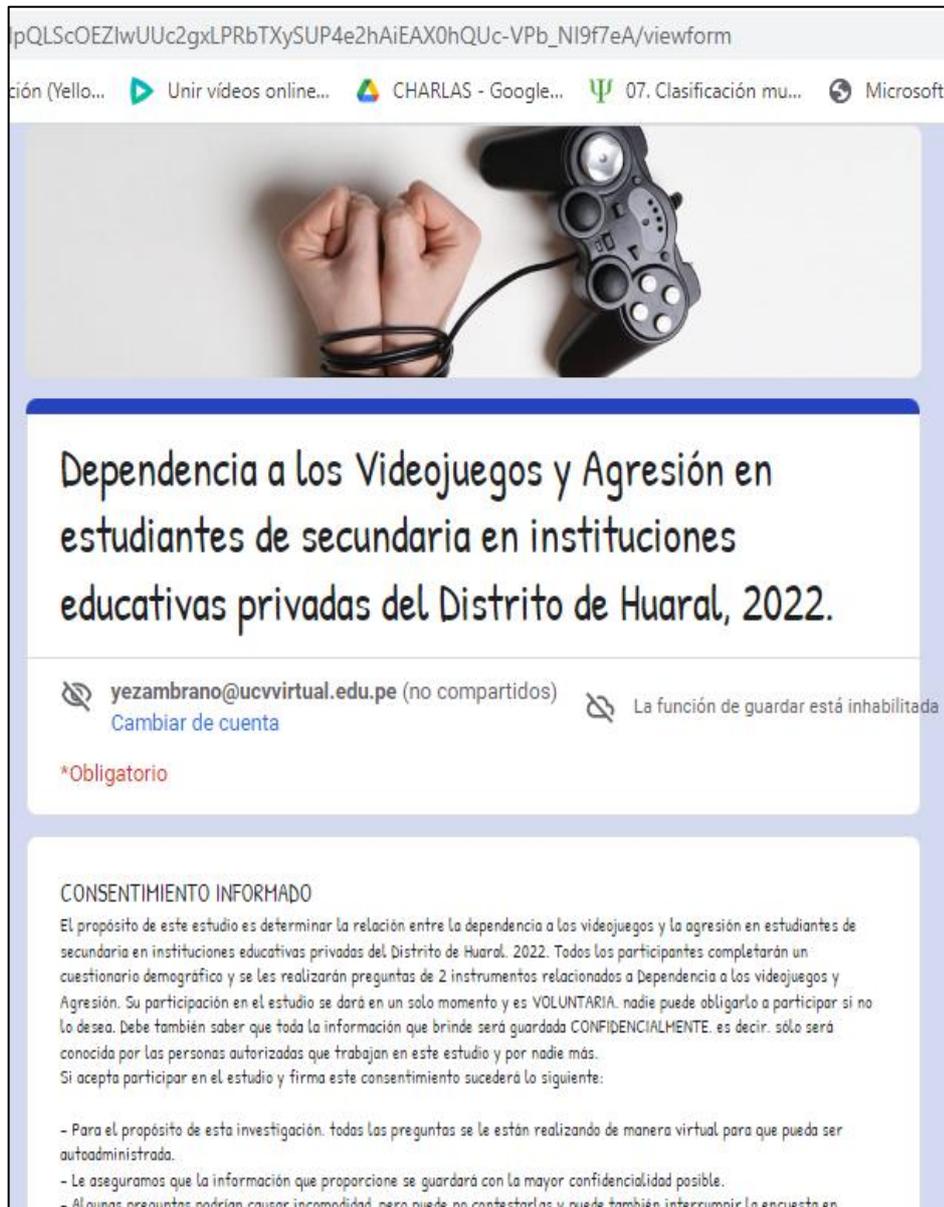
CV = Completamente verdadero para mí

| ÍTEMS | | CF | BF | VF | BV | CV |
|-------|--|----|----|----|----|----|
| 1 | De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona. | | | | | |
| 2 | Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos. | | | | | |
| 3 | Me enoja rápidamente, pero se me pasa enseguida. | | | | | |
| 4 | A veces soy bastante envidioso. | | | | | |
| 5 | Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona. | | | | | |
| 6 | A menudo no estoy de acuerdo con la gente. | | | | | |
| 7 | Cuando estoy frustrado muestro el enojo que tengo. | | | | | |
| 8 | En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente. | | | | | |
| 9 | Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también. | | | | | |
| 10 | Cuando la gente me molesta, discuto con ellos. | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| 11 | Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar. | | | | | |
| 12 | Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades. | | | | | |
| 13 | Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal. | | | | | |
| 14 | Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos. | | | | | |
| 15 | Soy una persona aplacible. | | | | | |
| 16 | Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas. | | | | | |
| 17 | Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago. | | | | | |
| 18 | Mis amigos dicen que discuto mucho. | | | | | |
| 19 | Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva. | | | | | |
| 20 | Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas. | | | | | |
| 21 | Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos. | | | | | |
| 22 | Algunas veces pierdo el control sin razón. | | | | | |
| 23 | Desconfío de desconocidos demasiado amigables. | | | | | |
| 24 | No encuentro ni una buena razón para pegar a una persona. | | | | | |
| 25 | Tengo dificultades para controlar mi genio. | | | | | |
| 26 | Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas. | | | | | |
| 27 | He amenazado a gente que conozco. | | | | | |
| 28 | Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán. | | | | | |
| 29 | He llegado a estar tan furioso que rompía cosas. | | | | | |

Nota: 15 y 24 preguntas inversas.

