



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORA:

Condor Valdivia, Franchesca Elizabeth (ORCID: 0000-0002-6853-4258)

ASESORES:

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

Mg. Rosario Quiroz, Fernando Joel (ORCID: 000-0001-5839-467X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

Lima – Perú

2019

Dedicatoria

Con mucho cariño dedico a mi mamá que siempre estuvo conmigo y me apoyo en todo

Agradecimiento

A mi asesor por la ayuda y a todos los profesores que me orientaron cada día y ser mejor profesional.



ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

Código : F07-PP-PR-02.02
Versión : 10
Fecha : 10-06-2019
Página : 1 de 1

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don
(a) Condor Valdivia, Franchesca Elizabeth

cuyo título es: Dependencia a los videojuegos y aparatos en
escuelas de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales
del distrito de Comas 2019

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por
el estudiante, otorgándole el calificativo de: 11 (número)
Once (letras).

Lima, 28 de Diciembre del 2019.

.....
PRESIDENTE

Dr. Barboza Zelada Luis
Alberto

.....
SECRETARIO

Mg. Henrique Tapia
César Raúl

.....
VOCAL

Mg. Chero Ballón
Elizabeth Sonia



Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

Declaratoria de autenticidad

Yo, Franchesca Elizabeth Condor Valdivia, con DNI: 74762898, estudiante de la Escuela de Psicología de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada “Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares del 3ero al 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas, 2019”, declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Del mismo modo la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada, es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o titula profesionalmente.
- 4) Los resultados presentados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados, por lo tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falsa de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima, 23 de julio del 2019



Franchesca Elizabeth Condor Valdivia
DNI: 74762898

Índice

	Pàg
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Delaraciòn de autenticidad.....	iv
Presentaciòn de Jurados.....	v
Índice.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
I. INTRODUCCIÒN.....	1
II. MÈTODO.....	11
2.1. Tipo y diseño de investigación.....	12
2.2. Operaliziòn de variable.....	13
2.3. Poblaciòn,muestra y muestreo.....	14
2.4 Técnica de instrumento de recolecciòn de datos validez y confiabilidad.....	14
2.5. Procedimiento.....	17
2.6. Método de análisis de datos.....	17
2.7. Aspectos èticos.....	18
III. RESULTADOS.....	19
IV. DISCUSIÒN.....	24
V. CONCLUSIONES.....	26
VI. RECOMENDACIONES.....	27
REFERENCIAS.....	28
ANEXOS	
Anexo1 Matriz de consistencia	
Anexo 2 Operalizaciones de variables	
Anexo 3 Cuestionario de Agresividad	
Anexo 4 Cuestionario Dependencia a los videojuegos	
Anexo 5 Carta de presentaciòn	
Anexo 6 Resultado de prueba de piloto	

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019. La investigación fue de tipo descriptivo correlacional, la muestra fue de 300 estudiantes, a quienes se les aplicó los instrumentos Test de Dependencia a los videojuegos por Marco y Choliz y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry adaptado por Matalinares. El resultado fue que existe una relación directa débil ($Rho=0.261$), y estadísticamente significativa ($p<0.05$) entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad

Palabras clave: Agresión, Dependencia a los videojuegos y estudiantes

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine the relationship between videogame dependency and aggressiveness in school children 3rd to 5th secondary school of two national colleges of the district of Comas 2019. The research was of descriptive correlational type, the sample was 300 students, to whom the Dependency test instruments were applied to video games by Marco and Choliz and the Aggression Questionnaire of Buss and Perry adapted by Matalinares. The results was that there is a weak direct relationship ($Rho=0.261$), and statistically significant ($p<0.05$) between videogame dependency and aggressiveness

Keywords: Aggression, Dependence on videogame and students

.I. INTRODUCCIÓN

En cuanto a la realidad Problemática, actualmente la práctica de los videojuegos ha incrementado más de lo habitual, cada año se aumenta el consumo, esta problemática pasa desapercibida en nuestra sociedad se relaciona como un simple vicio, sin embargo, tiene como consecuencia dañar la vida del ser humano. Para Marco y Chóliz (2011), define a la dependencia como el uso excesivo de estos aparatos hasta llegar intervenir su vida diaria.

En la generación del milenio hace mención a los adolescentes que surgieron en el año 2000 hacia adelante, que han permanecido rodeado de la tecnología y continuamente lo utilizan y son herramientas en su día a día. Esto hace que los adolescentes estén más tiempo conecten con la tecnología a diferencia a otros grupos de persona. En esta última década la tecnología ha crecido muy rápida ahora es más accesible para la población así mismo la producción de los videojuegos no ha sido la excepción, porque en la actualidad hay diversas plataformas de adquirir los videojuegos.

Por su parte, Andrade y Rivas (2015), realizaròn una investigación tipo descriptivo con el fin de hallar rasgos sobre el uso de videojuegos en 2000 estudiantes. Para el estudio se trabajó el cuestionario de videojuegos se obtuvo como resultado que existe alto porcentaje y se demuestra que los adolescentes les gustan los videojuegos, también los hombres juegan vario videojuegos en comparación de las mujeres. Por otro lado, se encontró que los adolescentes dejan de lado sus deberes por motivo de los videojuegos. Ahora muchos de los adolescentes dan como prioridad a los videojuegos tanto así que pueden pasar largas horas sin impórtales el tiempo de modo si no se les pone control desde un inicio el riesgo puede ser que caiga en una dependencia a los videojuegos.

Luque (2011) señala que los adolescentes pasan más tiempo en los videojuegos, así también tienden a presentar indicios de angustia por la misma escasez del juego. Evidenciando un porcentaje alto siendo así que los adolescentes utilizan como medio de juego las computadoras, Puesto que gran cantidad de adolescentes prefieren jugar solo. Además, el estudio también muestra que existe una proporción enorme que los juegos le reduce tiempo a las labores académicas, generando problemas con su entorno.

En España, el videojuego es un elemento importante de entretenimiento, especialmente en adolescentes ya que le dedican más tiempo a ello. En el 2011 el consumo de videojuego incremento siendo así el principal ocio para las personas (ADESE, 2011). Es así que un gran porcentaje de adolescentes menores de edad y los adultos son usuarios de los videojuegos.

En cuanto al Perú no es ajeno a la realidad el estudio de estos fenómenos Puma y Vilca (2014) realizó una investigación para demostrar la relación de los videojuegos y el nivel de agresividad, el estudio de trabajó fue descriptivo correlacional, se trabajó con 374 adolescentes que cursan el grado de primero a quinto de secundaria. Con respecto a los instrumentos se utilizaron el Perfil del jugador violento y el cuestionario de conductas agresividad de Buss y Perry, se observó en el resultado correlación de las variables videojuegos y el nivel de agresividad ($p < 0,05$), para concluir la causa de videojuegos en los adolescentes se presentan conductas agresivas en nivel alto y moderado.

También se puede decir que interactuar con videojuegos agresivos provoca este tipo de conductas, siendo así, un incremento en la posibilidad que jóvenes realicen hechos violentos en su vida. Es por ello que El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2014), mencionó son los adolescentes de 12 a 17 años son los que usan internet. Según el lugar de vivienda, el 89,5% zona urbana y 10,5% zona rural. Igualmente, el 39% que vive en Lima. Se demostró en las investigaciones que el uso inadecuado de videojuegos es más frecuente en escolares de educación secundaria.

En tal sentido, el estudio fue realizado en el distrito de Comas, debido a que escolares hacen uso de los videojuegos, sea en cualquier lugar donde se dedican a ofrecer servicios de los videojuegos como también la facilidad de compra de los juegos. En los centros educativos públicos del distrito presentan esta dificultad de dependencia de los videojuegos y que tiene como consecuencia conductas violenta que se desarrolla según tipos de juegos violentos.

Los trabajos previos internacionales son: López (2014) en su investigación de autoestima y agresividad en estudiantes del Instituto Básico Por Cooperativa de Mazatenango. Su muestra se conformó por 80 alumnos. Los instrumentos utilizados Test de EAE de autoestima y el test de personalidad. Finalmente, se evidencia en el resultado que existe un nivel bajo de agresividad 6%, un nivel medio 39% y un alto nivel de agresividad 55% .

