



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de
dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
Licenciada en Psicología

AUTORA:

Ramos Quintana, Vanesa Yesenia (ORCID: 0000-0002-3902-2157)

ASESORES:

Dr. Barboza Zelada Luis Alberto (ORCID: 0000-0001-8776-7525)

Mg. Olivás Ugarte, Lincol Orlando (ORCID: 0000-0001-7781-7105)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

Lima – Perú

2019

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mi madre María por haberme apoyado constantemente; dándome el aliento y la confianza de mi misma, enseñándome a ser perseverante en los objetivos que me trace en la vida.

Así mismo, a mi hermana Fibet, quien me acompaña como un ángel en donde quiera que vaya. Agradezco sus últimas palabras de amor, esperanza y valentía en la realización de este trabajo.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, doy gracias a Dios por permitirme llegar a esta nueva etapa y al equipo de Investigación; por la paciencia y la orientación en cada proceso del trabajo, haciendo posible la culminación de la investigación con éxito.

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don
(a) Romón Quintana Yanesa Yeseña
cuyo título es: Uso problemático de videojuegos y agresión
en estudiantes de secundaria de dos instituciones
educativas públicas del distrito de Comas 2019

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por
el estudiante, otorgándole el calificativo de: 12 (número)
Doce (letras).

Lima, 05 de Sept del 2019.



.....
PRESIDENTE

Dr. Barboza Zelada Luis Alberto



.....
SECRETARIO

Dr. Infante Lembcke Federico
Eduardo



.....
VOCALE

Mg. Manrique Tapia César Raúl



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

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo Vanesa Yesenia Ramos Quintana identificada con número de DNI 48317369, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Humanidades, de la Escuela de Psicología, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

- 1) La tesis es mi autoría
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, 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 título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

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 de la Universidad César Vallejo.

Lima 15 de Setiembre del 2019



RANOS QUINTANA, Vanesa Yesenia

DNI 48317369

Índice

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Acta de aprobación	iv
Declaración de autenticidad	v
Índice	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO	12
2.1 Tipo y diseño de investigación	12
2.2 Operacionalización de las variables	13
2.3 Población, muestra y muestreo	14
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	16
2.5 Procedimientos	19
2.6 Métodos de análisis de datos	19
2.7 Aspectos éticos	20
III. RESULTADOS	21
IV. DISCUSIÓN	29
V. CONCLUSIONES	33
VI. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	36
ANEXOS	41

Índice de tablas

	Pág
Tabla 1 Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov	21
Tabla 2 Relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019	21
Tabla 3 Relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como; agresión física, agresión verbal y agresión indirecta	22
Tabla 4 Relación entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como; dependencia y evasión; y consecuencias negativas	23
Tabla 5 Niveles del uso problemático de videojuegos	23
Tabla 6 Niveles del uso problemático de videojuegos, en función al sexo	24
Tabla 7 Niveles del uso problemático de videojuegos, en función a los grados	24
Tabla 8 Niveles de agresión por dimensiones	25
Tabla 9 Niveles de agresión por dimensiones, en función al sexo	26
Tabla 10 Niveles de agresión por dimensiones, en función a los grados	27
Tabla 11 Validez de contenido por medio del coeficiente V-Aiken del Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)	58
Tabla 12 Validez de contenido por medio del coeficiente V-Aiken de la Escala de Agresión para Adolescentes – ADAS	59
Tabla 13 Rangos del Alfa de Crombach	60
Tabla 14 Análisis de confiabilidad del instrumento (CERV)	60
Tabla 15 Análisis de confiabilidad del instrumento (ADAS)	60
Tabla 16 Análisis de confiabilidad por dimensiones del instrumento (CERV)	61
Tabla 17 Análisis de confiabilidad por dimensiones del instrumento (ADAS)	61

RESUMEN

La investigación tuvo como propósito determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019. Las variables de estudio fueron el uso problemático de los videojuegos y agresión, siendo la primera sustentada por las teorías de Young, Piaget, Pavlov y Skinner y por Carbonell quien tomo como base los criterios de adicciones del DSM 5. Por otro lado, la segunda variable se apoyó con las teorías de Bandura y Walters; Dollad y Miller; Sigmund Freud y Buss. El tipo de investigación fue correlacional, de diseño no experimental, y con un enfoque cuantitativo. El estudio se realizó en dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas con una muestra de 271 estudiantes de 1° grado a 5° grado de secundaria. Para la recolección de datos se utilizó dos instrumentos el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) y la escala de agresión para adolescentes (ADAS). Para los resultados de correlación se empleó el Rho de Spearman, asimismo, los datos obtenidos indicaron que existen relación significativa entre las variables tanto moderada como la muy alta mostrando unos puntajes entre 0,4 a 0,9. Además se rescata que el grupo de estudio se encuentra en la categoría problemas potenciales (PP) con un 49.4% siendo más propensos en 3°, 4° y 5° grado con 50% aproximadamente, indicando también que el género masculino tienden a practicar mayor agresión física de 84.2% sobre todo en 2° y 3° grado enmarcando un puntaje alrededor de 80% en su totalidad, mientras que en el género femenino muestra un puntaje de 79.2% en agresión indirecta siendo inferior a los de sexo masculino.

Palabras Clave: Uso problemática problemático, videojuegos, agresión

ABSTRACT

The purpose of the research was to determine the relationship between the problematic use of video games and aggression in secondary school students of two public educational institutions in the district of Comas, 2019. The study variables were the problematic use of video games and aggression, being the first supported by the theories of Young, Piaget, Pavlov and Skinner and by Carbonell who took as a basis the criteria of addictions of the DSM 5. On the other hand, the second variable was supported with the theories of Bandura and Walters; Dollad and Miller; Sigmund Freud and Buss. The type of research was correlational, non-experimental design, and with a quantitative approach. The study was carried out in two public educational institutions of the Comas district with a sample of 271 students from 1st grade to 5th grade of high school. For the collection of data two instruments are used, the questionnaire of experiences related to video games (CERV) and the scale of aggression for adolescents (ADAS). For the correlation results, Spearman's Rho was used, specifically, the data identified that there are significant relationships between both moderate and very high variables, showing scores between 0.4 to 0.9. It is also rescued that the study group is in the category of potential problems (PP) with 49.4% being more prone in 3rd, 4th and 5th grade with approximately 50%, also indicating that the male gender could be more aggression 84.2% physics, especially in 2nd and 3rd grade, framing a score around 80% in its entirety, while in the female gender it shows a score of 79.2% in indirect aggression being inferior to those of the male sex.

Keywords: problematic problem use, videogames, aggression

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo, las nuevas tecnologías han provocado cambios una de estas son los videojuegos en las cuales se han destacado especialmente en niños y jóvenes. Si bien es cierto, esta actividad de ocio, puede intervenir como una forma de estímulo, ya que al usarse provee diversión, satisfacción y reconocimiento, habilidades cognitivas, emociones y apreciaciones en niños, adolescentes y jóvenes. Sin embargo, si hay un uso inapropiado de los videojuegos, sino no se tiene la supervisión por parte de los adultos hacia los menores y si no se respetan los tipos de videojuegos no adecuados para sus edades; con el tiempo afectaría directamente en el comportamiento incitando la agresión que se muestran en las escuelas y fuera de ellas presentando sentimientos de enojo, comportamientos impulsivos, reducción de la empatía y una condición positiva a la violencia (Dodgson, 2018, párr.1-8).

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2017) ha reconocido al uso continuo de los videojuegos, como un trastorno dado a que pueden acarrear secuelas graves para la salud. Además, indica 3 contextos negativos producidos por el uso recurrente, como en primer lugar la falta de control de la conducta con respecto al inicio, continuidad, intensidad, duración, finalización y contexto en que se juega. En segundo lugar, el incremento de la prioridad que se brinda a los juegos frente a otros intereses vitales y ocupaciones del día a día. Por último, el tercer aspecto, que expresa la relación con el aumento de esta conducta, lejos de la ocurrencia de las otras dos secuelas negativas (p.3). Asimismo, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019) nos refiere que en el mundo cada 3 estudiantes el 32% han sido víctimas de violencia por parte de sus compañeros siendo intimidados mediante la agresión física en la cual es más notorio en varones mostrándose en varias regiones del mundo, excepto en Europa y Norteamérica, puesto que la mayor tendencia de intimidación es la agresión psicológica, siendo esto muy notable en mujeres (p.16).