ANEXO 4: Formulario Virtual



ipQLScOEZlwUUc2gxLPRbTXySUP4e2hAiEAX0hQUc-VPb_NI9f7eA/viewform

ción (Yello... Unir vídeos online... CHARLAS - Google... Ψ 07. Clasificación mu... Microsoft



Dependencia a los Videojuegos y Agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del Distrito de Huaral, 2022.

 yezambrano@ucvvirtual.edu.pe (no compartidos)  La función de guardar está inhabilitada

[Cambiar de cuenta](#)

***Obligatorio**

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El propósito de este estudio es determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del Distrito de Huaral, 2022. Todos los participantes completarán un cuestionario demográfico y se les realizarán preguntas de 2 instrumentos relacionados a Dependencia a los videojuegos y Agresión. Su participación en el estudio se dará en un solo momento y es VOLUNTARIA, nadie puede obligarlo a participar si no lo desea. Debe también saber que toda la información que brinde será guardada CONFIDENCIALMENTE, es decir, solo será conocida por las personas autorizadas que trabajan en este estudio y por nadie más. Si acepta participar en el estudio y firma este consentimiento sucederá lo siguiente:

- Para el propósito de esta investigación, todas las preguntas se le están realizando de manera virtual para que pueda ser autoadministrada.
- Le aseguramos que la información que proporcione se guardará con la mayor confidencialidad posible.
- Algunas preguntas podrían causar incomodidad, pero puede no contestarlas y puede también interrumpir la encuesta en

URL del Formulario: <https://forms.gle/EBvY25fzaqt5sD1U9>

ANEXO 5: Ficha sociodemográfica

FICHA SOCIODEMOGRÁFICA

Completa la siguiente información:

- Edad
- Sexo
 - 1 Hombre
 - 2 Mujer
- Grado
 - 1ro Secundaria
 - 2do Secundaria
 - 3ro Secundaria
 - 4to Secundaria
 - 5to Secundaria

PREGUNTA DE TRAMIZAJE

- Últimamente, he tenido respuestas agresivas verbales como insultos, palabras ofensivas, gritos, etc. y físicas como golpes, lesiones, etc. hacia otra persona.

Siempre = 5

Casi Siempre = 4

Algunas veces = 3

Casi Nunca = 2

Nunca = 1

Anexo 6: Cartas de presentación para aplicación del estudio



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

Los Olivos, 5 de Noviembre de 2021

CARTA INV. N° 0868-2021/EP/PSI. UCYV LIMA-LN

Sra.
Miriam Luz Revelo Correa
Directora
Institución Educativa Privada "Play School"
Ca. Las Dalias 340 Residencial Huaral, Huaral

Presente.

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para las Srtas. **PEÑA MENDOZA MARYAM JOHANA**, con **DNI N° 45649500**, estudiante de la carrera de psicología, con código de matrícula N° **7002355562** y a **ZAMBRANO BALCÁZAR YANIRA ELENA** con **DNI N° 47662143**, estudiante de la carrera de psicología, con código de matrícula N° **6700250620**, quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciadas en Psicología titulado: **"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DEL DISTRITO DE HUARAL, 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



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Los Olivos, 5 de Noviembre de 2021

CARTA INV. N° 0867-2021/EP/PSI UCV LIMA-LN

Sra.
Edith Milagros Plasencia Salas
Directora
Institución Educativa Privada "San Francisco de Asís"
Av. González Prada 121, Huaral

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para las Srtas. **PEÑA MENDOZA MARYAM JOHANA**, con DNI N° 45649500, estudiante de la carrera de psicología, con código de matrícula N° 7002355562 y a **ZAMBRANO BALCÁZAR YANIRA ELENA**, con DNI N° 47662143, estudiante de la carrera de psicología, con código de matrícula N° 6700250620 quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciadas en Psicología titulado: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DEL DISTRITO DE HUARAL, 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 renovar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

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

Anexo 7: Cartas de autorización para la ejecución del estudio



PRIVATE INSTITUTION

We raise a new generation of leaders

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

AUTORIZACIÓN

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "PLAY SCHOOL" JURISDICCIÓN DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL N°10 DE HUARAL SUSCRIBE:

Que se les otorga la **AUTORIZACIÓN** a las Srtas., PEÑA MENDOZA MARYAM JOHANA, con DNI N° 45649500 y ZAMBRANO BALCÁZAR YANIRA ELENA con DNI N° 47662143, estudiantes de la carrera de psicología de la Universidad Privada "CESAR VALLEJO", para que puedan realizar su trabajo de investigación en nuestra Institución y así obtener el título de licenciadas en Psicología, dicho trabajo, será aplicado en los alumnos del Nivel Secundario.

Huaral, 05 de noviembre del 2021



Lic. Miriam Luz Revelo Correa
DIRECTORA

RECOGNIZED BY E.D.U. N°00044/E.D.U. N°000156/E.D.U. N°01498

Calle Las Dalias 340 - Urbanización Residencial Huaral



246 4112



facebook.com/collegioplayschool



"Más que un colegio, somos una gran familia"

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

AUTORIZACIÓN

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "SAN FRANCISCO DE ASÍS" JURISDICCIÓN DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL N°10 DE HUARAL SUSCRIBE:

Que se les otorga la **AUTORIZACIÓN** a las Srtas. PEÑA MENDOZA MARYAM JOHANA, con DNI N° 45649500 y ZAMBRANO BALCÁZAR YANIRA ELENA con DNI N° 47662143, estudiantes de la carrera de psicología de la Universidad Privada "CESAR VALLEJO", para que puedan realizar su trabajo de investigación en nuestra Institución y así obtener el título de licenciadas en Psicología, dicho trabajo, será aplicado en los alumnos del Nivel Secundario.

Huaral, 05 de noviembre del 2021



Plasencia
EDITH PLASENCIA SALAS
DIRECTORA

Anexo 8: Autorización de los autores para uso de instrumentos

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS TDV

The screenshot shows a Gmail interface with a search bar at the top. The email thread consists of two messages:

Message 1: From YANIRA ELENA ZAMBRANO BALCAZAR (yezambrano@ucvvirtual.edu.pe) to Mariano Cholíiz, dated 21 sept 2021 11:54. The text reads: "Buenas tardes, nos presentamos ante usted somos Yanira Elena Zambrano Balcázar Código de estudiante: 6700250620 y Maryam Johana Peña Mendoza Código de estudiante: 7002355562 Bachilleres de Psicología de la Universidad César Vallejo-Perú, el motivo del mensaje es para solicitarle la autorización respectiva para el uso del instrumento Test Dependencia a Videojuegos (TDV) con fines académicos para nuestro proyecto de investigación titulado "Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del Distrito de Huaral, 2021" Agradecemos de antemano su atención. Esperamos su pronta respuesta, muchas gracias."