Chamarro et al. (2014) realizaron un estudio en Barcelona, y se trabajó con 5538 alumnos de primero a cuarto de secundaria de 28 centros escolares público. De tal manera los resultados obtenidos se evidencian que los varones presentan un 23.9% de dificultades con respecto a los videojuegos y en las mujeres con un porcentaje de 42,3%. Así mismo se observa la diferencia en los problemas severo al uso de videojuegos siendo así que los varones presentan 5.5% y en las mujeres 0.7%. Finalmente, el uso excesivo de videojuegos en caso de los varones no siempre dará respuesta a la agresividad.

Amaneiros y Ricoy (2015) en cuanto a su investigación tuvo como objetivo de conocer el inadecuado uso de la práctica de videojuegos y los lugares donde se utiliza con mayor frecuencia en cuanto al estudio fue descriptivo correlacional. Para esta investigación se trabajó con 124 estudiantes, utilizando el instrumento ad hoc. En los resultados se encontró que un 6.5% de adolescentes usan dispositivos digitales y que esto predomina que usan a diario en toda la semana.

Loret y Morell (2015) su trabajo de investigación tuvo la finalidad de identificar si hay un contraste de niveles de adicción e impulsividad de ambos sexos. La muestra está conformada por 411 estudiantes. Se utilizó la escala GASA y cuestionario de conducta. Los resultados demuestran que existe mayor prevalencia en los varones. Es por ello, la impulsividad se relaciona a través de los de juego adictivo. Los estudiantes se ven expuestos a desarrollar conducta adictiva.

En cuanto a los trabajos previos nacionales son los siguientes Matalinares et al. (2013) investigó a cerca de la correlación entre la conducta agresiva y la adicción al internet, su muestra fue conformado con 2225 alumnos de secundaria en trece lugares del Perú. Los instrumentos utilizados son cuestionario de agresión Buss y Perry y el test de adicción al internet de Young. Se evidencia en el resultado una relación en las variables, por otra parte, quienes suelen tener conductas agresivas son mayormente los varones.

Pérez y Prado (2014) realizaron un estudio pretendiendo determinar si existe correlación de videojuegos y conductas agresivas, la investigación fue descriptivo correlacional. En su muestra fue constituida con 313 escolares, se utilizó el cuestionario de agresividad EGA y el test de

videojuegos. En el resultado se evidencia correlación en el uso de videojuego y agresividad de los estudiantes

Toledo (2014) realizó un trabajo con el fin de determinar la correlación de clima social familiar y conducta agresiva con escolares de secundaria. Se trabajó con una muestra de 318 escolares en el rango de edad de 14 hasta la mayoría de edad. Se trabajó con el Test Clima Social Familiar (FES) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Se obtuvo como resultado una correlación significativa de las variables.

Remigio (2017) realizó un estudio con el fin de determinar la correlación de los videojuegos y conducta agresiva. Se trabajó con una muestra de 350 alumnos, el instrumento aplicado fue Test HAMMIST y el cuestionario de agresión. Teniendo en cuenta los resultados se utilizó el coeficiente de correlacional de Rho de Spearman 571, $\alpha = ,000$ concluyendo así la relación directa de las variables.

Quijano y Ríos (2015) realizaron una investigación con el propósito de identificar la agresividad por niveles en escolares de secundaria. Su muestra fue de 225 escolares. El estudio era aplicado-no experimental utilizando el diseño descriptivo, dado el resultado se evidencia la presencia de agresividad en los varones, y presentándose un nivel promedio de agresividad

La teoría relacionada a la violencia es considerada como un acto de hacer daño a la otra persona, con un hecho intencional que se puede manifestar con amenazas, golpes sea con uno mismo, con personas de su entorno y la predisposición de hacerle algún daño. Es decir, la violencia se manifiesta de diversas maneras así. La persona violenta suele dejarse llevar rápidamente por estado de ánimo en el que se encuentra.

La violencia puede manifestarse del mismo modo que la agresividad, se puede decir que la violencia es innato y propio del individuo, es decir especialmente son las personas que hacen algún hecho violento, tan solo con el motivo de dañar a otro o así mismo La violencia puede darse con miradas, muecas de tal modo que no se observe como conducta violenta.

Moncada y Chacón (2012) señalan a los videojuegos como evento el cual el beneficiario que interactúa mediante los dibujos que surgen en un dispositivo.

La dependencia a los videojuegos según el DSM IV define como “Patrón desadaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control”.

La dependencia a los videojuegos según el DSM V define como “Comportamiento disfuncional recurrente y persistente de juego que interfiere en las actividades de la persona”. Los videojuegos son dispositivos digitales que crean actualmente, la principal forma de atracción de los adolescentes (Marco y Chóliz, 2011)

Los videojuegos según Eguía, Contreras-Espinoza y Solano Albajes, (2012) es una manera de distracción utilizando elementos electrónicos y la participación de numerosos jugadores. Los videojuegos es un medio de diversión en la cual atrae la atención de los adolescentes, por la tecnología.

Hay variedad de videojuegos gracias a la demanda que existe ya que son usados por los escolares. Para Labrador, Requenses y Helguera (2010) se clasifica de la siguiente manera: acción, estrategias, carreras, aventura, deporte, simulación. En cuanto a las investigaciones ADESE (2011) menciona los indicadores del perfil del video jugador, las personas que utilizan los videojuegos son las que presentan mayor interés a la tecnología, el mayor uso de videojuego comienza entre las edades 7 a 30 años, los videojuegos es una actividad de ocio para los adolescentes, los hombres son quienes con mayor frecuencia utilizan los videojuegos.

Por lo tanto, los motivos que se presentan para la utilización de videojuegos son variados, permitiendo así experimentar que los adolescentes pongan en prueba sus destrezas en el ámbito virtual. Los videojuegos son usualmente utilizados por adolescentes. (Castellana et al, 2006)

Según Salas (2014) menciona que las adicciones convencionales se presentan de la siguiente manera: adicciones a los videojuegos, adicciones al internet, adicciones a móviles, adicciones a redes sociales, adicción a los juegos de azar.

Las adicciones se manifiestan en distintas maneras tales como: adicción sin sustancia química, adicciones conductuales y adicciones no convencionales, en lo que refiere al conjunto de conductas que se dan de forma consecutiva y compulsiva experimentando emociones

desagradables al no desarrollar sus actividades ya que se presenta sentimientos que les impide controlar el ambiente cuando se encuentran expuestos (Chóliz, 2006; Matos & Kendall 2006)

Las características de la dependencia a los videojuegos según Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009) define a los videojuegos como entretenimiento con contenidos de acción y cambio visual, los videojuegos es un estilo de modelamiento ya que mediante la observación adoptan conductas agresividad, la persona controla el juego y se convierte en personaje.

Los efectos sociales de la dependencia a los videojuegos Según Dickerman; Christensen y Kerl-Mcclain (2008) el adolescente expuesto a los videojuegos suele ser menos sociales y no tienen un vínculo amical.

En los pequeños en la edad preescolar se observa que los videojuegos implican el desarrollo de habilidades sociales, siendo así que no interactúa con otros niños y es perjudicial para su desarrollo. Los adolescentes que suelen estar en los videojuegos no suelen ser sociales, así mismo no son unidos con sus padres ni amigos con la misma edad (Richards et al., (2010); es así que los videojuegos perjudican en su vida diaria ya que se presenta un aislamiento social. Los adolescentes desarrollan mal hábito con el uso excesivo del videojuego ya que se caracteriza por el incremento del uso, así dejando de lado las actividades diarias de la persona. Dedican más tiempo a la tecnología.

Por otra parte, en el aspecto psicológico los juegos ocasionan efectos negativos en la persona: potencial para establecer una adicción, presenta conductas agresivas, agresividad, conducta social reprimida Tejeiro y Pelegrina del Rio (2008).

Fisher, et al., (2009) afirma que la dependencia a los videojuegos causa problemas a la persona hasta llegando a pedir dinero para el juego así mismo también ocasiona la violencia ha exposiciones de videojuegos violentos.

Por último, en los efectos fisiológicos de la dependencia al videojuego Tejeiro (2001) comprobó que la dopamina aumenta de manera mediante el juego de manera rápida. Beaven, Ingram, Gill y Hopins (2010) los juegos producen el aumento de la testosterona, así mismo la presión arterial aumenta en los varones que en las mujeres por la atención de los videojuegos. Berner y Santander (2012) concedieran un fastidio que pueda manifestarse como ansiedad.

La prevención a la dependencia a los videojuegos se da a través de un juego apropiado. Al comienzo no hay presencia de la abstinencia por lo cual no perjudica a la persona y con habilidades adecuadas se logra un juego manejable.