En América Latina, de acuerdo con los estudios de United Nations Children's Fund (UNICEF, 2017) nos indica que los niños y adolescentes que padecen violencia son millones, por lo tanto, ante esta gravedad eligieron este tema como materia de estudio en la cual se tuvo como resultado un alto índice de violencia física, mental y emocional en las víctimas. La investigación se abarcó en adolescentes que han sido violentados en el ámbito familiar, en su centro educativo y en las comunidades. En sus hallazgos se observó varias formas de agresión física, sexual y emocional resididas en la cultura y la aceptación social, silenciadas por el miedo, alojadas por la ley y/o no perseguidas de manera efectiva (p.4).

De esta manera otro informe de UNICEF (2017) relaciona los videojuegos con la agresividad en los escolares, donde menciona que más allá del daño que causa a los usuarios, la innovación computarizada puede hacer avanzar y facilitar la violencia de una manera masiva, que afecta la vida y el futuro de cientos de miles de niños y adolescentes (p.8). En el ámbito nacional, según el Ministerio de Salud (MINSA, 2017) dentro de sus encuestas a adolescentes nos refiere que el 30.4% han sido víctimas de violencia física en su centro de estudio. Por lo tanto, la principal preocupación es el alto índice de agresividad en los adolescentes de las cuales autores mencionan que se debe al uso continuo de videojuegos (p.17). Por lo anterior, UNICEF (2017) toma en cuenta que los videojuegos son escenarios donde los jugadores aprenden y asumen la violencia como un elemento válido para solucionar los problemas y movimientos de desigualdad social de diversos tipos, incluyendo los de interacción social. En efecto, el uso inadecuado de los videojuegos puede intervenir en el rendimiento escolar (p. 12). En Lima metropolitana según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2017) nos revela que desde el 2013 se ha reportado más de 1,000 casos de agresión escolar, puesto que se ha registrado unas 2,848 víctimas entre esos años. Asimismo, señala que en los últimos cuatro años el 57% incluyendo la violencia física en secundaria, el 88% de situaciones, la violencia fue inducida por sus propios compañeros (párr.6).

Por lo tanto, el presente estudio se ejecuta en el distrito de Comas, puesto que de acuerdo a un informe realizado por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018), da referencia que desde el 2013 a 2018 se ha reportado 14,215 casos de violencia escolar siendo mayormente marcada con un 55% en nivel secundario, esto evidencia que hay un alto índice de agresividad en las instituciones educativas. Además, es uno de los distritos con alto desarrollo electrónicos, es decir, que los medios tecnológicos como celulares, tablets y computadoras son accesibles, como también la accesibilidad para los videojuegos en niños y adolescentes. Por otro lado, se observa que dentro de las instituciones educativas los adolescentes han tenido comportamientos agresivos con sus compañeros de estudio e incluso con sus propios docentes. Este índice se evidencia notablemente en los centros públicos que en los privados, puesto que la mayor parte de estudiantes provienen de familias disfuncionales generando problemas emocionales y laborales; llevando en muchas ocasiones a los menores a que se refugien en los aparatos de juego, lo que es preocupante el nivel de influencia que existe por parte de los videojuegos en los estudiantes de nivel de secundaria (p.7-9). Es por ello que la finalidad de la presente investigación es determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y

agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas.

En cuanto a los antecedentes internacionales se tiene a Chacón, Espejo, Martínez, Zurita, Castro y Rico (2017) en la cual establecieron las relaciones existentes entre las conductas violentas, victimización y los videojuegos en los estudiantes. Su investigación fue descriptiva-transversal y tuvo como muestra 519 escolares del tercer ciclo de las escuelas de educación primaria de la provincia de Granada. Los instrumentos fueron la escala de conductas violentas de Little, Henrich, Jones y Hawley, escala de victimización por Mynard y Joseph, el cuestionario CERV por Chamarro, Carbonell, Manresa, Muñoz, Ortega, López, Batalla y Torán, y la ficha sociodemográfica. Se halló que el 70% de estudiantes relacionados con los videojuegos fueron los que obtuvieron mayor puntuación en agresividad, victimización física y verbal. Esto comprobó que el uso de videojuegos influye en la agresividad y victimización en los niños.

Por otra parte, Puertas, Pérez, Castro, Ubago, Zurita y Román (2017) estudiaron las conductas violentas en estudiantes de primaria e identificar la relación de estos comportamientos con las horas de ocio de pantalla. Esta investigación fue descriptivo- transversal con una muestra de 530 escolares entre 8 y 13 años de la provincia de Granada. Los instrumentos fueron el cuestionario Ad hoc elaborado por los propios autores y la escala de conductas violentas de Little, Henrich, Jones y Hawley. De acuerdo a los resultados se revelaron niveles superiores de agresividad de tipo puro y reactivo, lo que puede significar que el 80% de las veces se debe a una relación proporcional entre las horas que se pasa en un dispositivo o videojuego. Esto demostró que la influencia es negativa cuando se abusa el uso de estos aparatos.

Seguidamente, Argandar y Molina (2016) determinaron la relación entre la percepción de violencia y el tiempo que intervienen los adolescentes en los videojuegos. La investigación fue comparativa- descriptiva y tuvo como muestra 202 estudiantes entre 12 a 15 años de una escuela de Cuernavaca, el instrumento que se utilizó fue un cuestionario tipo escala likert diseñado por los propios investigadores. Ante los resultados se concluye que el 37.6% la violencia es percibida en las ciudades, sin embargo, no se descarta el daño que puede causar los videojuegos ya que se ha observado que el 60% de investigadores indican que existe un potencial que pueda causar la agresividad en los participantes.

Por otro lado, Martínez, Enciso y González (2015) comprobaron el porcentaje de niños que usan los dispositivos móviles, observando su influencia en el comportamiento de los niños. La investigación fue descriptiva- transversal y la muestra de estudio fueron los estudiantes de primaria de 6to grado del centro J. Jesús Ruiz Aguilar de la ciudad de Tepic, Nayarit. El instrumento utilizado fue un cuestionario, por lo cual fue empleado y adaptado al estudio según una investigación realizada por Oliva. En los resultados se observó que el 75% comenzaron a utilizar los dispositivos a muy temprana edad causando problemas interpersonales con sus familiares amigos, compañeros y maestros.

Posteriormente, Fuentes y Pérez (2015) establecieron si el uso excesivo de videojuegos, influye en el rendimiento escolar y comportamiento. El estudio fue de un enfoque cuantitativa-descriptiva con una muestra de 480 estudiantes masculinos entre 10 a 19 años de las escuelas de la ciudad de Sincelejo, Sucre, Colombia. La herramienta utilizada fue una encuesta elaborada por los propios autores, ante los resultados se encontró que los videojuegos generan adicción, agresividad, aislamiento, sexismo y problemas de salud. Esto hace que el 70% de los adolescentes no realicen deportes, paseos y tareas escolares, afectando y disminuyendo el rendimiento académico y a la vez causando cambios en la forma de la alimentación y sueño dado a que pueden intervenir con el estado físico y mental del estudiante.

En cuanto a los antecedentes nacionales se tiene a Remigio (2017) quien determinó la correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017. La investigación fue de tipo correlacional- transversal y la muestra de 350 estudiantes de 1er a 5to de dos instituciones Educativas públicas. El instrumento que se aplicó fue el cuestionario de agresividad de Buss y Perry y la escala de Hamm-1st de Mendoza, en el estudio se concluye que el 97,1%, de estudiantes que tiene mayor nivel de adicción a los videojuegos el 28,0% mostraron comportamientos más agresivos siendo ofensivos y violentos, obteniendo una correlación moderada positiva de ($r = 0,571$).