Message 2: From Mariano Cholíiz to me, dated 23 oct 2021 11:59 (hace 11 días). The text reads: "Buenas tardes: Por supuesto, puedes utilizar el cuestionario. Si no te importa, me gustaría conocer los resultados obtenidos. Salud y felicidad Mariano Cholíiz -- Dr. Mariano Cholíiz Montañés Catedrático de Psicología Director de Unidad de Investigación: "Juego y adicciones tecnológicas" Facultad de Psicología Universidad de Valencia España"

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN AQ

The screenshot shows a Gmail interface with a search bar at the top. The email thread consists of two messages:

Message 1: Subject: SOLICITUD DE USO DE INSTRUMENTO (Externo, Recibidos x). From YANIRA ELENA ZAMBRANO BALCAZAR (yezambrano@ucvvirtual.edu.pe) to dbuss, dated mar, 21 sept 14:05. The text reads: "Good afternoon, we greet you in coordination and we introduce ourselves to you, we are the students Yanira Elena Zambrano Balcázar Student code: 6700250620 and Maryam Johana Peña Mendoza Student code: 7002355562, both graduates of psychology from the César Vallejo University in Peru, The reason for our message is to ask for your help regarding the aggression questionnaire created by your father and to verify the news of his death in June according to the internet, we are sorry mister, his father contributed too much to our generation. We thank you in advance for your attention and we await your response to request the respective permission of the use of the instrument from you or whoever it may concern, the use of the instrument will be for our research Project, thank you very much. Attentively Yanira Zambrano"

Message 2: From Buss, David M (dbuss@austin.utexas.edu) to me, dated mar, 21 sept 15:28. The text reads: "Thanks for your note. You have my permission to use it. Best wishes, David M. Buss www.davidbuss.com"

Anexo 9: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El propósito de este estudio es determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del Distrito de Huaral, 2022. Todos los participantes completarán un cuestionario demográfico y se les realizarán preguntas de 2 instrumentos relacionados a Dependencia a los videojuegos y Agresión. Su participación en el estudio se dará en un solo momento y es VOLUNTARIA, nadie puede obligarlo a participar si no lo desea. Debe también saber que toda la información que brinde será guardada CONFIDENCIALMENTE, es decir, sólo será conocida por las personas autorizadas que trabajan en este estudio y por nadie más.

Si acepta participar en el estudio y firma este consentimiento sucederá lo siguiente:

- Para el propósito de esta investigación, todas las preguntas se le están realizando de manera virtual para que pueda ser autoadministrada.
- Le aseguramos que la información que proporcione se guardará con la mayor confidencialidad posible.
- Algunas preguntas podrían causar incomodidad, pero puede no contestarlas y puede también interrumpir la encuesta en cualquier momento.
- Usted puede decidir no participar en este estudio.
- No habrá una compensación económica por su participación en el estudio. La participación en este estudio en cualquiera de los test realizados no implica algún costo para Ud.
- Su nombre no va a ser utilizado en ningún reporte o publicación que resulte de este estudio.
- Le solicitaremos pueda Ud. crear un código de participante con el cual podrá indicar su aceptación en participar de la investigación. Código: Fecha de nacimiento e Iniciales ejemplo: 191262LABZ.

En el caso de cualquier consulta relacionada al estudio y su participación, puede contactar al investigador principal del estudio que pertenece a la UCV, a las estudiantes Maryam Johana Peña Mendoza al teléfono 980485913 o por correo electrónico mpename18@ucvvirtual.edu.pe y a Yanira Elena Zambrano Balcázar al teléfono 932045238 o por correo electrónico yezambrano@ucvvirtual.edu.pe

El estudio será aprobado por el Comité Institucional de Ética en Investigación de la UCV que se encarga de la protección de las personas en los estudios de investigación.

Anexo 10: Resultados del piloto

Tabla 07

Análisis de fiabilidad del Test de Dependencia de videojuegos (TDV)

| Dimensiones | Cronbach's α | McDonald's ω | N° de elementos |
|---|---------------------|---------------------|-----------------|
| Dependencia a los videojuegos | .952 | .953 | 25 |
| Abstinencia | .898 | .899 | 1 |
| Abuso y tolerancia | .844 | .845 | 5 |
| Problemas ocasionados por los videojuegos | .822 | .825 | 7 |
| Dificultad en el control | .806 | .814 | 8 |

En la tabla 07, se realizó el análisis de fiabilidad a través de consistencia interna, en la cual utilizaron el coeficiente de Cronbach y McDonald's, respecto a los resultados en la escala total se obtuvo un valor de .952 y .953, el cual demostró una alta fiabilidad, en cuanto a los factores, los valores fueron mayores a .80, lo cual se consideró valores altos según Caycho y Ventura (2017).

Tabla 08

Análisis de fiabilidad del Cuestionario de Agresividad (AQ)

| Dimensión | Cronbach's α | McDonald's ω | N° de elementos |
|-----------------|---------------------|---------------------|-----------------|
| Agresión | .926 | .930 | 29 |
| Agresión física | .810 | .833 | 9 |
| Agresión verbal | .790 | .792 | 5 |
| Ira | .802 | .809 | 7 |
| Hostilidad | .797 | .801 | 8 |

En la tabla 08, se realizó el análisis de fiabilidad a través de consistencia interna, en la cual utilizaron el coeficiente de Cronbach y McDonald's, respecto a los resultados en la escala total se obtuvo un valor de .926 y .930, el cual demostró

una alta fiabilidad, en cuanto a los factores, los valores oscilaban entre .70 y .80, lo cual se consideró valores adecuados según Caycho y Ventura (2017).