Para desarrollar un uso adecuado de los videojuegos se debe tener presente las siguientes indicaciones (Chóliz y Marco, 2013), establecer horas de juegos, evitar los juegos online, los padres deben conocer los videojuegos.

Es por ello que la agresividad se da por presentar comportamiento con el propósito de dañar a la persona de manera física y/o psicológicamente con el objetivo de arruinar a la persona. Cabe mencionar que la agresión se puede manifestar por rabia y discrepancia por lo cual Buss trabajo una teoría creando nuevas indagaciones de los teóricos psicodinámicos. (Buss, 1992)

Por su parte Matalinares (2012) define a la agresividad como una actividad que el individuo realiza para hacer daño a otra persona.

El aprendizaje social Bandura (1975) en cuanto agresividad puede ser aprendida mediante la reproducción y observación de modeladores agresores, siendo así que el aprendizaje se manifiesta de manera cognitiva ya que involucra técnicas como la atención, la memoria. Por cierta disposición a manifestar conductas agresivas a las circunstancias conflictivas lo cual puedan florecer con aquellas personas de su entorno.

En su estudio Bandura definen la agresión como conducta que causa daño al individuo. Los individuos no aparecen con comportamiento agresivo, algunas agresiones pueden afinar en un mínimo de aprendizaje, pero las acciones de fondo agresivo, exigen el mando de destrezas difíciles que a su vez requieren de amplio aprendizaje. Los seres humanos adoptan comportamientos agresivos mediante información la experiencia vivida

Los comportamientos son aprendidos mediante la observación, logrando observar el comportamiento de su entorno, logrando aprender habilidades que proporcionan metas para trabajos que trascienden en modelos concretos. La influencia familiar comienzo predominante de la agresión es la modelada y reforzada correctivos físicos como goles, gritos e insultos. Es donde se recibe ejemplos vividos de la agresión. Así mismo la violencia familiar reproduce estilos violentos en las facilidades de abuso para niños a través de varias generaciones.

Por tanto, la conducta agresiva es la consecuencia de enseñanza por la observación de personas violentas. Desde del conductismo social de ver divulgado la creencia de la influencia, en la practica el ser humano va admirando a las personas agresivas, difundiendo la imagen a una asimilación primordial de imitación.

Por su parte Guillen (2005) los elementos que influyen en la conducta de la agresividad se dan de la siguiente manera: el ambiente familiar, el comportamiento de los padres, factor sociocultural en adolescente.

Según Buss (1961) agresividad como un comportamiento que de tal forma perjudica a otra persona. Así mismo hace diferencia a la agresión de enojo que se refiere hacer daño a la otra y la agresión instrumental es un malestar a la persona quien es la victima

Cuando se da la agresión instrumental es reforzada por algunos de diversos reforzadores que se presenta en la vida diaria, De tal modo que Buss relata que la conducta agresiva busca dañar a otras personas con el fin de adaptarse a aquellas situaciones que observa amenazante.

Causa de la agresividad en los adolescentes Gentle (2015) la agresividad se puede manifestar es distintos factores:

Social: hoy en día es permitida la agresión en la sociedad y conductas violentas que presenta cada persona.

Experiencias previas: antecedentes a algún maltrato que han recibido a lo largo de su vida.

Sexo: los que suelen ser más agresivos son los hombres debido a que los factores biológicos producen mayor cantidad de testosterona.

Sentimiento negativo: pueden presentarse como cólera y fracaso

Figuras parentales: los adolescentes suelen imitan conducta de los padres, que han sido agresivos.

Medios de comunicación: la información que se brinda la gran mayoría tiene contenido violento y eso hace que los adolescentes practiquen ese tipo de conducta.

Las características de la Agresividad se pueden darse de la siguiente manera, la conducta agresiva toma en cuenta solo sus intereses personales, sin tener en cuenta a su entorno. Es por ello que presenta características básicas para ser identificados, uno de ello es el comportamiento externo, el tono de voz elevado, utilización de insulto y amenazas. Así mismo el contacto ocular. Pensamiento que se manifiesta pensando solo el interés de la persona.

Por su parte Kassinove y Chip (2005), refieren que hay una variedad de consecuencias que trae la agresividad, de tal modo afecta la vida de la persona sea en lo todo su aspecto de la vida: problemas de relación se da cuanto la persona de conducta agresiva no comprende a la otra persona de lo que puedan sentir, cuando ocasiona conflicto de forma adrede, imaginado que tienen la razón en lo que dice. En distintas oportunidades trata de culpar a la otra persona de los actos realizados, así mismo generan vengarse. Problemas con uso de sustancias la agresividad se ve relacionada al consumo de sustancias adictivas, tomando malas decisiones, por el incremento de estrés emocional que puede generar que la persona recaiga a las adicciones que presentaba. Dificultad de tomas de decisiones los seres humanos que presentan conductas agresivas tienen a no tomar buenas decisiones, siendo así dejando de ser seguro de uno mismo. Venganza son los recuerdos de pasado guardan algún tipo de molestia generando cólera rabia, para así iniciar el deseo de venganza.

La formulación del problema se da través de la siguiente pregunta ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de nivel secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019?

Este estudio se justifica teniendo en cuenta la importancia que se debe dar a los videojuegos ya que es una problemática que ha incrementado considerablemente en los últimos años, donde se manifiesta que la dependencia a los videojuegos es una de la problemática que afecta a la sociedad

En cuanto al ámbito teórico existen estudios de investigaciones de la dependencia a los videojuegos y la agresividad es por ello que el presente trabajo detallando a cada una de ellas servirá de antecedentes para posteriores investigaciones Cuenta con un valor práctico para futuras investigaciones sobre dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019.

En el ámbito social se evidencia que los adolescentes tienen mayor disposición del alcance a los videojuegos es así que ellos tienen a tener poca interacción y problemas de agresividad. Así mismo, se ve el incremento de la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes.

El trabajo que se realizará ayuda para tomar conciencia al centro educativo sobre la problemática que aqueja, de ese modo implantar programas de prevención y promoción en las instituciones educativas así mismo en los centros de salud para que brinden apoyo a los individuos que padezcan esta situación.

La hipótesis general es existe correlación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019. Y hipótesis específicas son las siguientes: existe correlación directa y significativa entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad.

El objetivo general es determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019. Y los objetivos específicos son: describir los niveles de agresividad según grado y sexo, describir los niveles de dependencia a los videojuegos según grado y sexo, determinar la relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad.

II. MÉTODO

2.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo

Esta investigación fue descriptiva - correlacional, lo cual permitió medir las variables sin manipular, así para demostrar si las variables están o no relacionadas y para poder estudiar su relación, la intención primordial es valorar el grado de correlación de las variables dependencia a los videojuegos y agresividad, el estudio dejara conocer la correlación que existe entre las variables de la investigación (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

Diseño

Según Hernández., Fernández, y Baptista, (2014) el diseño fue experimental, de corte transversal, ya que las variables no se manipularon, siendo observadas en el momento. El diseño no experimental ya que se trabajó sin la maniobrar de las variables en los que se observan y se analizan en el momento.

Nivel

El presente estudio investigación fue básica por que se conduce a indagación de nuevos conocimientos, con el propósito de recopilar información del contexto para engrandecer el conocimiento científico, encaminado al investigador al hallazgo de principios y leyes (Sánchez y Reyes, 2006 p.36)

Enfoque

El presente trabajo de investigación se trabajó bajo el enfoque cuantitativo puesto que los datos e información de obtendrán a través de los instrumentos de medición. El objetivo es de comprobar la hipótesis en una medición numérica como también el análisis estadístico para establecer patrones de conducta en una población determinada (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

2.2 Operalización de variables

Dependencia a los videojuegos según DSM V define el uso de videojuego que tiene como una molestia clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia deseo de jugar, irritabilidad.

La definición operacional consiste en el uso excesivo de videojuegos, infiriendo con actividades cotidiana y suelen afectar más a los adolescentes. Sera medida con el Test de dependencia a los videojuegos que consta de 25 preguntas y cuatro dimensiones abstinencia 3,4,6,7,10,11,13,14,21,25 abuso y tolerancia 1,5,8,9,12 problemas ocasionados por videojuegos 16,17,19,23 y dificultad para el control 2,15,18,20,22,24

La agresividad es la descarga de un impulso que se ejerce a otro individuo puede dar de manera física verbal ira y hostilidad según Buss y Perry.