Por otro lado, Sarcca y Saldívar (2017) estudiaron la influencia de la ejecución del videojuego Dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII Ciclo del nivel secundario en la institución educativa Francisco Mostajo, distrito Tiabaya, Región Arequipa, 2016. La investigación fue básica- transversal, tuvo como muestra 120 estudiantes entre 14 a 17 años de la institución educativa Francisco. Los instrumentos empleados fueron los cuestionarios de videojuegos de Dota y el de agresividad para los docentes. De acuerdo a los resultados se observaron que el

93.4% de los que ejecutan los videojuegos indicaron consigo mismo un alto índice de agresividad de 63.4% mostrando de esa manera una relación significativa entre ambas variables.

Olmedo (2016) determinó si el excesivo uso de los videojuegos influye en la conducta agresiva de los estudiantes. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo de tipo explicativo con una muestra de 28 estudiantes de 4to “A” de primaria de la institución educativa Latinoamericana del distrito de Paucarpata – Arequipa, aplicando los instrumentos el test de agresividad y el cuestionario de videojuegos realizado por Gómez. El estudio tuvo como resultado que el 57% de los estudiantes son agresivos y que el 50% de ellos están relacionados con los videojuegos de una manera más allá de lo normal llegando al nivel de adicción, esto demuestra que la adicción a los videojuegos influye en la agresividad que tienen la mayoría de los estudiantes.

En tal sentido, Otoya y Ramírez (2016) comprobaron si el uso de videojuegos de internet es un factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes del primer año de secundaria de la institución educativa Nacional San Juan de Trujillo del año 2014. La investigación fue correlacional analítico con una muestra de 208 estudiantes de 1º grado de secundaria de la institución educativa Nacional San Juan. Los instrumentos fueron los cuestionarios de uso de videojuegos y de violencia validados por los propios investigadores. Para concluir, destacó que existe un factor de predicción de 25.5% que expresa que los estudiantes que juegan videojuegos de internet tienden a ser más violentos y agresivos, tomando en cuenta que estos forman parte de la población masculina y que este aspecto podría generar en la sociedad hombre agresivos o que sean víctima de violencia, por lo tanto, se indicó la existencia de relación entre las variables.

Por último, Pérez y Prado (2015) estudiaron la relación que existe entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas en escolares, cuya investigación fue correlacional- transversal con una muestra de 313 escolares entre 8 a 11 años del colegio Santa María del Sector Jerusalén del Distrito La Esperanza - Provincia de Trujillo, región La Libertad. Los instrumentos empleados fueron la escala EGA de Pinedo y la encuesta de videojuegos de Calle y Gutiérrez. Ante el estudio se encontró que el 38% manejaron los videojuegos 1 vez al día siendo más utilizados el 34% los de tipo violento, mostrando también que el 12% evidenciaron conductas agresivas por lo cual se consideró que existe una relación resaltante dentro del uso de juegos violentos y las conductas agresivas.

Al momento de estudiar el uso problemático de los videojuegos a profundidad, se toma la teoría de Young (1998) la cual partiendo del enfoque cognitivo conductual señala que el uso de videojuegos excesivos en el internet es un problema en el control de uso, donde se exterioriza un grupo de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos. La persona dependiente hace una utilidad descomunal de estos aparatos tecnológicos en la cual crea una distorsión en sus objetivos personales o profesionales. Todos los comportamientos adictivos están controlados por reforzadores tanto negativos como positivos, puesto que el placer de la conducta ante el uso desmedido de estos elementos puede causar un alivio de la tensión emocional, como preocupaciones, problemas, estrés, entre otros. (p.238). Por otra parte, en la teoría de Piaget, según Reyes (1996) revela que el acceso de la persona a cualquier tipo de juego, lleva consigo la restructuración de actividades cognitivas, dado a que el juego forma parte de cada uno, porque representa la asimilación funcional o reproductiva. Partiendo de esta teoría se puede predecir que al tener contacto con las diversas tecnologías existentes como los videojuegos, los niños y adolescentes restructuran su esquema mental de aprendizaje asimilando de esa manera lo aprendido (p.64).

Mientras que, en las teorías de aprendizaje, Pavlov establece un paradigma del condicionamiento clásico reportando resultados para entender el aprendizaje, para esto buscó asociar el estímulo y respuesta, relacionándolo luego con un estímulo neutro para obtener un resultado determinado, es decir, una respuesta deseada. (Pérez y Cruz, 2003, p. 209). Por otro lado, el condicionamiento operante que señala Skinner indica que en este modelo la conducta de las personas es dominada por sus secuelas, es decir, que en cada respuesta que es recompensada aumenta la probabilidad de que se pueda repetir en el futuro, a esto lo llamó refuerzo positivo o recompensa. En cuando al refuerzo negativo supone la eliminación o de quitar un estímulo adverso o desagradable para el sujeto, siendo así, la conducta que no se desea no se refuerce llegando ser capaz a disminuir la posibilidad de su exhibición (Plazas, 2006, p.375).

King y Delfabbro (2016) Indican que en esta práctica de los videojuegos los reguladores tienden a planear, pensar o buscar estrategias para la sesión. Mientras que en una persona patológica poseerá creencias irracionales con respecto al tiempo, plazo y control con el juego involucrado (p.1636). Carbonell (2014) realiza un estudio de las adicciones conductuales en los videojuegos basado en el DSM-5 indicando criterios de preocupación excesiva, síntomas de abstinencia, necesidad de mayores dosis, pérdida de control y de interés a las actividades

cotidianas, mentiras o engaños concurrentes, alivio emocional y descuido en las relaciones interpersonales. Si un adolescente presenta estos indicadores esta en rumbo a poseer una patología llegando a ser dependiente de estos elementos (p.93). Sin embargo, hay que tener en cuenta que el uso de los videojuegos no necesariamente representa una amenaza. Puesto que según la OMS (2017), tan solo el uso inadecuado puede convertirse en un problema, cuando esto ocupa mayor parte de su vida, en lo que luego pierden el interés de hacer una simple actividad de diversión. Ante la frecuencia de estos, si no se tiene una intervención inmediata se puede convertir en adicción en la cual es cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar, por lo tanto, supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo (p.3-6).

Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey y Boyle (2015) acotaron que los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles. Todo ello, explorando las posibilidades de este nuevo medio para ofrecer experiencias lúdicas de gran valor a sus jugadores y jugadoras (p.11-12). Filigrana, Solano y Collazos (2013), revelan que hay varios tipos de videojuegos el de acción, estrategia, aventura, deporte y simulación (p.12).

Beranuy, Chamarro, Graner, y Carbonell, establecen algunos factores del uso problemático del internet y móvil, en donde la cual Chamarro et al. (2014) proponen 2 dimensiones para la variable uso problemático de videojuegos usando como indicadores estos elementos. Uno es dependencia y evasión en la que consiste el fuerte deseo, preocupación y necesidad de realizar tal conducta trayéndole emociones placenteras y excitantes llegando a evadir o afrontar un problema hallando una actividad satisfactoria en la cual encuentra distracción eludiendo el estrés y el disgusto ante una situación complicada de su entorno. Mientras que la otra dimensión es consecuencias negativas en donde el mismo autor la definió como el resultado negativo de una acción constante y diaria; trayendo dificultades en las funciones cognitivas y emocionales, generando de esa manera inconvenientes en su vida personal. (p. 305- 306).