Tabla 09

Análisis descriptivo de los ítems del Test de Dependencia de videojuegos-Piloto (n=419)

| D | Ítems | Frecuencia | | | | | M | DE | g ¹ | g ² | IHC | h ² | id | Aceptable |
|-----|-------|------------|------|------|------|------|------|------|----------------|----------------|-----|----------------|------|-----------|
| | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | |
| D1 | P3 | 42.7 | 18.4 | 16.7 | 19.3 | 2.9 | 1.21 | 1.26 | .53 | -1.12 | .69 | .55 | 0.00 | SI |
| | P4 | 39.4 | 16.0 | 16.5 | 23.2 | 5.0 | 1.38 | 1.34 | .36 | -1.31 | .64 | .51 | 0.00 | SI |
| | P6 | 54.7 | 16.7 | 11.0 | 11.9 | 5.7 | .97 | 1.28 | 1.04 | -.25 | .57 | .51 | 0.00 | SI |
| | P7 | 39.6 | 15.8 | 12.9 | 21.7 | 10.0 | 1.47 | 1.44 | .39 | -1.34 | .71 | .58 | 0.00 | SI |
| | P10 | 47.3 | 16.7 | 9.8 | 18.6 | 7.6 | 1.23 | 1.40 | .68 | -1.04 | .68 | .58 | 0.00 | SI |
| | P11 | 53.2 | 15.0 | 11.5 | 15.3 | 5.0 | 1.04 | 1.31 | .88 | -.65 | .62 | .49 | 0.00 | SI |
| | P13 | 41.5 | 17.9 | 15.3 | 19.8 | 5.5 | 1.30 | 1.33 | .51 | -1.14 | .66 | .54 | 0.00 | SI |
| | P14 | 39.6 | 13.8 | 12.9 | 19.1 | 14.6 | 1.55 | 1.52 | .35 | -1.41 | .62 | .65 | 0.00 | SI |
| | P21 | 33.7 | 11.0 | 13.6 | 24.1 | 17.7 | 1.81 | 1.54 | .05 | -1.54 | .64 | .56 | 0.00 | SI |
| P25 | 29.8 | 13.1 | 11.9 | 29.4 | 15.8 | 1.88 | 1.50 | -.05 | -1.51 | .63 | .67 | 0.00 | SI | |
| D2 | P1 | 29.8 | 20.8 | 17.7 | 23.9 | 7.9 | 1.59 | 1.34 | .22 | -1.27 | .72 | .56 | 0.00 | SI |
| | P5 | 40.1 | 17.2 | 19.8 | 17.9 | 5.0 | 1.31 | 1.29 | .47 | -1.09 | .63 | .51 | 0.00 | SI |
| | P8 | 48.7 | 19.6 | 14.3 | 11.9 | 5.5 | 1.06 | 1.27 | .90 | -.44 | .58 | .57 | 0.00 | SI |
| | P9 | 51.1 | 18.6 | 12.2 | 13.1 | 5.0 | 1.02 | 1.27 | .94 | -.44 | .64 | .55 | 0.00 | SI |
| | P12 | 39.4 | 19.6 | 16.5 | 17.9 | 6.7 | 1.33 | 1.33 | .52 | -1.06 | .68 | .56 | 0.00 | SI |
| D3 | P16 | 1.7 | 1.7 | 19.0 | 26.3 | 30.3 | 1.66 | 1.55 | .26 | -1.50 | .66 | .69 | 0.00 | SI |
| | P17 | 1.0 | 13.7 | 16.0 | 31.7 | 32.0 | 1.04 | 1.35 | .98 | -.44 | .66 | .61 | 0.00 | SI |
| | P19 | 1.4 | 34.3 | 15.7 | 17.3 | 21.0 | 1.41 | 1.49 | .50 | -1.28 | .66 | .57 | 0.00 | SI |
| | P23 | .90 | 16.7 | 15.3 | 35.3 | 22.7 | .96 | 1.25 | .99 | -.38 | .61 | .59 | 0.00 | SI |
| D4 | P2 | 66.6 | 9.8 | 11.5 | 8.8 | 3.3 | .73 | 1.17 | 1.39 | .64 | .40 | .47 | 0.00 | SI |
| | P15 | 57.8 | 14.3 | 10.5 | 12.4 | 5.0 | .93 | 1.28 | 1.08 | -.21 | .64 | .49 | 0.00 | SI |
| | P18 | 22.9 | 9.8 | 13.4 | 32.2 | 21.7 | 2.20 | 1.47 | -.37 | -1.30 | .57 | .67 | 0.00 | SI |
| | P20 | 25.1 | 11.9 | 14.3 | 30.5 | 18.1 | 2.05 | 1.47 | -.21 | -1.39 | .57 | .51 | 0.00 | SI |
| | P22 | 61.3 | 17.7 | 10.5 | 6.9 | 3.6 | .74 | 1.12 | 1.45 | 1.08 | .64 | .52 | 0.00 | SI |
| | P24 | 55.8 | 17.7 | 11.7 | 12.6 | 2.1 | .88 | 1.17 | 1.05 | -.21 | .59 | .56 | 0.00 | SI |

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación estándar; g¹: coeficiente de asimetría de Fisher; g²: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h²: Comunalidad; ID: Índice de discriminación. D: dimensión, D1: Abstinencia, D2: Abuso y tolerancia, D3: Problemas ocasionados por los videojuegos, D4: Dificultad en el control, Aceptable.

En la presente tabla, se observa que en ninguna de las frecuencias de las 5 alternativas sus resultados sean mayores al 80%, lo cual indica que son valores aceptables. Respecto a la asimetría y curtosis están cercanos a +/-1.5, demostrando que los datos no se apartan de la distribución oportuna (Forero et al.

2009). El índice de homogeneidad según Kline (2005), menciona que los valores deben ser mayores a .30 para demostrar que se mide las dimensiones que se pretenden evaluar o medir. En cuanto a las comunalidades, los valores alcanzados superan el .30, demostrando que cumplen con lo previsto y logran ser razonables (Shieh Wu, 2014). Finalmente, Detrinidad (2016) refiere que el índice de discriminación debe ser inferior a .05 para ser considerado bueno.

Tabla 10

Análisis descriptivo de los ítems del Cuestionario de Agresión-Piloto (n=419)