La definición operacional es una respuesta de daño a otra persona. Sera medida con el Cuestionario de Agresión que consta de 29 preguntas y que está constituido por cuatro dimensiones agresividad física 1,5,9,13,17,21,24,27,29 agresividad verbal 2,6,10,14,18 ira 3,7,11,15,19,22,25 y hostilidad 4,8,12,16,20,23,26,28.

2.3 Población, muestra y muestreo

Población

Es un conjunto de individuos en la que se pretende conocer en la investigación. También es el total de individuo de trabajo de estudio que presentan determinadas características. (Hernández, Fernández & Baptista, 2010). El trabajo de investigación estuvo compuesto por 1 008 escolares de secundaria.

Tabla 1

Distribución de Estadística de estudiantes del sector de distrito de Comas

Institución Educativa	Alumnos
Virgen El Carmen	572
San Agustín	436
Total	1008

Fuente: <http://escale.minedu.gob.pe/inicio>

Muestra

Es una parte o un segmento de una totalidad que constituye la población (Hernández, Fernández & Baptista, 2010). Se trabajó con 300 escolares.

Muestreo

El trabajo fue no probabilístico intencional. Se selecciona los participantes que a juicio del investigador son necesarios, es por ello que se debe tener en cuenta las características de la población. Hernández, et al. (2014).

Criterios de inclusión

- Ambos sexos
- Escolares que concurran más de 6 horas en los videojuegos
- Estudiantes que asistan de 3 a 4 veces durante la semana a los videojuegos
- Preocupación por los videojuegos
- Pérdida del interés por sus hobbies
- Pensar en la red de videojuegos
- Privarse del sueño
- Apuestas en los videojuegos

Criterios de exclusión

- No estar presente
- No llenar el protocolo
- Estudiantes que se rehúsen a colaborar

2.4 Técnica de instrumento de recolección de datos validez y confiabilidad

En cuanto la recopilación de datos de estudio, utilizaron técnicas psicométricas. Para Nunally y Bertein (1995, p. 143) la psicométrica es una técnica constituida por ítems que se presenta con el fin de reaccionar a la persona fuerzas

Para el presente estudio de investigación se utilizarán los siguientes instrumentos

Cuestionario de agresividad de Buss y Perry

Test de dependencia a los videojuegos Marco y Chóliz

Ficha técnica

Nombre del cuestionario	: Cuestionario de Agresividad (AQ)
Autores	: Buss y Perry 1992
Adaptado por Procedencia	: María Matalinares (2012)
Dirigido a	: Adolescentes de 10 a 19 años
Tiempo de aplicación	: 20 minutos
Dimensiones	: Agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad

Respuesta de Escala

Completamente falso para mí

Bastante falso para mí

Ni verdadero, ni falso para mí

Completamente verdadero para mí

Descripción general

El instrumento fue adecuado al contexto por María Matalinares y colaboradores (2012), distribuido en 29 ítems y 4 dimensiones del siguiente modo

Agresividad Física 1, 5, 9, 3, 17, 21, 24, 27, 29

Agresividad verbal 2, 6, 10, 14, 18

Ira 3, 7, 11, 15, 19, 22, 25

Hostilidad 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28

Validez

De tal manera la validez del instrumento se ejecutó mediante el análisis factorial exploratorio aumentado mayor validez dando, así como resultado de 60.81% de total de la varianza.

Confiabilidad

Para hallar el nivel de confiabilidad del instrumento se trabajó el coeficiente Alpha de Cronbach dando como resultado 0,836.

Prueba piloto

Se realizó una prueba piloto para dicho instrumento se obtuvo como resultado el Alpha de Cronbach encontrado como resultado 0,816 es decir que el instrumento es confiable.

Los resultados estadísticos se apreciarán en el anexo.

Ficha técnica

Nombre del instrumento : Test de Dependencia a los videojuegos

Autores : Mariano Chóliz y Marco Clara

Procedencia : España

Dirigido : adolescentes de 14 a 19 años

Tipo de aplicación : individual y colectiva

Tiempo de aplicación : 20 minutos

Dimensiones : Abstinencia, Abuso y tolerancia, Problemas ocasionados por los videojuegos, Dificultad en el Control

Respuesta de escala

Totalmente desacuerdo	Nunca
Un poco en desacuerdo	Rara vez
Neutral	A veces
Un poco de acuerdo	con frecuencia
Totalmente de acuerdo	Muchas veces

Descripción General

El instrumento es de Valencia y está compuesta por 25 ítems y 4 dimensiones de la siguiente manera:

Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25
Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9, 12
Problemas ocasionados por videojuegos	16, 17, 19, 23
Dificultad en el control	2, 15, 18, 20, 22, 24

Validez

El instrumento fue validado mediando el análisis factorial en Valencia-España dando como resultado la validez de 0,94 siendo así una prueba valida.

Confiabilidad

Para el trabajo de investigación se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach dando como resultado 0,92 es decir que la prueba es confiable.

Prueba Piloto

Se trabajó con 104 estudiantes del colegio y se ejecutó un estudio piloto para dicho instrumento. Utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach dando como resultado 0,816, por ello se dice que la prueba es confiable.

Validez V de Aiken por Juicios de Experto

En cuanto a V de Aiken se obtuvo como resultado 1 por experto de jueces eso quiere decir que las pruebas tienen un nivel de confiabilidad y puede ser utilizado sin ningún inconveniente.

El factor se obtiene de 0 y 1, sea alto la puntuación el ítem tendrá mayor validez. para ello se utilizó la siguiente formula.

$$V = \frac{S}{(N(C - 1))}$$

En donde S, es el total de Si (valor asignado por el juez), N son los jueces que validaron los instrumentos y C, constituye el número de valores del inventario, en este caso 2 (acuerdo y desacuerdo). Escurra (1988, p. 108) afirma que un ítem debe ser válido con una significancia de 0.005, teniendo en cuenta que son 5 jueces para la aprobación.

2.5 Procedimiento

En el trabajo se tuvo que elaborar una carta de presentación al director del centro educativo permitiendo autorización donde se realizó la aplicación de las pruebas. Luego a ello se elaboró el consentimiento informado donde se describió el fin del estudio y la función.

La finalidad del estudio es que los estudiantes de forma voluntaria a la investigación con el consentimiento necesario para dar respuestas garantizando confidencialidad y objetividad en el trabajo de investigación.

2.6 Método de análisis de datos

Se realizó el ingreso de datos y el proceso estadístico SPSS 24 español. El resultado analizado fue presentado en tabla donde se especificaron los datos obtenidos mediante los siguientes estadísticos.

La suma total de los puntajes de las personas incluidos dentro de la muestra establecida, seguida de la desviación estándar (S) la cual se observó y analizó la variabilidad de acuerdo a los puntajes obtenidos de cada ítem de la prueba.

Así mismo se realizó el análisis inferencial para la aplicación de la prueba de normalidad kolmogorov-Smirnov (K-S) la cual sirvió para ver si la distribución de probabilidad es normal de la muestra es paramétrica o no paramétrica para determinar la hipótesis general y las específicas. En función a los resultados de la prueba de normalidad, se elaboró el análisis de correlación por medio del estadístico Rho Spearman (para datos no paramétrico).

También se trabajó el análisis descriptivo a través de frecuencia y porcentajes los cuales permitió reconocer las características de los niveles que presentan cada variable

Finalmente, los resultados obtenidos se observarán en las tablas para presentación final.

2.7 Aspectos éticos

La presente investigación se acomodará desde los artículos 23 hasta el 28 del Título IV que regula los trabajos de investigación del código de Ética Profesional del Psicólogo Peruano.

Así mismo como investigador asumiré la responsabilidad de realizar una evaluación cuidadosa de su aceptabilidad ética, protegiendo los derechos dentro la investigación

Con respecto a los aspectos éticos se cumplió con los cuatro principios bioéticos, siendo estos el principio de no maleficencia, el principio de justicia, el principio de autonomía y el principio dará el permiso de manera formal a través del documento de beneficencia. Para ello se solicitó en el documento para la autorización de la aplicación del instrumento con el fin de obtener la aprobación de las instituciones educativas en donde se realizó la recolección de datos. Así mismo se presentó el consentimiento informado para indicar a los estudiantes la confidencialidad de los datos, de tal modo se obtuvo la aprobación de uso de información de cada participante.