Bozoglan (2018) refiere que hay varios tipos de componentes que puedan conllevar aun comportamiento adictivo, sin embargo, el punto principal en muchas ocasiones son las familias disfuncionales como la ausencia de los padres, conflictos concurrentes, poca comunicación, violencia y abuso. Ante ello los menores se refugian constante en los

videojuegos en la cual traen placer, tranquilidad y distracción (p.14). Llegando según Carnagey, Anderson y Bushman (2006) a que este uso continuo cause una conducta agresiva, puesto que la mayoría de los videojuegos el 85% contienen un poco de violencia. Así mismo, complica las relaciones interpersonales debido a que este uso puede crear una pérdida de sensibilización frente a la agresión (p.12). Además, Anderson (2010) desde su teoría de aprendizaje social, explicó que para intervenir la agresividad se requiere una estrategia como guía ya que normalmente cuando un niño o adolescente actúa agresivamente es porque responde a un conflicto. (p. 91).

La agresión se basa en la teoría de Bandura y Walters (1974) en la cual plantea que el modelamiento es también conocido como amaestramiento vicario, observacional o aprendizaje cognitivo social. Este aprendizaje se basa en una situación social en la que al menos participan dos personas: el modelo que ejecuta una conducta determinada y el sujeto que realiza la observación de dicho comportamiento y establece el aprendizaje. Por lo tanto, se recalca que la teoría del aprendizaje social, es cuando la conducta agresiva es consecuencia de una enseñanza de imitación y observación (procesos de modelado) (p.21).

En la teoría constructivista, Carrero (2002) indica que este modelo es el mediador entre el saber y el estudio, comparte sus experiencias y saberes, ósea, que es la creación de aprendizaje que se ejecuta con el esquema que la persona ya tiene como sus saberes previos (p.26). Por otro lado, Dollad y Miller hicieron mención de que la frustración interfiere en el modo comportamental del sujeto ocasionando a su vez un aumento del organismo a responder agresivamente. En esta teoría se busca prestar importancia a la participación de la frustración en la generación de respuestas agresivas. Dado ello, se ha definido como una intromisión a la conducta del hombre, cuando este no consigue lograr lo que quiere y si esta es más importante afectará la intensidad de la agresividad que se genere (Breuer y Elson, 2017, p.3).

Cloninger (2003) tras el modelo de la personalidad de Sigmund Freud, indica que el comportamiento y las personalidades están conexas a la presencia de impulsos en la cual a diario necesitamos llevarlo a práctica ante los conflictos y a la limitación que la realidad supone. La personalidad es el resultado del desarrollo del cúmulo de experiencias previas, sobre todo de la infancia en las cuáles son las más críticas, por lo tanto, se puede enfatizar que el comportamiento es dirigido y causado por factores externos (p.48). En tal sentido, como se mencionó anteriormente, la teoría de Bandura (1974) señala que el aprendizaje está basado en

una situación social donde las personas adquieran habilidades y conductas de manera operativa e instrumental, además, entre la percepción e imitación incluyen factores cognitivos que ayudan al sujeto a elegir si lo observado se imita o no (p.19).

Villanueva, Díaz y Carvajal (2014) refieren que la violencia es el uso de fuerza para conseguir un fin, especialmente para dominar a alguien o imponer algo. Así mismo, el daño no solo afecta las dimensiones subjetivas e individuales de la víctima, sino de manera colectiva, ya sea en una comunidad o grupo familiar en la cual en ella se basa la agresividad (pp.17-18).

Según Osorio (2013) define que la agresividad es una de las estrategias en la administración de la rivalidad social, una de las aptitudes ordinarias de la colección de conducta humana que se han ido obteniendo saldos favorables en las interacciones conflictivas, asimismo, las conductas agresivas pueden verse favorecidas en individuos con elevada impulsividad (p.195). Por otro lado, Sandumi et al. (2008) resaltó que la agresividad es vista como una forma de conducta que ha evolucionado para favorecer la supervivencia de los organismos y las especies. También ha sido considerada como una forma regular del comportamiento interpersonal. (p.150-151). Mientras Andrade (2016), basado en Buss difiere que la agresión es una parte alternativa de la conducta como una reacción instrumental que concede una disciplina; incorporando diferentes reacciones topografía, vitalidad y resultados. Estas respuestas tienen dos tipologías: la liberación de impulsos perjudiciales y un contexto social. Asimismo, es la manera de responder intensa y persistentemente del sujeto con una particular actitud de lastimar, ofender y dañar a otro sujeto por medio de hábitos como agredir, herir verbalmente y provocar inconveniente (p.15-16).

Buss (1969), establece 3 características de esta variable las cuales son la agresión física, la que se define cómo la acción en contra del individuo, que se ejecuta en diferentes partes del cuerpo; donde se puede crea hostilidad con la parte corporal del atacante. Otra dimensión es la agresión verbal indicando que es la acción verbal o vocal que actúa por medio de expresiones ofensivas sobre otra persona, estas pueden ser las críticas, los insultos, humillaciones y amenazas provocando un problema psicológico al sujeto. Y la tercera dimensión es la agresión indirecta en la cual se diferencia por ser digresivo no directo con la cuestión, ósea, que el daño es dado por terceras personas perpetrando hechos como dañar cosas consideradas valiosas por la víctima o divulgando comentarios perjudiciales de una cierta persona. (p.25)

Una vez revisado el marco teórico, el problema general planteado fue: ¿existe relación entre el uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019?

El presente estudio se justifica teóricamente porque existe un alto nivel de porcentajes de menores adolescentes tendientes a usar los videojuegos de manera excesiva llegando a ser preocupante para nuestra sociedad, en las cuales se pueden observar en las investigaciones realizadas por las instituciones u organizaciones, creciendo consigo mismo la tasa de agresión. Por otro lado, los progenitores desconocen el riesgo que pueden conllevar este uso desmedido dándole la menor importancia y desinterés al tema dado a que llegan a normalizar este uso en sus menores hijos. Las sintomatologías que en muchas ocasiones muestran los usuarios, pueden dar inicio a una conducta adictiva. Por lo tanto, estas indagaciones serán complemento de los saberes previos ya recogidos por las experiencias dándole la trascendencia y validez entre las (02) variables.

Por otra lado, se justifica también de manera metodológica puesto que ofrece la fiabilidad y la validación de los instrumentos empleados para luego ser aplicados a la muestra y posteriormente realizar los métodos estadísticos donde se determina la relación entre el uso problemático de los videojuegos y agresión, tomando en cuenta la realidad problemática y los objetivos que se analizan en esta investigación, así pues llegando a que los resultados obtenidos puedan contribuir como antecedente para las investigaciones futuras.

El estudio se justifica de manera práctica, ya que como se desarrollan los conocimientos más actuales sobre las variables analizadas, esto permitirá examinar los resultados obtenidos y tras ello puedan permitir a los encargados de la institución educativa a que intervengan por medio de talleres, programas, charlas entre otros, contribuyendo una información clara, específica y objetiva a los oyentes, facilitando de esa manera a que los progenitores o padres de familia puedan llevar a cabo la intervención inmediata llegando a poder disminuir el problema. Por lo tanto, se establece las siguientes hipótesis y objetivos:

La hipótesis general fue: existe relación directa moderada entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019. Sus hipótesis específicas fueron: Existe relación directa moderada entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como; agresión física, agresión verbal y agresión indirecta en estudiantes de secundaria de dos instituciones

educativas públicas del distrito de Comas, 2019; existe relación directa moderada entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como; dependencia y evasión; y consecuencias negativas en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019.

El objetivo general de esta investigación fue determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019. Los objetivos específicos formulados fueron: a) determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como; agresión física, agresión verbal y agresión indirecta; b) determinar la relación entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como; dependencia y evasión; y consecuencias negativas; c) describir los niveles del uso problemático de videojuegos; d) describir los niveles del uso problemático de videojuegos, en función al sexo; e) describir los niveles del uso problemático de videojuegos, en función a los grados; f) describir los niveles de agresión por dimensiones; g) describir los niveles de agresión por dimensiones, en función al sexo; h) describir los niveles de agresión por dimensiones, en función a los grados.

II. MÉTODO

2.1 Tipo y diseño de investigación Tipo

Tipo

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), explicaron que el tipo correlacional tiene el propósito de identificar el nivel de asociación que existe entre o más conceptos. (p.93) Por ello el estudio cumple el concepto, ya que se relacionaron las propiedades de las variantes, en referencia al uso problemático de videojuegos y agresión en los estudiantes.