| D | Ítems | Frecuencia | | | | | M | DE | g ¹ | g ² | IHC | h ² | Id | Aceptable |
|----|-------|------------|------|------|------|------|------|------|----------------|----------------|-----|----------------|------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | | |
| D1 | Q1 | 58.9 | 18.4 | 14.3 | 6.7 | 1.7 | 1.74 | 1.04 | 1.256 | .60 | .59 | .48 | 0.00 | SI |
| | Q5 | 50.6 | 14.6 | 18.4 | 11.5 | 5.0 | 2.06 | 1.26 | .83 | -.57 | .65 | .60 | 0.00 | SI |
| | Q9 | 31.3 | 16.0 | 25.8 | 15.3 | 11.7 | 2.60 | 1.37 | .29 | -1.13 | .60 | .52 | 0.00 | SI |
| | Q13 | 59.9 | 18.9 | 12.4 | 6.2 | 2.6 | 1.73 | 1.07 | 1.39 | 1.04 | .54 | .46 | 0.00 | SI |
| | Q17 | 25.3 | 18.4 | 28.6 | 18.6 | 9.1 | 2.68 | 1.28 | .15 | -1.045 | .60 | .62 | 0.00 | SI |
| | Q21 | 55.4 | 18.1 | 15.8 | 6.9 | 3.8 | 1.86 | 1.15 | 1.17 | .37 | .64 | .55 | 0.00 | SI |
| | Q24 | 19.8 | 22.4 | 24.6 | 11.0 | 22.2 | 2.93 | 1.42 | .167 | -1.24 | .05 | .48 | 0.00 | SI |
| | Q29 | 62.3 | 17.4 | 10.3 | 6.4 | 3.6 | 1.72 | 1.11 | 1.50 | 1.27 | .58 | .62 | 0.00 | SI |
| D2 | Q2 | 45.1 | 13.1 | 18.4 | 13.8 | 9.5 | 2.30 | 1.40 | .60 | -1.02 | .46 | .61 | 0.00 | SI |
| | Q6 | 27.7 | 17.7 | 33.2 | 16.7 | 4.8 | 2.53 | 1.19 | .15 | -.97 | .58 | .55 | 0.00 | SI |
| | Q10 | 16.0 | 15.3 | 40.8 | 19.6 | 8.4 | 2.89 | 1.15 | -.09 | -.61 | .44 | .54 | 0.00 | SI |
| | Q14 | 20.0 | 20.8 | 28.4 | 21.7 | 9.1 | 2.79 | 1.24 | .06 | -1.00 | .60 | .60 | 0.00 | SI |
| | Q18 | 37.0 | 23.9 | 25.3 | 10.0 | 3.8 | 2.20 | 1.15 | .60 | -.57 | .64 | .56 | 0.00 | SI |
| D3 | Q3 | 49.9 | 22.4 | 15.3 | 9.1 | 3.3 | 1.94 | 1.15 | 1.03 | .02 | .59 | .59 | 0.00 | SI |
| | Q7 | 15.3 | 10.5 | 26.5 | 31.0 | 16.7 | 3.23 | 1.28 | -.40 | -.85 | .38 | .71 | 0.00 | SI |
| | Q8 | 25.1 | 18.1 | 27.0 | 21.0 | 8.8 | 2.70 | 1.29 | .11 | -1.11 | .52 | .60 | 0.00 | SI |
| | Q11 | 20.3 | 13.8 | 27.2 | 22.2 | 16.5 | 3.01 | 1.35 | -.11 | -1.13 | .52 | .64 | 0.00 | SI |
| | Q15 | 18.9 | 15.0 | 20.3 | 27.7 | 18.1 | 3.11 | 1.38 | -.22 | -1.20 | .61 | .71 | 0.00 | SI |
| | Q19 | 16.2 | 27.9 | 41.8 | 5.7 | 8.4 | 2.62 | 1.09 | .43 | -.05 | .15 | .66 | 0.00 | SI |
| | Q22 | 46.1 | 18.9 | 21.5 | 9.3 | 4.3 | 2.07 | 1.20 | .80 | -.43 | .60 | .53 | 0.00 | SI |
| | Q25 | 39.1 | 19.3 | 22.0 | 12.4 | 7.2 | 2.29 | 1.29 | .59 | -.81 | .67 | .60 | 0.00 | SI |
| D4 | Q4 | 24.8 | 16.9 | 29.6 | 19.3 | 9.3 | 2.71 | 1.28 | .10 | -1.06 | .65 | .64 | 0.00 | SI |
| | Q12 | 43.9 | 22.7 | 23.6 | 7.2 | 2.6 | 2.02 | 1.10 | .77 | -.29 | .47 | .72 | 0.00 | SI |
| | Q16 | 21.2 | 12.6 | 32.7 | 22.0 | 11.5 | 2.90 | 1.28 | -.09 | -1.00 | .62 | .47 | 0.00 | SI |
| | Q20 | 13.4 | 12.6 | 24.1 | 33.9 | 16.0 | 3.26 | 1.25 | -.43 | -.81 | .62 | .53 | 0.00 | SI |
| | Q23 | 26.3 | 13.1 | 35.3 | 15.5 | 9.8 | 2.69 | 1.28 | .11 | -.97 | .55 | .63 | 0.00 | SI |
| | Q26 | 9.1 | 8.8 | 27.2 | 30.3 | 24.6 | 3.53 | 1.21 | -.56 | -.48 | .31 | .58 | 0.00 | SI |
| | Q28 | 18.4 | 11.0 | 24.8 | 26.7 | 19.1 | 3.17 | 1.36 | -.30 | -1.08 | .64 | .58 | 0.00 | SI |

Nota: FR: Formato de respuesta; M: Media; DE: Desviación estándar; g¹: coeficiente de asimetría de Fisher; g²: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o Índice de discriminación; h²: Comunalidad; ID: Índice de discriminación. D: dimensión, D1: Abstinencia, D2: Abuso y tolerancia, D3: Problemas ocasionados por los videojuegos, D4: Dificultad en el control, Aceptable.

En la tabla 10, se observa que en ninguna de las frecuencias de las 5 alternativas sus resultados sean mayores al 80%, lo cual indica que son valores aceptables. Respecto a la asimetría y curtosis están cercanos a +/-1.5, demostrando que los datos no se apartan de la distribución oportuna (Forero et al. 2009). El índice de homogeneidad según Kline (2005), menciona que los valores deben ser mayores a .30 para demostrar que se mide las dimensiones que se pretenden evaluar o medir. En cuanto a las comunalidades, los valores alcanzados superan el .30, demostrando que cumplen con lo previsto y logran ser razonables (Shieh Wu, 2014). Finalmente, Detrinidad (2016) refiere que el índice de discriminación debe ser inferior a 0.05 para ser considerado bueno.