III. RESULTADOS

Tabla 2

Prueba de normalidad

	Total Dependencia	Total Agresividad
Estadístico	0.095	0.063
Sig	,000 ^c	,005 ^c

En la tabla 2, se presentan los valores Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov en la muestra con las variables dependencia a los videojuegos y agresividad. Se observa que la muestra es normal con una significancia de $p < 0.05$ siendo así se empleará la prueba no paramétrica, Rho de Spearman.

Tabla 3

Relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad

		Agresividad
	Coefficiente de correlación	,261 ^{**}
Dependencia	Sig. (bilateral)	0.000
	N	308

La tabla 3, se evidencia en los resultados que existe una correlación significativa positiva y débil entre dependencia a los videojuegos dado que la probabilidad es igual a 0.000 ($p < 0.05$) así mismo la correlación es $\rho = 0.261$.

Tabla 4*Niveles de agresividad según grado y sexo*

		Grado			Sexo	
		3ro	4to	5to	hombre	Mujer
Total agresividad	Muy Bajo	2	1	1	2	2
	Bajo	7	19	15	30	11
	Medio	35	29	45	58	51
	Alto	32	47	48	77	50
	Muy Alto	12	8	7	11	16
Porcentaje		28.6	33.8	37.7	57.8	42.2

En la tabla 4, se obtiene como resultado que el nivel de predominancia de agresividad según los hombres tienen un alto porcentaje teniendo un valor de 57.8% y las mujeres presentan un valor 42.2 %, estos resultados se dieron teniendo en cuenta la cantidad de hombres y mujeres, por otro lado, se observa los niveles por grado el cual se evidencia quien predomina más es el 5 grado con un valor 37.7%.

Tabla 5*Nivel de dependencia a los videojuegos según grado y sexo*

		Grado			Sexo	
		Tercero	Cuarto	Quinto	Hombre	Mujer
Total Dependencia	Baja Dependencia	54	59	47	91	69
	Tendencia A La Dependencia	16	25	28	40	29
	Alta Dependencia	18	20	41	47	32
Porcentaje		51.9	22.4	25.6	57.80	42,2

La tabla 5, se obtiene como resultado que el nivel de predominancia de dependencia a los videojuegos según los hombres tienen un valor de 57.8% a diferencia de las mujeres que tiene un valor de 42.2% estos resultados se dieron teniendo en cuenta la cantidad de hombres y mujeres, por otro lado, se observa los niveles por grado el cual se evidencia quien predomina más es el 3 grado con un valor de 51.9%

Tabla 6*Relación entre las dimensiones de dependencia y las dimensiones de agresividad*

		Agresividad Física	Agresividad Verbal	Ira	Hostilidad
Abstinencia	Coefficiente de correlación	,187**	,123*	,143*	,144*
	Sig. (bilateral)	0.001	0.030	0.012	0.012
	N	308	308	308	308
Abuso Y Tolerancia	Coefficiente de correlación	0.057	0.037	0.085	,131*
	Sig. (bilateral)	0.316	0.513	0.136	0.021
	N	308	308	308	308
Problemas Ocasionados Por Videojuegos	Coefficiente de correlación	,121*	-0.009	0.050	0.111
	Sig. (bilateral)	0.034	0.873	0.383	0.053
	N	308	308	308	308
Dificultad En El Control	Coefficiente de correlación	,180**	0.106	0.094	0.101
	Sig. (bilateral)	0.002	0.063	0.101	0.075
	N	308	308	308	308

En la tabla 6, se observa una relación positiva y significativa débil, entre las dimensiones de las variables. Se observa que existe relación entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de agresividad, del mismo modo que evidencia la relación entre abuso y tolerancia y hostilidad $\rho=0,131$, siguiendo con problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad física $\rho=0,121$ finalmente existe correlación entre dificultad en el control y agresividad física $\rho=0,180$. Es decir, a mayor dependencia a los juegos no siempre habrá una respuesta agresiva así mismo de forma inversa.

IV.DISCUSIÒN

Este trabajo se hizo con el fin de saber si existe correlación en las variables dependencia a los videojuegos y la agresividad por ello se propuso como objetivo determinar la relación de la dependencia a los videojuegos y la agresividad en la muestra ya mencionada.

Actualmente la tecnología se va incrementando y hace que exista una dependencia hacia ello para el uso a diario, si es que no tiene un control.

Con respecto al primer objetivo se demuestra que hay una correlación significativa positiva entre las variables de dependencia a los videojuegos y agresividad, se trabajó el coeficiente Rho de Spearman donde muestra la significancia bilateral es de (0.000) el $p < 0.005$, siendo así relación débil, admitiendo la hipótesis planteada, explica la existencia relación en las variables. Así mismo se confirma con la investigación de Remigio (2017) en los resultados se empleó el coeficiente de correlacional de Rho de Spearman 571, $\alpha = ,000$ concluyendo así una relación directa entre las variables

En cuando al segundo objetivo se obtiene como resultado el nivel de agresividad según los hombres presentando un valor de 58.7% y las mujeres presentando un valor de 42.2%, así mismo se evidencia que en 5 grado existe un nivel alto 37.7% de agresividad. Este resultado concuerda con esta investigación Quijano y Ríos (2015) evidenciando que la presencia de agresividad es en varones presentándose así un nivel promedio de agresividad. Buss reafirma (1961) que la agresividad es la particularidad de la persona, por lo que esto puede manifestarse de diversas formas y puede variar acorde al contexto donde la persona se encuentre.

Según Bandura (1975) la agresividad es aprendida a través de la observación y de los modelos de su entorno así mismo el aprendizaje se da de manera cognitiva ya que mediante eso se presenta la atención y concentración. López (2014) afirma que se evidencia un nivel bajo de agresividad 6%, un nivel medio 395 y un nivel alto de agresividad 55% es decir que existe un alto nivel agresividad si los adolescentes siguen expuesto a los videojuegos.

En el tercer objetivo planteado se obtiene como resultado un nivel de predominancia de dependencia a los videojuegos según el sexo. Coinciden con su trabajo de Matalinares et al. (2013) los resultados obtenidos se concluyen que los hombres presentan conducta violenta. Sin

embargo, Fisher, et al., (2009) manifiesta que la dependencia a los videojuegos ocasiona problemas a la persona llegando ya que son expuesto a juegos violentos y adoptan es tipo de comportamiento.

El cuarto objetivo se observa la correlación positiva significativa débil, entre las variables, se observa que existe relación entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de agresividad, así mismo se evidencia la relación abuso y tolerancia y hostilidad $\rho=0,131$ siguiendo la dimensión problemas ocasionados por videojuegos y agresividad física $\rho=0,121$ finalmente se observa la relación entre dificultad en el control y agresividad física $\rho=0,180$. Es decir, a mayor dependencia a los videojuegos no siempre habrá una respuesta agresiva así mismo de forma inversa. Se coinciden con la investigación de Chamarro et al. (2014) se evidenció que los varones presentaron un porcentaje de 23.9 % de problemas con respecto a los videojuegos y las mujeres se presentó un porcentaje de 42.3%. Así mismo se observa la diferencia en cuando a los problemas en el caso de varones se presenta 5.5%, finalmente los videojuegos en caso de los varones no siempre se presentará la agresividad.

Según Andrade y Rivas (2015) que evidencia son los adolescentes quien disfrutan mas de los videojuegos, siendo así los hombres juegan varios videojuegos en comparación de las mujeres. Por otro lado, los varones dejan sus actividades de lado por motivo de los videojuegos ya que van prioridad a este tipo de juego tanto así pasan horas sin impórtales el tiempo

V.CONCLUSIONES

PRIMERA: Obteniendo como resultado utilizando la prueba de Rho de Spearman entre las variables de dependencia a los videojuegos y agresividad es significativa débil es decir a mayor dependencia a los videojuegos habrá una respuesta agresiva, sin embargo, los adolescentes agresivos no necesariamente van a ser dependientes a los videojuegos.

SEGUNDA: En cuanto a nivel de agresividad y dependencia según sexo, manifiestan que los estudiantes del sexo masculino predominan un nivel alto ya que son mas expuesto a estos videojuegos con conductas violentas.

TERCERA: De tal manera en el nivel de las variables según sexo, demuestran que presentan un nivel alto en los hombres así mismo el tercer grado de secundaria presenta una alta dependencia

CUARTA: Según los resultados la relación de las dimensiones de dependencia y las dimensiones de agresividad se evidencia relación débil.

VI.RECOMENDACIONES

Realizar investigaciones en poblaciones vulnerables, ya que actualmente se va incrementando la tecnología y así habrá un mayor enriquecimiento en el campo.