Diseño

Por su parte, Palella y Feliberto (2012), definieron el diseño no experimental como una forma de investigación que interviene voluntariamente con las variables, ni se incita a reformar intencionalmente las variables, sino que sólo se determinan los fenómenos y como afectan en un contexto (p.87). Con lo anteriormente citado, se planteó que la investigación fue del diseño presente, ya que no se manipularon las variantes ni se buscó cambiarlas.

Nivel

Fidias (2012), refirió que el nivel descriptivo, busca observar y obtener los conocimientos de las variables entre sí, evaluando tipos, formas o grupos con la finalidad de entender dicho fenómeno. (p. 92) Por lo tanto, se describió las categorías, grupos, niveles del presente estudio.

Enfoque

Según Valderrama (2015) señaló que el enfoque cuantitativo es para la recolección y el análisis de los datos para responder a la formulación del problema de investigación (p. 106). Por lo tanto, la investigación fue del presente enfoque ya que, se recolectó los datos cuantitativos a través de los instrumentos, asimismo, la interpretación fue mediante el análisis estadístico descriptivo e inferencial.

2.2 Operacionalización de variables

Uso problemático de los videojuegos

Definición conceptual

Connolly et al. (2015) indica que son aparatos electrónicos orientados al entretenimiento y la diversión (p.12). Asimismo, Yung (1998) refiere que de acuerdo al tiempo que se le presta diariamente se puede convertir en un riesgo psicológico para el sujeto creando primero un problema en el control de uso (p.238).

Definición Operacional

La variable fue medida a través del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV), el cual evaluó la dimensión dependencia y evasión mediante los indicadores, tales como, preocupación, negación, evasión y deseo de jugar; estos fueron presentados como ítems 1, 2, 3, 8, 10, 11, 15 y 16 y también la dimensión consecuencias negativas mediante sus indicadores como tolerancia, reducción de actividades y efectos negativos; los mismos mostrados como ítems 4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14 y 17. Los rangos de medición son: “ Sin problemas (SP)” con puntaje de 17 a 25, “Problemas potenciales (PP)” con puntaje de 26 a 38 y “Problemas severos (PS)” con puntaje de 39 a 68.

Agresión

Definición conceptual

La siguiente variable fue la agresión que según Buss (1969) la agresión es una parte alternativa de la conducta como una reacción instrumental que concede una disciplina; a ello se incorpora la actitud de dañar y lastimar al sujeto (p.21).

Definición Operacional

La variable fue medida a través de la escala de Agresión (ADAS), donde se evaluaron las dimensiones como agresión física mediante sus indicadores como empujar, tirar, morder, pellizcar, jalonear y golpear; estos fueron presentados como ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11; la dimensión agresión verbal mediante sus indicadores como insultar, gritar, apodos, amenazar y menospreciar; mostrados como ítems 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 y 23. Finalmente, la dimensión agresión indirecta mediante sus indicadores como dañar objetos

de la víctima y divulgar comentarios; expuestos como ítems 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33 y 34. Por la cual, todas las dimensiones fueron medidas desde una escala de medición ordinal politómica (p.15-24). Los rangos de medición según las dimensiones son: “Bajo” con los puntajes mínimos a 4 en física, a 8 en verbal y a 2 en indirecta; en cuanto al “Medio” con los puntajes de 5 a 7 en física, de 9 a 12 en verbal y de 3 a 4 en indirecta; y con relación al “Alto” en física de 8, en verbal de 13 y en indirecta de 5 hasta el puntaje máximo. Mientras los puntajes de medición de la variable son: “Bajo” del puntaje mínimo a 14, “Medio” de 15 a 22 y “Alto” de 23 al puntaje máximo.

Ficha sociodemográfica

Se aplicó con la finalidad de conocer las características del grupo a estudiar realizando 7 preguntas cerradas con respuestas listas para ser marcadas, se tomó en cuenta la utilidad del juego, la frecuencia, el tiempo, como lo suelen jugar, preferencias y el estado emocional ante su ejecución.

2.3 Población, muestra y muestreo

Población

Según Valderrama (2015) es el conjunto de la totalidad de las medidas de las variables en investigación, en cada una de las unidades de la materia (p.182). Por ello, para la investigación se tomó (02) centros educativos públicos mixtos del Ugel 4; la primera institución estuvo conformada por 579 y la segunda de 329 en total fue de 908 estudiantes de 1er a 5to de secundaria de ambas instituciones educativas públicas del distrito de Comas. Cifras obtenidas según la página Escala del Ministerio de Educación (MINEDU, 2018).

Muestra

Valderrama (2015) es el subgrupo que se extrae de una población para realizar el estudio. (p.184). Para ellos se determinó mediante la fórmula:

$$n = \frac{NZ^2P(1-p)}{(N-1)e^2 + Z^2p(1-p)}$$

N= tamaño poblacional (908); Z= nivel de confianza que es un 95% y se muestra como z = 1.96; p= muestra la proporción de la población que es igual a 0.5; e= nivel de error estándar = 0,05.

Luego se sustituyeron los datos de la siguiente manera:

$$n = \frac{(937) (1.96)^2(0.5) (1 - 0.5)}{(937 - 1) (0.05)^2 + 1.96^2 0.5(1 - 0.5)}$$

$$n = 271$$

Donde se obtuvo 271 estudiantes de las dos instituciones educativas públicas mixtas, de 1° grado a 5° grado de secundaria del distrito de Comas. De acuerdo a la división del tamaño muestral, fue de 135.5 en la cual redondeando se obtuvo 136; por lo tanto, se pudo entender que una institución hizo la diferencia de 135, siendo así exacta la muestra.

Muestreo

De acuerdo a Vivanco (2013), se indica que la investigación fue de muestreo no probabilístico dado a que es un procedimiento por el cual las unidades no se eligen al azar, sino que son seleccionadas, por lo tanto, se escogió individuos con criterios aceptables a estudiar para la muestra, asimismo, fue también de tipo por conveniencia, debido a que la muestra tomada fue la disponible en el momento que se aplicó la encuesta, es decir, a los estudiantes que asistieron a la institución educativa y estuvieron a la disposición de participar (p.81).

Criterios de inclusión y exclusión

Se incluyeron a estudiantes con las siguientes características:

- Estudiantes entre 12 a 18 años de edad.
- Estudiantes de ambos sexos.
- Estudiantes que se encuentren matriculados.
- Estudiantes que utilicen videojuegos.
- Estudiantes que asistieron el día que se aplicó el instrumento.

Por otra parte, los de exclusión fueron:

- Estudiantes menos de 12 años y mayores de 18 años de edad.

- Estudiantes que no estén matriculados.
- Estudiantes que no utilicen videojuegos.
- Estudiantes que no asistieron el día que se aplicó el instrumento.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Para la presente investigación se utilizó como técnica de recolección de datos, la encuesta para obtener información relevante en cuanto al uso problemático de los videojuegos y como afecta en los estudiantes de las instituciones educativas en estudio. Como se tomó como técnica la encuesta, Los instrumento para su aplicación fue el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) y la Escala de Agresión para Adolescentes (ADAS) con la ficha técnica de todos los datos necesarios.

Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) / Ficha Técnica del Instrumento

Nombre	: Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV).
Autor	: Andrés Chamarro, et al.
Procedencia	: Universidad Autónoma de Barcelona, Bellaterra, España.
Aparición	: 2014
Significación	: Técnica para determinar el nivel de uso problemático a los videojuegos.
Aspectos que evalúa	: 2 dimensiones, dependencia y evasión; y consecuencias negativas.
Administración	: Individual y colectiva.
Aplicación	: Adolescentes y jóvenes de ambos sexos, de 12 a 20 años de edad.
Duración	: Este instrumento tiene un tiempo aproximado de 10 minutos en promedio.
Tipo de Ítem	: Enunciados con alternativas politómicas, en Escala tipo Likert.
Ámbitos	: Psicología educativa, clínica, y social.
Materiales	: Manual de registros.
Criterios de calidad	: Validez y confiabilidad.