Tabla 11

Percentiles originales del TDV

| | Total | Abstinencia | Abuso y tolerancia | Problemas ocasionados por los videojuegos | Dificultad en el control |
|----------|--------------|--------------------|---------------------------|--|---------------------------------|
| Baja | 0-31 | 0-12 | 0-5 | 0-4 | 0-7 |
| Moderada | 32-66 | 13-26 | 6-12 | 5-10 | 8-15 |
| Alta | 67-100 | 27-40 | 13-20 | 11-16 | 16-24 |

Tabla 12

Percentiles originales del AQ

| | Total | Agresividad física | Agresividad verbal | Ira | Hostilidad |
|----------|--------------|---------------------------|---------------------------|------------|-------------------|
| Muy alto | 99 a más | 30 a más | 18 a más | 27 a más | 32 a más |
| Alto | 83-98 | 24-29 | 14-17 | 22-26 | 26-31 |
| Medio | 68-82 | 16-23 | 11-13 | 18-21 | 21-25 |
| Bajo | 52--67 | 12-17 | 7-10 | 13-17 | 15-20 |
| Muy bajo | Menos a 51 | Menos de 11 | Menos a 6 | Menos a 12 | Menos a 14 |

Tabla 13

Evidencias de validez de contenido mediante el criterio de jueces del TDV en estudiantes

| Ítem | Juez 1 | | | Juez 2 | | | Juez 3 | | | V de Aiken | Aceptable |
|------|--------|---|---|--------|---|---|--------|---|---|------------|-----------|
| | P | R | C | P | R | C | P | R | C | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 16 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 17 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 19 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 22 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |

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

Tabla 14

Evidencias de validez de contenido mediante el criterio de jueces expertos del AQ en estudiantes

| Ítem | Juez 1 | | | Juez 2 | | | Juez 3 | | | V de Aiken | Aceptable |
|------|--------|---|---|--------|---|---|--------|---|---|------------|-----------|
| | P | R | C | P | R | C | P | R | C | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 16 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 17 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 19 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 22 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 26 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 28 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |
| 29 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | SI |

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

Tabla 15

Evidencia de validez basada en la estructura interna del Test de Dependencia de videojuegos (n=419)

| ÍNDICES DE AJUSTE | MODELO TEÓRICO | ÍNDICES ÓPTIMOS | AUTORES |
|----------------------|----------------|-----------------|------------------------|
| Ajuste de parsimonia | | | |
| X ² /gl | 2.92 | ≤ 5.00 | (Escobedo et al, 2016) |
| Ajuste absoluto | | | |
| RMSEA | .07 | ≤ .08 | (Ruíz et al, 2010) |
| SRMR | .05 | ≤ .08 | (Abad et al, 2011) |
| Ajuste comparativo | | | |
| CFI | .96 | ≥ .90 | (Cupani, 2012) |
| TLI | .96 | ≥ .90 | (Escobedo et al, 2016) |

Nota: X²/gl: Chi-cuadrado entre grados de libertad; RMSEA: Error cuadrático medio de la aproximación; SRMR: Raíz media estandarizada residual cuadrática; CFI: Índice de bondad de ajuste comparativo; TLI: Índice de Tucker-Lewis

La tabla 15, refiere los valores obtenidos a través del AFC del TDV compuesto por 25 ítems y 4 factores. En resumen, los valores obtenidos cumplen con los requerimientos necesarios para determinar un ajuste óptimo, considerados valores aceptables (X²//gl =2.92; RMSEA =.07; SRMR=.05; CFI=.96; TLI=.96).

Tabla 16

Evidencia de validez basada en la estructura interna del Cuestionario de Agresión (n=419)

| ÍNDICES DE AJUSTE | MODELO TEÓRICO | ÍNDICES ÓPTIMOS | AUTORES |
|----------------------|----------------|-----------------|------------------------|
| Ajuste de parsimonia | | | |
| X ² /gl | 3.42 | ≤ 5.00 | (Escobedo et al, 2016) |
| Ajuste absoluto | | | |
| RMSEA | .08 | ≤ .08 | (Ruíz et al, 2010) |
| SRMR | .07 | ≤ .08 | (Abad et al, 2011) |
| Ajuste comparativo | | | |
| CFI | .92 | ≥ .90 | (Cupani, 2012) |
| TLI | .91 | ≥ .90 | (Escobedo et al, 2016) |

Nota: X²/gl: Chi-cuadrado entre grados de libertad; RMSEA: Error cuadrático medio de la aproximación; SRMR: Raíz media estandarizada residual cuadrática; CFI: Índice de bondad de ajuste comparativo; TLI: Índice de Tucker-Lewis

La tabla 16, refiere los valores obtenidos a través del AFC del AQ compuesto por 29 ítems y 4 factores. En resumen, los valores obtenidos cumplen con los requerimientos necesarios para determinar un ajuste óptimo, siendo valores aceptables ($\chi^2//gl = 3.42$; RMSEA = .08; SRMR = .07; CFI = .91; TLI = .91).

Anexo 11: Certificado de validez de los instrumentos a través del juicio de expertos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

Observaciones: Ninguna la prueba se puede aplicar

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. /Mg: Lic. Pamela Zavala Barrueto

DNI: 40703967

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

| | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|-----------------|----------------------|-------------------|
| 01 | UIGV | PSICOLOGIA CÍNICA | 2011 |
| 02 | ALCIDES CARRION | COGNITIVA CONDUCTUAL | 2014 |

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

| | Institución | Cargo | Lugar | Periodo laboral | Funciones |
|----|------------------|-----------|------------|-------------------|-----------------------------------|
| 01 | DIRIS LIMA NORTE | PSICOLOGA | CARABAYLLO | 2015 - A LA FECHA | JEFA DE PSICOLOGIA Y SALUD MENTAL |
| 02 | | | | | |
| 03 | | | | | |

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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


Pamela Zavala Barrueto
DNI: 40703967
CP: 17747

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)**Observaciones:** Ninguna la prueba se puede aplicar**Opinión de aplicabilidad:** **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []****Apellidos y nombres del juez validador** Dr. / Mg: Lic. Pamela Zavala Barrueto**DNI:** 40703967**Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**

| | Institución | Especialidad | Período formativo |
|----|-----------------|----------------------|-------------------|
| 01 | UIGV | PSICOLOGIA CINICA | 2011 |
| 02 | ALCIDES CARRION | COGNITIVA CONDUCTUAL | 2014 |

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

| | Institución | Cargo | Lugar | Período laboral | Funciones |
|----|------------------|-----------|------------|-------------------|-----------------------------------|
| 01 | DIRIS LIMA NORTE | PSICOLOGA | CARABAYLLO | 2015 – A LA FECHA | JEFA DE PSICOLOGIA Y SALUD MENTAL |
| 02 | | | | | |
| 03 | | | | | |