Realizar campañas de prevención y promoción respecto a la dependencia a los videojuegos con el fin de reducir los niveles de afectación en el presente estudio.

Realizar estudios semejantes con las mismas variables en diferentes poblaciones que permitan aumentar y obtener una mejor apreciación de la investigación.

REFERENCIAS

- ADESE., (2011). Informe de Adese sobre el desarrollo de videojuegos.
- Asociación Estadounidense de Psiquiatría (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5)* (Quinta edición). Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Amaneiros, M. y Ricoy, C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas, 1-5.
- Andrade, M., & Rivas, D. (2015). *Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica*. Universidad de Cuenca.
- Asociación Americana de Psicología (1995) DSM – IV. *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Masson.
- Bandura, A. y Walters, R. (1975). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid, España: Ediciones Alianza Universidad S.A.
- Beaven, C., Ingram, J., Gill, N., & Hopkins, W. (2010). Ultradian rhythmicity and induced changes in salivary testosterone. *European Journal of Applied Physiology*, 110(2), 405–413. <https://doi.org/10.1007/s00421-010-1518-3>
- Benítez, M. (2013). Conductas agresivas en adolescentes del nivel medio del colegio nacional nueva londre de la ciudad de nueva Londre (tesis de Licenciatura). Recuperada de <http://www.utic.edu.py/v6/investigacion/attachments/article/78/Tesis%20completa.pdf>.
- Berner, J., & Santander, J. (2012). Abuso y dependencia de internet: la epidemia y su controversia. *Revista Chilena de Neuro-Psiquiatria*, 50(3), 181–190. Recuperado de: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272012000300008>
- Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. Oxford, England: Wiley
- Buss A. (1992). *Psicología de la agresión*. Buenos Aires: Troquel.

- Buss, A. y Perry, M. (1996). The aggression questionnaire *Journal of Personality and social psychology*
- Buss, A. y Plomin, R. (1980). *El Desarrollo de la personalidad: Una perspectiva temperamental*. España, Madrid: Marova.
- Castellana, M., Sanchez, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2007). *El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación del internet móvil y videojuego*. España .URL
- CIE - 10 (2011). *Trastorno Mentales y del comportamiento*. Madrid: Meditor.
- Chamarro, A. Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz R. Ortega-Gonzalés, R., López- Mórro, M. Batalla-Martínez, C. & Torán-Monserrat, P. (2014). El cuestionario de Experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático con los videojuegos españoles. *Adicciones*, 26(4). Recuperado de <http://.adicciones.es/index.php/adicciones/>
- Chóliz, M. (2006). *Adicción al juego de Azar*. Universidad de Valencia
- Chóliz, M. & Marco, C. (mayo 2010). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2)
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). *Patrón de uso y dependencia a videojuegos en infancia y adolescencia*. Universidad de Valencia. España.
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de ética del colegio de psicólogos del Perú*. Lima. Recuperado de http://www.cpsp.pe/aadmin/contenidos/marcolegal/codigo_de_etica_d el_cpsp.pdf
- Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.1*. (Tesis doctoral, Universidad de Valencia)
- Cruzado, L., Matos, L., & Kendall, R. (2006). Adicción a Internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental. *Revista Médica*, 17(4), 196–205.

- De la Torre, L., & Valero, L. (2013). *Factores modulares de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos*. España.
- Diccionario de la Real Academia Española. (2014). Videojuegos. Ed, 23.
- Dickerman, C., Christensen, J., & Kerl-Mcclain, S. B. (2008). Big breasts and bad guys: Depictions of gender and race in video games. *Journal of Creativity in Mental Health, 3*(1), 20–29.
- Echeburúa, E., Labrador, F., & Becoña, E. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. Pirámide.
- Eguía, J., Contreras-Espinosa, R. & Solano-Albajes, L. (diciembre, 2012). Videojuegos: concepto, historia y su potencial como herramientas para la educación. *Ciencias, 2*(2).
- Escurra, L.(1988). Cuantificación de la Validez de Contenido por criterios de Jueces. Lima, Perú: Pontificia Universidad Católica de Perú.
- Fischer, P., Greitemeyer, T., Morton, T., Kastenmüller, A., Postmes, T., Frey, D., ... Odenwälder, J. (2009). The racing-game effect: Why do video racing games increase risk-taking inclinations? *Personality and Social Psychology Bulletin, 35*(10), 1395–1409.
- Guillen, J. (2005). *Técnicos especialistas de menores de la generalitat Valenciana*. (1.^a ed.). España: Mad, S.L. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=1vdifXynAUgC&pg=PA333&dq=factores+que+influyen+en+la+agresividad+guillen&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual, 13*(3).
- Hernandez, E. (2001). Agresividad y relacion entre iguales en el contexto de la enseñanza Primaria. Recuperado de <http://gip.uniovi.es/docume/pdf>

- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (6° ed.). (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill
- Hernández, E. Fernández, C. y Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación. (5ta Edición)* México, Interamericana Editoras, S.A
- INEI. (2014). Población que utiliza internet incremento frecuencia de uso.2015, De Instituto Nacional de Estadística e Informática.
- Kassinove. H y Chip. R. (2005). *El manejo de la agresividad: Manual de tratamiento completo para profesionales.* (p.333). España.
- Labrador, F., Requenses, A. & Helguera, M. (2010). Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos.
- López, A. (2014), *Autoestima y conducta agresiva en jóvenes del Instituto Básico Por Cooperativa de Mazatenango*, Suchitepequez. (Tesis de Licenciatura, -Universidad Rafael Urdaneta). Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/22/Lopez-Aura.pdf>
- Lloret, D., & Morell, R. (2015). Impulsiveness and Video Game Addiction. *Health and Addictions*, 16(1), 33–40. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=112740425&lang=es&site=ehost-live>
- Luque, E. (2011). *Uso abusivo y patológico de las tecnologías.* Estudio descriptivo en jóvenes argentinos.
- Matalinares, M., Yaringaño, L., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. & Villavicencio, N. (junio, 2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de Investigación en Psicología*, 15 (1), 147 – 161. Recuperada de http://sisbib.unmsm.edu.pe/BVRevistas/Investigacion_Psicologia/v15_n1/pdf/a.9v15n1.pdf
- Matalinares, M., Arenas, C., Díaz, G., Dioses, A., Yarlequé, I., Raymundo, O., et al. (2013). Adicción a la internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Revista de investigación en psicología*, 16(1), 75-93.

- Matalinares, M. et al. (2014). *Adicción a la internet y Agresividad en estudiantes de secundaria del Perú*. Revista IIPST – Facultad de Psicología de la Universidad Mayor Nacional de San Marcos. Lima, Perú.
- Minedu (2017). *Portal de la Unidad de Estadística Educativa de MINEDU del Perú*. Recuperado de <http://escale.minedu.gob.pe/inicio>
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2013). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos*, (21), 43-49.
- Morales, F. (2007). El efecto de la impulsividad sobre la agresividad y sus consecuencias en el rendimiento escolar, Recuperado de <http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/8962/2Tesi.pdf?sequence=2>.
- Nunally, J. y Berstein, I. (1995). *Teoría psicométrica*. México: McGraw Hill.
- Pérez, K & Prado, A. (2014). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María*. Trujillo. Universidad Privada Antenor Orrego.
- Puma. L, y Vilca, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresividad en adolescentes de I.E Gran Unidad Escolar*. Universidad Nacional De San Agustín.
- Quijano, G: Ríos, M. (2015). *Agresividad en adolescentes de educación secundaria de una institución educativa nacional, La victoria - - Chiclayo- 2014*. (Tesis Licenciatura). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú.
- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad*. (Tesis de Licenciado). Universidad Cesar Vallejo.
- Richards, R., McGee, R., Williams, S., Welch, D., & Hancox, R. (2010). Adolescent screen time and attachment to parents and peers. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 164(3), 258–262.
- Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y Videojuegos*. Espacio, significación y conflictos.
- Salas, E. (2014). *Jóvenes y Videojuegos*. Espacio, significación y conflictos. Madrid.
- Nunally, J. y Berstein, I. (1995). *Teoría psicométrica*. México: McGraw Hill.

- Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión, 407–414.
- Tejeiro, R., & Pelegrina del Rio, M. (2008). La psicología de los videojuegos un modelo de investigación. España: Aljibe. Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-la-psicologia-de-los-videojuegos-un-modelo-de-investigacion/9788497004404/1221670>.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J, (2009). *Efectos psicosociales de los videojuegos. Comunicación*, 1 (7), 235-250.
- Toledo (2014) *Clima social familiar y Agresividad en estudiantes de 3,4 y 5 año de secundaria en instituciones educativas del distrito de los Olivos*. (Tesis posgrado). Universidad Cesar Vallejo, Perú.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESCOLARES DE 3RO A 5TO DE SECUNDARIA DE DOS COLEGIOS NACIONALES DEL DISTRITO DE COMAS 2019

AUTOR: Condor Valdivia Franchesca

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p>¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Describir los niveles de agresividad según el grado y género en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019.</p> <p>Describir los niveles de dependencia a los videojuegos según el grado y género en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Existe relación significativa y positiva entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>Existe diferencia significativa en la agresividad según grado y género en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019.</p> <p>Existe diferencia significativa en la dependencia a los videojuegos según grado y género en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos</p>	Variable 1: Dependencia a los videojuegos				
			Áreas	Indicadores (sub áreas)	Ítems de cada sub área	Escala	
				Agresividad física	1,5,9,13,17,21,24,27,29	Intervalo	
				Agresividad verbal	2,6,10,14,18		
				Ira	3,7,11,15,19,22,25		
				Hostilidad	4,8,12,16,20,23,26,28		
			Variable 2: Agresividad				
			Áreas	Indicadores (sub áreas)	Ítems de cada sub área	Escala	
				Abstinencia	2,15,18,20,22,24	intervalo	
				Abuso y tolerancia	3,4,6,7,10,11,3,14,21,5		
		1,5,8,9,12					

	<p>nacionales del distrito de Comas 2019.</p> <p>Diferenciar la agresividad según el grado y género en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019.</p> <p>Diferenciar la dependencia a los videojuegos según el grado y género en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019.</p> <p>Determinar la relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019.</p>	<p>colegios nacionales del distrito de Comas 2019.</p> <p>Existe relación significativa y positiva entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019.</p>		<p>Problemas ocasionados por videojuegos</p> <p>Dificultad en el control</p>	<p>16,17,19,23</p>	
Variables de estudio						
Edad						Ordinal
Sexo						Nominal

Operacionalización de variables

Variable	Definicional conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Dependencia a los videojuegos	El manual de Diagnóstico y Estadístico de los trastornos Mentales (1995), describe a la dependencia como un Patrón desadaptativo del uso de videojuego que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control	Consiste en el uso excesivo de videojuegos, infiriendo con actividades cotidiana y suelen afectar más a los adolescentes. El instrumento tiene 25 ítems de escala Likert, será medida con el Test de dependencia a los videojuegos que está estructurado por cuatro dimensiones.	Abstinencia Abuso y tolerancia Problemas ocasionados por videojuegos Dificultad en el control	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25 1,5,8,9,12 16,17,19,23 2,15,18,20,22,24	intervalo

Agresividad	La agresividad es la descarga de un impulso que se ejerce a otro individuo que se puede dar de manera física, verbal ira y hostilidad (Buss y Perry)	Es una respuesta de daño a la otra persona. Sera medida mediante el cuestionario de agresividad (AQ) de Buss y Perry a través de 29 ítems que está constituido por cuatro.	Agresividad física	1,5,9,13,17,21,24,27,29	intervalo
			Agresividad verbal	2,6,10,14,18	
			Ira	3,7,11,15,19,22,25	
			Hostilidad	4,8,12,16,20,23,26,28	

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN DE BUSS Y PERRY
Adaptado por Matalinares, et al (2012)

Sexo: M F

Edad.....

Fecha.....

Instrucciones: A continuación, encontrará una serie de preguntas, se le pide que encierre en un círculo una de las cinco opciones que aparecen en el extremo derecho de cada pregunta. Sus respuestas serán totalmente ANÓNIMAS, por favor seleccione la opción que mejor explique su forma de comportarse. Se le pide sinceridad a la horade responder.

Completamente Falso para mi	Bastante Falso para mi	Ni verdadero ni falso para mi	Bastante Verdadero para mi	Completamente para mi
1	2	3	4	5

Ítems	CF	BF	VF	BV	CV
01.De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
02.Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
03.Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
04.A veces soy bastante envidioso.					
05.Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
06.A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
07.Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
08.En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
09.Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10.Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11.Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12.Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13.Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.					
14.Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15.Soy una persona apacible.					
16.Me preguntó 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.Sè 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.Desconfio de desconocidos demasiado amigables.					
24.No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25.Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26.Algunas veces siento que la gente está riendo de mí a mis espaldas.					
27.He amenazado a gente que conozco.					
28.Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me preguntó qué querrán.					
29.He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

TDV
(Chòliz y Marco, 2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos.

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

1. Ahora 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 a 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 ordenador.					
8. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes.					
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 rápidamente otro para poder jugar.					
12. Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13. Me resulta muy difícil para cuando 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 vacaciones.					

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, siguiendo la siguiente escala.

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

15.Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar a algún videojuego.					
16.He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17.He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el ordenador.					
18.Cuando estoy aburrido comienzo a jugar 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 solo 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 a jugar 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 (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba).					
25.Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

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

Los Olivos, 10 de abril de 2019

CARTA INV. N° 0063 - 2019/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra (ta).
Silvia Patricia Aguilar Alvarado
Directora
I.E N°2085 San Agustín
Jr. Pumacahua cdra. 3 s/n - Comas



Presente.-

De nuestra consideración:

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

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



Atentamente,

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

MSG/ALF

Los Olivos, 06 de mayo de 2019

CARTA INV. N° 00326- 2019/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sr.
Yuri Cubas Enciso.
Director
IE. El Carmen 3065
Jr. 28 de julio cuadra 6 – Comas

Presente.-

De nuestra consideración:

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

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

Atentamente,



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

*Recibido
Blanca Enciso
13/05/19
IE. El Carmen 3065
Comas*

CARTA N° 029 - 2019/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos, 25 de abril de 2019

Autor:

- Mariano Choliz
- Clara Marco

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srita. **CONDOR VALDIVIA, FRANCESCA ELIZABETH**, con DNI: 74762898 estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula 6700265166, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: **“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESCOLARES DEL 3ERO A 5TO DE SECUNDARIA DE DOS COLEGIOS NACIONALES DEL DISTRITO DE COMAS, 2019”**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se examinará, través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

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

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

Atentamente,



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

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

CARTA N° 030 - 2019/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos, 25 de abril de 2019

Autor:

- **María Matalinares**

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **CONDOR VALDIVIA, FRANCESCA ELIZABETH**, con DNI: 74762898 estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula 6700265166, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: **“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESCOLARES DEL 3ERO A 5TO DE SECUNDARIA DE DOS COLEGIOS NACIONALES DEL DISTRITO DE COMAS, 2019”**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se examinará, través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

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

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

Atentamente,




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

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



maria luisa matalinares Calvet

para yo ▾

Tienesel permiso. Te pido hagas las citaa correspondientes.

Mariano Choliz

para yo ▾

Hola Franchesca

Con gusto te mando la prueba que me pides, así como la hoja de respuesta en la que puedes introducir los datos.

Suerte en tu trabajo

Clara Marco <clara.marco.psicologia@gmail.com>

para yo ▾

Buenos días,

Por mi parte no hay problema, tendrás que consultar también con Mariano Chóliz. Un saludo





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Consentimiento informado

Alumno:

.....
Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es **Franchesca Elizabeth Condor Valdivia**, interno de psicología de la Universidad César Vallejo – Lima Norte. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas, 2019**; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: **Dependencia a los videojuegos y Cuestionario de agresividad**. De aceptar participar en la investigación, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Atte. Franchesca Elizabeth Condor Valdivia

ESTUDIANTE DE LA EP DE PSICOLOGIA
UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

Yo _____ con
número de DNI: acepto participar en la investigación
dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de nivel secundario
del distrito de Comas 2019, de la señorita Franchesca Elizabeth Condor Valdivia.

Día:/...../.....