El Cuestionario estuvo basado al modelo cognitivo conductual de Yung y del DSM IV; los factores fueron derivados del CERI y CERM cuestionarios diseñados por los propios autores de la prueba presente (Andrés Chamarro y Xavier Carbonell) entre otros. El protocolo consta de una hoja donde se presenta las instrucciones y los 17 enunciados, tomando de medición una escala tipo Likert, de opciones para responder como: “Nunca/ Casi nunca”, “Algunas veces”, “Bastantes veces” y “Casi siempre”. Para ser luego puntuado de acuerdo a cada ítem entre 1 y 4 de la siguiente manera: Nunca/Casi nunca=1, Algunas veces=2, Bastantes veces=3 y Casi siempre=4, de la manera sucesiva el total ubicarse en los percentiles, esto dará la valoración del uso problemático de los videojuegos.

Validez y confiabilidad

Chamarro et al. (2014) para la validación del cuestionario tomó como muestra 5.538 estudiantes de ESO entre 12 y 20 años, aplicó el criterio de Aiken para la estructura del instrumento. Así mismo realizó el análisis factorial confirmatorio ajustando dos factores y adquiriendo como resultado, datos aceptables, obteniendo valores confiables mayores de 0.70 por cada ítem y por cada factor de 0.861 para la dependencia y evasión; y de 0.869 para consecuencias negativa. Además, obtuvo una asimetría y curtosis muy elevada en la escala de evasión e hizo la utilidad del test de Bonferroni para realizar las comparaciones de medias y el análisis de clusters donde obtuvo tres grupos para la calificación.

Para validar primero se pasó por criterio de jueces, en la cual se hizo la utilidad del V de Aiken donde se pudo concluir que la prueba es válida porque tiene valores significativos. Posteriormente, se realizó una prueba piloto de 100 estudiantes de una institución educativa pública de 1° a 5° grado de secundaria del distrito de comas; cuyo resultado que se obtuvo de alfa de Crombach en general fue de 0.902, lo que significó que el instrumento de la variable uso problemático de videojuegos fue altamente confiable.

La Escala de Agresión para Adolescentes (ADAS) / Ficha Técnica del Instrumento

Nombre	:	Escala de Agresión para Adolescentes – ADAS.
Autor	:	Mariela Claudia Andrade Marcos.
Aparición	:	2016
Significación	:	Técnica psicométrica útil para determinar el nivel de agresión en los adolescentes.
Aspectos que evalúa:	:	3 Dimensiones Física, Verbal e Indirecta.
Administración	:	Individual y colectiva.
Aplicación	:	Adolescentes de ambos sexos, de 12 a 17 años de edad..
Duración	:	Este instrumento tiene un tiempo aproximado de 15 minutos en promedio.
Tipo de Ítem	:	Enunciados con alternativas politómicas, en Escala tipo Likert.
Ámbitos	:	Psicología educativa, clínica, forense y social.
Materiales	:	Manual de registros.
Criterios de calidad	:	Validez y confiabilidad.

El instrumento creado fue basado al modelo teórico del aprendizaje social de Albert Bandura y la de la frustración de Dollard y Miller. El protocolo consta de dos (02) hojas de tamaño A4, en la primera hoja solicita los datos del participante y se muestra las instrucciones, y en la segunda hoja presenta los 34 enunciados, tomando de medición aba escala tipo Likert, de cuatro (04) opciones para responder como: “Nunca”, “Rara vez”, “A menudo” y “Siempre”. Para ser luego puntuado de acuerdo a cada ítem entre 0 a 3 de la siguiente manera: Nunca=0, Rara vez=1, A menudo=2 y Siempre=3 y de la manera sucesiva el total ubicarse en los percentiles, esto dará la valoración de agresión.

Validez y confiabilidad

Andrade (2016), para la validación del instrumento tuvo como muestra 376 estudiantes del nivel secundario. Aplicó la prueba de kolmogorow de – Smirnov donde determinó que la distribución era anormal, asimismo, realizó el V de Aiken para la validación de contenido y análisis factorial de constructo ajustando tres (03) factores y adquiriendo en la adecuación de muestra con la prueba de KMO un valor de 0.857 y en el de Bartlett una significancia menor

a 0.05. Además, consiguió por ítems y dimensiones una correlación significativa, sin embargo, en 2 factores como agresión física e indirecta tuvieron resultados bajos. Los datos conseguidos de alfa de Crombach fueron de 0.878 y por dimensiones se obtuvo una confiabilidad de 0.753 en la agresión física, 0.769 en la agresión verbal y 0.767 en la agresión indirecta obteniendo una estabilidad aceptable para medidas de estudio.

Cabe destacar que para validar primero se tuvo que pasar por criterio de jueces, la cual se hizo la utilidad del V de Aiken, donde se concluyó que el instrumento es válido porque tiene valores significativos, posteriormente se realizó una prueba piloto de 100 estudiantes de una institución educativa pública de 1° a 5° grado de secundaria del distrito de Comas; cuyo resultado del alfa de Crombach en general fue de 0.969, por lo que se puede decir que el instrumento de la variable agresión posee una excelente confiabilidad.

2.5 Procedimiento

Antes de evaluar la muestra se tuvo que obtener la autorización o permiso de las autoridades de las instituciones educativas a través de una carta de presentación en la cual ellos daban su aprobación mediante una carta de aceptación. Una vez obtenido lo requerido, se procedió a realizar la recolección de datos, no obstante, para ello se tuvo que tener el consentimiento del participante indicándoles que los datos obtenidos serán confidenciales. Luego, se brindó una pequeña explicación sobre las variables a evaluar para que estén familiarizados con el tema, seguidamente se aplicó los instrumentos ya mencionados anteriormente con una ficha sociodemográfica para luego ser excluidos los sujetos que no cumplan los criterios a evaluar, de esa manera se seleccionó el grupo acorde al número de muestra que presenta el estudio. Para finalizar, los resultados de las encuestas fueron suministrados a la base de datos en el programa estadístico SPSS, versión 21 y luego se realizó el análisis estadístico e interpretación de los resultados.

2.6 Métodos de análisis de datos

El estudio fue de diseño no experimental de nivel descriptivo de tipo correlacional. Una vez seleccionado las encuestas que cumplan los criterios a evaluar, se procedió a elaborar la data de acuerdo a las respuestas que se recopiló de la muestra utilizando el programa Excel 2013, para posteriormente ser transferidos al programa estadístico SPSS versión 21 donde se desarrolló el análisis inferencial tomando la prueba de normalidad de Kolmogorov –Smirnov con el propósito de determinar la asimetría. Se obtuvo como resultado una distribución

anormal no paramétrica, por lo consiguiente, se propuso a trabajar con el Rho de Spearman para realizar las correlaciones respectivas; asimismo se procesó los análisis descriptivos en la cual se llevó a cabo realizando distribuciones de las frecuencias absolutas y relativas. Luego, se finalizó con la elaboración de la discusión de los resultados con las teorías y antecedentes; conclusiones y recomendaciones adecuadas para el estudio realizado.

2.7 Aspectos éticos

Bajo la declaración de Helsinki de la Asociación Médica Mundial (2013, p. 2), la investigación se consideró pertinente para el ámbito educativo ya que no generó ningún riesgo físico o emocional en las personas evaluadas. El estudio fue realizado bajo las orientaciones y supervisiones del equipo de investigación de la Universidad César Vallejo, de esta manera, la teoría fue armada, desarrollada y debidamente sustentada bajo las fuentes de información teóricas y científicas respetando la estructura según por las normas del manual APA, y del formato de la UCV. Igualmente, se tomó en cuenta los aspectos bioéticos el de beneficiar a la población estudiada proporcionando mayor información y requiriendo alternativas de solución a las autoridades, además, favorecerá a futuros investigadores como antecedentes. La información recolectada para la presente investigación fue única, valorando y respetando las respuestas del participante, asimismo, los resultados obtenidos de los instrumentos fueron reservados. Todo ello generó un clima de respeto y justicia en el que cada participante de la investigación pudo obtener algún beneficio y que el apoyo del mismo estuvo acorde a sus capacidades y limitaciones.