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión**Pamela Zavala Barrueto**
DNI: 40703967
CPD. 17747**09 de noviembre de 2021**

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Solicitante: Yanira Elena Zambrano Balcazar y Maryam Johana Peña Mendoza

Título de la investigación: Dependencia a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del Distrito de Huaral, 2021

Instrumento: TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Pomahuacre Carhuayal Juan Walter

Reseña académica: Psicólogo egresado de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Socio fundador de la Sociedad Peruana de Psicometría y adscrito al Instituto de investigación, capacitación y desarrollo psicosocial y educativo – Psycoperú. Docente universitario en el ámbito público y privado. Candidato a Doctor en Psicología por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

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

| Nº | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|--|------------------------------|-------------------|
| 01 | Universidad Nacional Federico Villarreal | Terapia cognitivo conductual | 2013 - 2015 |
| 02 | Universidad Peruana Cayetano Heredia | Estadística en investigación | 2015 - 2016 |

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

| Nº | Institución | Cargo | Lugar | Periodo | Funciones |
|----|--|----------------|---------------|---------------|---|
| 01 | Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” | Psicoterapeuta | SMP | 2018 - Actual | Psicoterapia de adultos con alteraciones psiquiátricas. Atención en Emergencia. |
| 02 | Consultorio Psicológico de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos | Psicoterapeuta | Cercado | 2018 | Psicoterapia y consultoría de pacientes. Asesoría de internos de psicología. |
| 03 | Centro de Salud Materno Infantil Tahuantinsuyo Bajo | Psicólogo | Independencia | 2009 - 2010 | Orientación y consejería. Trabajos preventivo promocionales |

Observaciones: Verificar si pertenece a alguna editorial, ya sea en idioma extranjero, como en su versión en castellano. Tener cuidado con ello, ya que podría ocasionar problemas posteriores. Se sugiere realizar un análisis de validez de estructura interna.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable () Aplicable después de corregir (X)

No aplicable: ()

Fecha de certificado: Viernes, 12 de noviembre de 2021


J. Walter Pomahuacre Carhuayal.
PSICOTERAPEUTA
C.Ps.P. 14834

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Solicitante: Yanira Elena Zambrano Balcazar y Maryam Johana Peña Mendoza

Título de la investigación: Dependencia a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del Distrito de Huaral, 2021

Instrumento: CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD (AQ)

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Pomahuacre Carhuayal Juan Walter

Reseña académica: Psicólogo egresado de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Socio fundador de la Sociedad Peruana de Psicometría y adscrito al Instituto de investigación, capacitación y desarrollo psicosocial y educativo – Psycoperú. Docente universitario en el ámbito público y privado. Candidato a Doctor en Psicología por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

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

| Nº | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|--|------------------------------|-------------------|
| 01 | Universidad Nacional Federico Villarreal | Terapia cognitivo conductual | 2013 - 2015 |
| 02 | Universidad Peruana Cayetano Heredia | Estadística en investigación | 2015 - 2016 |

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

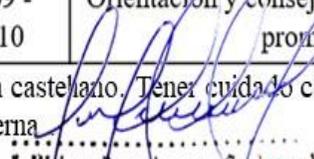
| Nº | Institución | Cargo | Lugar | Periodo | Funciones |
|----|--|----------------|---------------|---------------|---|
| 01 | Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” | Psicoterapeuta | SMP | 2018 - Actual | Psicoterapia de adultos con alteraciones psiquiátricas. Atención en Emergencia. |
| 02 | Consultorio Psicológico de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos | Psicoterapeuta | Cercado | 2018 | Psicoterapia y consultoría de pacientes. Asesoría de internos de psicología. |
| 03 | Centro de Salud Materno Infantil Tahuantinsuyo Bajo | Psicólogo | Independencia | 2009 - 2010 | Orientación y consejería. Trabajos preventivo promocionales |

Observaciones: Verificar si pertenece a alguna editorial, ya sea en idioma extranjero, como en su versión en castellano. Tener cuidado con ello, ya que podría ocasionar problemas posteriores. Se sugiere realizar un análisis de validez de estructura interna.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable () Aplicable después de corregir (X)

No aplicable: ()

Fecha de certificado: Viernes, 12 de noviembre de 2021


 J. Walter Pomahuacre Carhuayal.
 PSICOTERAPEUTA
 C.Ps.P. 14834

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

Observaciones: Ninguna observación

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: PEREZ APAZA RICHARD GASTON

DNI: 08079840

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

| | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|--|--|-------------------------|
| 01 | UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN | MAESTRO EN PSICOLOGIA MENCION INTERVENCION PSICOLOGICA E INVESTIGACION | 02/07/2017 - 07/08/2019 |
| 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 | SANIDAD POLICIA NACIONAL | PSICOLOGO | H.PNP.ABL | 2000 a 2012 | PSICOLOGO CLINICO |
| 02 | POLICLINICO SANTA MARIA | PSICOLOGO | LOS OLIVOS | 2015 a 2019 | PSICOLOGO CLINICO |
| 03 | | | | | |

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

DNI: 08079840
N° CP: 3265

09 de noviembre de 2021

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)**Observaciones:** Ninguna observación**Opinión de aplicabilidad:** **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []****Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg:** PEREZ APAZA RICHARD GASTON**DNI:** 08079840**Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**

| | Institución | Especialidad | Periodo formativo |
|----|--|--|-------------------|
| 01 | UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN | MAESTRO EN PSICOLOGIA MENCION INTERVENCION PSICOLOGICA E INVESTIGACION | |
| 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 | SANIDAD POLICIA NACIONAL | PSICOLOGO | H.PNP.ABL | 2000 a 2012 | PSICOLOGO CLINICO |
| 02 | POLICLINICO SANTA MARIA | PSICOLOGO | LOS OLIVOS | 2015 a 2019 | PSICOLOGO CLINICO |
| 03 | | | | | |