Firma

Baremos Dependencia a los videojuegos

Percentiles de la escala de dependencia a los videojuegos						
Percentiles	DE1	DE2	DE3	DE4	Dependencia a los videojuegos	Categorías
1	10	5	4	6	28	Baja dependencia
10	20	9	8	12	55	
20	22	10	9	13	58	
30	23	10	9	14	60	Tendencia a la dependencia
40	24	11	10	15	61	
50	25	12	11	16	63	
60	26	12	11	16	64	Alta dependencia
70	27	13	12	17	66	
80	27	14	13	18	68	
90	29	15	14	19	71	
99	36	18	16	23	78	

Baremos Cuestionario de Agresividad

	Agresión	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	26-21
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

V DE AIKEEN

ITEM	TA	JUECES					AIKEN (V)
		J1	J2	J3	J4	J5	
1	5	1	1	1	1	1	1.00
2	5	1	1	1	1	1	1.00
3	5	1	1	1	1	1	1.00
4	5	1	1	1	1	1	1.00
5	5	1	1	1	1	1	1.00
6	5	1	1	1	1	1	1.00
7	5	1	1	1	1	1	1.00
8	5	1	1	1	1	1	1.00
9	5	1	1	1	1	1	1.00
10	3	1	1	1	1	1	1.00
11	5	1	1	1	1	1	1.00
12	5	1	1	1	1	1	1.00
13	5	1	1	1	1	1	1.00
14	5	1	1	1	1	1	1.00
15	5	1	1	1	1	1	1.00
16	5	1	1	1	1	1	1.00
17	5	1	1	1	1	1	1.00
18	5	1	1	1	1	1	1.00
19	5	1	1	1	1	1	1.00
20	5	1	1	1	1	1	1.00
21	5	1	1	1	1	1	1.00
22	5	1	1	1	1	1	1.00
23	5	1	1	1	1	1	1.00
24	5	1	1	1	1	1	1.00
25	5	1	1	1	1	1	1.00
26	5	1	1	1	1	1	1.00
27	5	1	1	1	1	1	1.00
28	5	1	1	1	1	1	1.00
29	5	1	1	1	1	1	1.00
30	5	1	1	1	1	1	1.00
31	5	1	1	1	1	1	1.00
32	5	1	1	1	1	1	1.00
33	5	1	1	1	1	1	1.00
34	5	1	1	1	1	1	1.00
35	5	1	1	1	1	1	1.00
36	5	1	1	1	1	1	1.00

37	5	1	1	1	1	1	1.00
38	5	1	1	1	1	1	1.00
39	5	1	1	1	1	1	1.00
40	5	1	1	1	1	1	1.00
41	5	1	1	1	1	1	1.00
42	5	1	1	1	1	1	1.00
43	5	1	1	1	1	1	1.00
44	5	1	1	1	1	1	1.00
45	5	1	1	1	1	1	1.00
46	5	1	1	1	1	1	1.00
47	5	1	1	1	1	1	1.00
48	5	1	1	1	1	1	1.00
49	5	1	1	1	1	1	1.00
50	5	1	1	1	1	1	1.00
51	5	1	1	1	1	1	1.00
52	5	1	1	1	1	1	1.00
53	5	1	1	1	1	1	1.00
54	5	1	1	1	1	1	1.00

Resultado de Alpha de Cronbach de agresividad

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.809	.889	5

Resultado de Alpha de Cronbach de dependencia a los videojuegos

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.816	.906	5

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO.....

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr./Mg: Kaneko Aguilar Juan José

DNI: 10624918

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNFV	Maestría Psic. Organizac.	2000 - 2003
02	UNFV	Doctorado Administración	2003 - 2005

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	Docente	La Oliva	2009 - 2019	Docente / Revisor de Tesis
02	UPC	Docente	Chorrillo	2018 - 2019	Docente / Revisor de Tesis
03	UNIFE	Docente	La Molina	2017 - 2019	Docente

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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


 Mg. Juan José Kaneko Aguilar
 PSICÓLOGO
 C. Ps. P. 17040

06 de Mayo del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO.....

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr./Mg: Castro Garcia, Julio Cesar

DNI: 98221364

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UJGV	Psicología	1984 - 1986
02	UNFV	Organizacional	2015

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	DOCENTE	LIMA	2017	Docente
02	UCS	DOCENTE	UNA	2016	
03	UJGV			1989	

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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


 Mg. Julio Cesar Castro Garcia
 PSICÓLOGO
 C. Ps. P. 17040

06 de Mayo del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO.....

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr./Mg: HERNANDEZ LOZANO MANUEL

DNI: 08482630

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UCV	DOCTORADO EN PSICOLOGIA	2011 - 2017
02	USMP	MAESTRIA EN PSICOLOGIA	2001 - 2005

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	DPP	LOS OLIVOS	2019 - I	DOCENTE
02	PNP	PSICOLOGO	AV. ANCEQUIPA	1988 - ACTUAL	PSICOLOGO
03					

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 OS-28945
 MANUEL HERNANDEZ LOZANO
 CMDTE. S. PNP
 JEFE POLICLINICO PNP SMP
 CPD: 3718
 Cr., de Mayo del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO.....

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Esteban Almirante Lozano

DNI: 09904133

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM	CLINICA	1997 - 2004
02		CLINICA Y DE LA SAUD	2009 - 2010

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	DTC	LIMA	2013 - 2019	DTC - COORDINADOR
02					
03					

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 ESTEBAN ALMIRANTE LOZANO
 PSICOLOGO
 C. P. P. 11234

13 de Mayo del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO.....

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: ALFONSO ORTEGA LUNA.....

DNI: 07121852.....

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UPSTP	Lic. Psicología	1983 - 1989
02	UCV	Mag. Psicología Educativa	2011

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	J.E.P SANTANOSA	PSICOLOGA	S.M.P	1989	EVALUACIÓN, SEGUIMIENTOS
02	UGEL 02	PROF. TUE	S.M.P	2007	PROS. DE PREVENCIÓN Y PROMOCIÓN
03	SENATI	PSICOLOGA	S.M.P	2011	TUTORIA BECA 18

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

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



 Mg. ALFONSO ORTEGA LUNA
 CP# 1178

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F04-PP-PP-02.02
		Versión : 10
		Fecha : 10-06-2019
		Página : 1 de 1

Yo, César Raúl Manrique Tapia, docente de la Facultad de Humanidades y Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo Lima Norte, revisor de la tesis titulada

"Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019", de la estudiante CONDOR VALDIVIA FRANCESCA ELIZABETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó 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.

Los Olivos, 19 de agosto de 2019



Mg. César Raúl Manrique Tapia

DNI: 09227908

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

franchescas condor valdivia dependencia y agresividad

feedback studio

Resumen de coincidencias

17 %

Si esta viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Concordancias

1	repositorio uso edu.pe	6 %
2	Entregado a Diveshda	4 %
3	Entregado a Diveshda	3 %
4	repositorio uso edu.pe	1 %
5	tesis usm.edu.pe	1 %
6	biblioteca.edu.pe	<1 %

Universidad César Vallejo

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGIA

Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Psicología

AUTORA:

Condor Valdivia, Franchessa Elizabeth (ORCID: 0000-0002-6853-4258)

Mag. César Abel Blázquez
Psicólogo Clínico
C.F. N. 8523

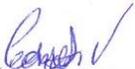
Página: 1 de 29 Numero de palabras: 8544 High Resolution 7:29 p.m. 10/26/2019

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 53 de 65
--	--	---

Yo Franchesca Elizabeth Condor Valdivia, identificado con DNI N° 74762898 egresado de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo, autorizo (X) , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado “Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas, 2019” en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....
.....
.....
.....
.....
.....



FIRMA

DNI: 74762898.....

FECHA: 27 de Setiembre del 2019...

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)

"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Condor Valdivia, Franchesca Elizabeth

D.N.I. : 74762898

Domicilio : Jr: Alejandro Deustua 121

Teléfono : Móvil: 974633864

E-mail : franchescacv5@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Humanidades

Escuela : Psicología

Carrera : Psicología

Título : Licenciada en psicología

Tesis de Post Grado

Maestría

Grado :

Mención :

Doctorado

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Condor Valdivia, Franchesca Elizabeth

Título de la tesis:

"Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas, 2019"

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma :

Fecha : 27/09/2019

Anexo 16: Autorización de la versión final del trabajo de investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**CONSTE POR LA PRESENTE, EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL
ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA DE PSICOLOGÍA**

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Condor Valdivia, Franchesca Elizabeth

INFORME TITULADO:

“Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas, 2019”

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Psicología

SUSTENTADO EN FECHA: 28/08/19

NOTA O MENCIÓN: 11



Rosario Quiroz, Fernando Joel

DNI 32990613

CPs.P 29721

*El presente documento tiene como único fin verificar que el informe del trabajo de investigación cumple con los estándares establecidos por el equipo de investigación de la E.P de Psicología. Carece de validez para otro tipo de usos.