III. RESULTADOS

Luego de presentar los aspectos metodológicos de la investigación, corresponde bosquejar y analizar los resultados que se obtuvieron luego de aplicar los instrumentos. Se inicia con la prueba de normalidad para ambos instrumentos: el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) y la Escala de Agresión para Adolescentes (ADAS).

Tabla 1

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov

	Uso problemático de videojuegos			Agresión	
	Dependencia y evasión	Consecuencias negativas	Agresión física	Agresión verbal	Agresión indirecta
N	271	271	271	271	271
K-S	.093	.099	.093	.099	.103
P	.000	.000	.000	.000	.000

La tabla evidencia la simetría entre los datos resultantes, lo cual está dado por un grado de significación de ambas dimensiones menor a 0,05; por lo que se puede decir que la distribución es anormal- no paramétrico. Dado a ello se hace la utilidad el Rho de Spearman para las siguientes correlaciones.

Tabla 2

Relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019

Uso problemático de videojuegos	Correlación	Agresión
	Rho de Spearman	.456**
P	.000	
N	271	

Para analizar un coeficiente de correlación, según la escala Bisquerra (1987), explica que igual a 1 es correlación perfecta; menor a 1 y mayor a 0,8 correlación muy alta; menor a 0,8 y mayor a 0,6 correlación alta; menor a 0,6 y mayor a 0,4 correlación moderada; menor a 0,4 y mayor a 0,2 correlación baja; menor a 0,2 y mayor a 0 correlación baja; Valor de 0, correlación Nula (p.189). En la tabla vemos un resultado de 0,4 por lo que se indica en primera instancia que éste refleja una correlación moderada directa, ya que está entre 0,4 y 0,6. Esto quiere decir que en más o menos la mitad de los casos, la actuación de la variable uso de los videojuegos determina el comportamiento de la variable agresión; esto en sentido positivo. Por lo tanto, tras los resultados se puede constatar la existencia de relación entre ambas variables.

Tabla 3

Relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como; agresión física, agresión verbal y agresión indirecta

		Agresión física	Agresión verbal	Agresión indirecta
	Rho P	.444**	.447**	.441**
Videojuegos	N	.000	.000	.000
		271	271	271

En los resultados se puede observar un nivel de significancia de 0,4 por lo que se indica en primera instancia una correlación moderada directa, ya que se encuentra entre 0,4 y 0,6. Esto quiere decir que, en muchos casos, la actuación de la variable uso de los videojuegos determina el comportamiento regular entre las dimensiones de agresión; dando los siguientes puntajes: física ($r=.444^{**}$), agresión verbal ($r=.447^{**}$), agresión indirecta ($r=.441^{**}$), Además se aprecia que la correlación de mayor fuerza es la agresión verbal y la menor agresión indirecta.

Tabla 4

Relación entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como; dependencia y evasión; y consecuencias negativas

		Dependencia y evasión	Consecuencias negativas
	Rho	.861**	.936**
Agresión	P	.000	.000
	N	271	271

En la tabla se puede observar un nivel de significancia de 0,8 y 0,9 por lo que indica en primera instancia una correlación directa muy alta, ya que el resultado se encuentra entre 0,8 y 1. Cuyo puntaje de ambas dimensiones fueron en dependencia y evasión ($r=.861^{**}$) y en Consecuencias negativas ($r=.444^{**}$); esto quiere decir que la variable agresión está relacionada con el uso de videojuegos. Por lo tanto, tras los resultados se puede constatar la relación que existe entre ambas variables, mostrando una correlación alta siendo superior a una correlación moderada.

Tabla 5

Niveles del uso problemático de videojuegos

	Frecuencia	%
SP	63	23.2
PP	134	49.4
PS	74	27.3
	271	100

Nota: SP: Sin problemas; PP: Problemas potenciales; PS: Problemas severos.

De los datos se obtiene que en un 49,4% de las respuestas evidencian problemas potenciales (PP) provenientes del uso de videojuegos, en la cual denota un nivel alto de los demás y los resultados que no reflejan problemas (SP) y los que indican problemas severos (PS) son equivalente, a un 23,2% y un 27,3% de manera proporcional.

Tabla 6*Niveles del uso problemático de videojuegos, en función al sexo*

	Femenino		Masculino	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
SP	36	28.8	27	18.5
PP	60	48.0	74	50.7
PS	29	23.2	45	30.8
	125	100	146	100

Nota: SP: Sin problemas; PP: Problemas potenciales; PS: Problemas severos.

Se destaca en estos resultados que los problemas severos (PS) son mayores en el sexo masculino de 30,8%, mientras la opción sin problemas (SP) es mayor para el sexo femenino mostrando un 28,8%. Por otra parte, en ambos géneros resultan superiores los casos de problemas potenciales (PP), dando un puntaje aproximado de 50%.

Tabla 7*Niveles del uso problemático de videojuegos, en función a los grados*

	1ero		2do		3ero		4to		5to	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
SP	11	20.0	8	14.8	14	25.9	16	29.6	14	25.9
PP	24	43.6	26	48.1	30	55.6	27	50.0	27	50.0
PS	20	36.4	20	37.0	10	18,5	11	20.4	13	24.1
	55	100	54	100	54	100	54	100	54	100

Nota: SP: Sin problemas; PP: Problemas potenciales; PS: Problemas severos

Cuando se separa por grados la variable uso problemático de los videojuegos, resalta que los problemas severos (PS) son mayores en los primeros años, es decir, en los de primer y segundo grados aproximándose al 40%; mientras la opción sin problemas (SP) es superior en el cuarto grado presentando un 29.6%. En los problemas potenciales (PP) se enmarca notablemente en tercero, cuarto y quinto grado mostrando un resultado casi paralelo de 50.0% siendo mayor entre los tres niveles.

Tabla 8*Niveles de agresión por dimensiones*

Niveles	Agresión	%	Agresión Física		Agresión verbal		Agresión indirecta	
			Agresión	%	Agresión	%	Agresión	%
Bajo	27	10.0	40	14.8	12	4.4	24	8.9
Medio	31	11.4	13	4.8	46	17.0	27	10.0
Alto	213	78.6	218	80.4	213	78.6	220	81.2
	271	100	271	100	271	100	271	100

La agresión total se muestra alta para la población objeto de estudio, alcanzando un 78,6%; mientras resultados también altos se ubican en la agresión física e indirecta, siendo puntajes semiparalelas a un 80%, Por su parte, la agresión verbal suma casi un 21% en la categoría medio-bajo, aunque en el nivel alto indica un resultado importante de 78,6.

Tabla 9*Niveles de agresión por dimensiones, en función al sexo*

	Niveles	Agresión	%	Agresión	%	Agresión	%	Agresión	%
				Física		verbal		indirecta	
Femenino	Bajo	11	8.8	22	17.6	7	5.6	9	7.2
	Medio	21	16.8	8	6.4	25	20.0	17	13.6
	Alto	93	74.4	95	76.0	93	74.4	99	79.2
		125	100	125	100	125	100	125	100
Masculino	Bajo	16	11.0	18	12.3	5	3.4	15	10.3
	Medio	10	6.8	5	3.4	21	14.4	10	6.8
	Alto	120	82.2	123	84.2	120	82.2	121	82.9
		146	100	146	100	146	100	146	100

Como sucede en los casos precedentes en mujeres, se mantienen las tendencias, apreciando un aumento en las agresiones totales, entre las variables, superando el 70% en todos los casos. Asimismo, se muestra que la mayor propensión de agresión que suelen usar es la agresión indirecta a un 79.2% y como la más baja la agresión verbal a un 74.4%, manteniéndose como alto en su rango. En cuanto a los varones, también se observa un aumento en las agresiones totales entre las variables, superando el 80% en todas las dimensiones. Así mismo, se muestra que la mayor propensión de agresión que suelen usar es la agresión física a un 84.2% y como la más baja en la agresión verbal a un 82.2%, manteniéndose como alto en su rango.