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

DNI:08079840

N° CPEP: 3265

09 de noviembre de 2021

Tabla 17**Jueces expertos**

| JUEZ | NOMBRE | GRADO | CARGO |
|-------------|--|--------------|---|
| 1 | Pamela Zavala Barrueto C.Ps.P. 17747 | Licenciada | Jefa de psicología y salud mental en DIRIS-Lima Norte Docente universitaria de UCV |
| 2 | Juan Walter Pomahuacre Carhuayal C.Ps.P. 14834 | Magister | Psicoterapeuta de adultos con alteraciones psiquiátricas. Atención en Emergencia en el Instituto Nacional de Salud Mental "Honorio Delgado Hideyo Noguchi" Docente universitario |
| 3 | Richard Gaston Pérez Apaza C.Ps.P. 3265 | Magister | Docente universitario de UCV Psicólogo clínico |

Anexo 12: Evidencia de aprobación del curso de conducta responsable de investigación

The screenshot shows a web browser window displaying the 'Ficha CTI Vitae' profile for ZAMBRANO BALCAZAR YANIRA ELENA. The browser address bar shows the URL: ctivitae.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/VerDatosInvestigador.do?id_investigador=273841. The page features a navigation menu with 'INICIO', 'GUÍA CALIFICACIÓN', and 'REINACT'. The profile header includes the name 'ZAMBRANO BALCAZAR YANIRA ELENA' and a search bar. A profile picture of a woman is shown. Below the name, the 'Fecha de última actualización' is listed as '16-04-2022'. Two boxes provide additional information: 'ORCID' with the ID '0000-0001-6607-289X' and 'Conducta Responsable en Investigación' with the date 'Fecha: 13/10/2021'. The Windows taskbar at the bottom shows the system time as 19:22 on 9/07/2022.

The screenshot shows a web browser window displaying the 'Ficha CTI Vitae' profile for PEÑA MENDOZA MARYAM JOHANA. The browser address bar shows the URL: ctivitae.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/VerDatosInvestigador.do?id_investigador=273840. The page features a navigation menu with 'INICIO', 'GUÍA CALIFICACIÓN', and 'REINACT'. The profile header includes the name 'PEÑA MENDOZA MARYAM JOHANA' and a search bar. A profile picture of a woman is shown. Below the name, the 'Fecha de última actualización' is listed as '12-10-2021'. Two boxes provide additional information: 'ORCID' with the ID '0000-0002-7915-8788' and 'Conducta Responsable en Investigación' with the date 'Fecha: 13/10/2021'. The Windows taskbar at the bottom shows the system time as 19:24 on 9/07/2022.

Anexo 13: Declaratoria de originalidad del autor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, ZAMBRANO BALCAZAR YANIRA ELENA, PEÑA MENDOZA MARYAM JOHANA estudiantes de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis Completa titulada: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DEL DISTRITO DE HUARAL, 2022", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis Completa:

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

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

| Nombres y Apellidos | Firma |
|--|--|
| MARYAM JOHANA PEÑA MENDOZA DNI: 45649500 ORCID 0000-0002-7915-8788 | Firmado digitalmente por: MPENAME18 el 09-07-2022 18:05:36 |
| YANIRA ELENA ZAMBRANO BALCAZAR DNI: 47662143 ORCID 0000-0001-6607-289X | Firmado digitalmente por: YEZAMBRANO el 09-07- 2022 18:55:08 |

Código documento Trilce: TRI - 0330768

Anexo 14: Declaratoria de autenticidad del asesor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, POMAHUACRE CARHUAYAL JUAN WALTER, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DEL DISTRITO DE HUARAL, 2022", cuyos autores son ZAMBRANO BALCAZAR YANIRA ELENA, PEÑA MENDOZA MARYAM JOHANA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 09 de Julio del 2022

| Apellidos y Nombres del Asesor: | Firma |
|--|---|
| POMAHUACRE CARHUAYAL JUAN WALTER DNI: 41866762 ORCID 0000-0002-6769-6706 | Firmado digitalmente por: JUPOMACAR el 10-07- 2022 09:12:12 |

Código documento Trilce: TRI - 0330769

Anexo 15: Autorización de publicación en repositorio institucional



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Autorización de Publicación en Repositorio Institucional

Nosotros, ZAMBRANO BALCAZAR YANIRA ELENA, PEÑA MENDOZA MARYAM JOHANA identificados con DNIs N° 47662143, 45649500, (respectivamente) estudiantes de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD y de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, autorizamos (), no autorizamos () la divulgación y comunicación pública de nuestra Tesis: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DEL DISTRITO DE HUARAL, 2022".

En el Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo, según esta estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

Fundamentación en caso de NO autorización:

LIMA, 09 de Julio del 2022

| Apellidos y Nombres del Autor | Firma |
|--|--|
| PEÑA MENDOZA MARYAM JOHANA DNI: 45649500 ORCID 0000-0002-7915-8788 | Firmado digitalmente por: MPENAME18 el 09-07-2022 18:05:31 |
| ZAMBRANO BALCAZAR YANIRA ELENA DNI: 47662143 ORCID 0000-0001-6607-289X | Firmado digitalmente por: YEZAMBRANO el 09-07- 2022 18:52:58 |

Código documento Trilce: TRI - 0330768

Anexo 16: Print del Turnitin

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?lang=es&student_user=1&o=1874343672&u=1133362537&ks=

feedback studio Yanira Elena Zambrano Balcázar CORREGIDO_TESIS_PEÑA_ZAMBRANO

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
Dependencia a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del distrito de Huaral, 2022
AUTORES:
Peña Mendoza, Maryam Johana (orcid.org/0000-0002-7915-8788)
Zambrano Balcázar, Yanira Elena (orcid.org/0000-0001-6607-289X)
ASESOR:
Mg. Pomahuacre Carhuayal, Juan Walter (orcid.org/0000-0002-6769-6706)

Resumen de coincidencias

17 %

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

| | | | |
|---|---|-----|---|
| 1 | repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet | 9 % | > |
| 2 | Entregado a Universida... Trabajo del estudiante | 2 % | > |
| 3 | hdl.handle.net Fuente de Internet | 2 % | > |
| 4 | Entregado a Universida... Trabajo del estudiante | 1 % | > |
| 5 | repositorio.autonoma.e... Fuente de Internet | 1 % | > |
| 6 | repositorio.uladec.ed... | 1 % | > |

Página: 1 de 33 Número de palabras: 8951 Versión solo texto del informe | Alta resolución Activado

02:02 24/07/2022