Tabla 10*Niveles de agresión por dimensiones, en función a los grados*

	Niveles	Agresión	%	Agresión Física	%	Agresión verbal	%	Agresión indirecta	%
1°	Bajo	8	14.5	10	18.2	4	7.3	6	10.9
ero	Medio	7	12.7	4	7.3	11	20.0	7	12.7
	Alto	40	72.7	41	74.5	40	72.7	42	76.4
		55	100	55	100	55	100	55	100
2°	Bajo	6	11.1	6	11.1	1	1.9	8	14.8
ero	Medio	3	5.6	0	0.0	8	14.8	1	1.9
	Alto	45	83.3	48	88.9	45	83.3	45	83.3
		54	100	54	100	54	100	54	100
3°	Bajo	3	5.6	6	11.1	3	5.6	2	3.7
ero	Medio	7	13.0	3	5.6	7	13.0	5	9.3
	Alto	44	81.5	45	83.3	44	81.5	47	87.0
		54	100	54	100	54	100	54	100
4°	Bajo	5	9.3	9	16.7	1	1.9	5	9.3
ero	Medio	7	13.0	3	5.6	11	20.4	6	11.1
	Alto	42	77.8	42	77.8	42	77.8	43	79.6
		54	100	54	100	54	100	54	100
5°	Bajo	5	9.3	9	16.7	3	5.6	3	5.6
ero	Medio	7	13.0	3	5.6	9	16.7	8	14.8
	Alto	42	77.8	42	77.8	42	77.8	43	79.6
		54	100	54	100	54	100	54	100

De acuerdo a los casos presentados en el 1° grado, se observa en un aumento en las agresiones totales, entre las variables, superando el 70% en todas las dimensiones. Así mismo, se muestra que la mayor propensión de agresión que suelen usar es la agresión indirecta a un 76.4% y de igual modo las más baja a un 72.7% en agresión verbal, manteniéndose como alto en su rango. Mientras en los resultados presentados del 2° grado, se mantienen las tendencias,

estimando un aumento en las agresiones totales, entre las variables, superando el 80% en todos los casos. Además, se muestra que la mayor propensión de agresión que suelen usar es la agresión física con un 88.9%, mientras en los más bajos muestra un puntaje paralelo de 83.3% en agresión verbal e indirecta, manteniéndose como alto en sus categorías. De igual modo en el 3º grado, se conservan los puntajes como alto en las agresiones totales, entre las variables, superando el 80% en todos los casos. Además, se muestra que la mayor propensión de agresión que suelen usar es la agresión indirecta a un 87.0% y de igual modo la más baja a un 81.5% en agresión verbal, manteniéndose como alto en su rango. Continuando con el 4º grado, de la misma forma se salvaguardan las propensiones, indicando un aumento en las agresiones totales, entre las variables, obteniendo un puntaje semiparalelo de 70% en todos los casos. Así mismo, se muestra que la mayor tendencia de agresión que suelen usar es la agresión indirecta a un 79.6%, mientras las más bajas son de un 77.8% en la cual se muestra de manera equivalente en las dos dimensiones en agresión física y verbal, manteniéndose como altos en sus rangos. Finalmente, luego de evaluar las tendencias de los casos del 4º grado, el 5 grado regresa a las tendencias generales al alta para la agresión total, física, verbal e indirecta con valores cercanos al 80%, asimismo, se observa que cuyos resultados del rango alto son similares al 4º grado, dando a entender que estos 2 últimos años son propensos a realizar la agresión indirecta en la cual presenta un puntaje superior de 79.6% que de la agresión física y verbal.

IV. DISCUSIÓN

Los videojuegos han ido evolucionando con el paso del tiempo creando nuevas plataformas diseños y tipos llegando hacer actualizados cada año, esto esencialmente es más preferido por los adolescentes, pues que según Gros (2005) son atraídos debido a sus diseños llamativos, por sus contenidos extravagantes y misteriosos en la cual al usuario le llamará la atención para resolver los enigmas, descubriendo nuevas formas de ejecutar y descubrir técnicas para alcanzar su objetivo, asimismo, permitiendo interactuar en muchos casos con otras personas (p.1). De acuerdo a la OMS (2017) nos refiere que la actividad continua de estas plataformas puede causar un problema a nivel cognitivo, emocional y conductual permitiendo desarrollar algunos indicadores de patología.

De acuerdo al estudio se planteó el objetivo general sobre determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019. Según el resultado obtenido permitió aceptar la hipótesis general, mostrando una correlación directa moderada de ($r = 0,456^{**}$). Por lo tanto, observando las otras investigaciones, se ha encontrado similitud con Remigio (2017), quien determinó que el 97,1%, de los estudiantes tienen mayor nivel de adicción a los videojuegos y el 28,0% comportamientos más agresivos siendo ofensivos y violentos, reflejando de esa manera una relación moderada entre ambas variables de estudio de ($r = .571$). De este modo la teoría de Young (1998), partiendo del enfoque cognitivo conductual nos señala que el uso de videojuegos excesivos en el internet es un problema en el control de uso, donde se manifiesta un cúmulo de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos.

En otro orden de ideas, pasando a los objetivos específicos formulados se determinó la relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como; agresión física, agresión verbal y agresión indirecta en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019. En la cual se tuvo como resultado una correlación moderada de ($r=.444^{**}$), ($r= .447^{**}$) y de ($r=.441^{**}$), aprobando de esa manera la hipótesis. Estos resultados indican que a mayor uso problemático de los videojuegos los niveles de agresión serán mayores. En concordancia con esto, Chacón et al. (2017), en su estudio refieren que el 70% de estudiantes relacionados con los videojuegos fueron los que obtuvieron mayor puntuación en agresividad, victimización física y verbal comprobando que el uso de videojuegos influye en la agresividad y victimización en los

usuarios. Según a Bandura y Walters (1974) indican que la conducta agresiva es aprendida por medio de la observación a manera de amaestramiento vicario, siendo como modelo hacia las personas que lo perciben. De acuerdo a Carnagey, Anderson y Bushman, (2006) el 85% de la mayoría de los videojuegos contienen violencia esto puede llegar a contribuir en el crecimiento de la conducta agresiva, complicando las relaciones interpersonales debido a que este uso puede crear una pérdida de sensibilización frente a la agresión. Así mismo, Breuer et al. (2017) nos refieren según Dollad y Miller que la frustración en muchas ocasiones también interfiere en el modo comportamental del sujeto a responder agresivamente ante una situación desesperada por conseguir el objetivo, en este caso como ganar el juego. Puesto que según Cloninger (2003) quien se basa en la teoría de Sigmund Freud señala que el comportamiento y las personalidades están conexas a la presencia de impulsos en la cual a diario necesitamos llevarlo a práctica ante los conflictos y a la limitación que la realidad supone. Así pues, Sandumi et al. (2008), también nos refiere que la agresividad es vista como una forma de conducta que ha evolucionado para favorecer la supervivencia de los organismos y las especies. Por consiguiente, nos infiere que la conducta agresiva lo posee todo ser humano para enfrentarse a las situaciones adversas como una defensa o desahogó en niveles de frecuencias normales, siendo utilizados en momentos esenciales.

En cuanto, en relación entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como; dependencia y evasión; y consecuencias negativas en estudiantes de las dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019, se obtuvo una correlación directa muy alta con los resultados ($r=.861^{**}$) y ($r=.936^{**}$) incumpliendo de esa manera la hipótesis planteada, mostrando resultados superiores a una relación directa moderada. Por lo tanto, Argandar y Molina (2016), según su estudio nos señala que la violencia no necesariamente es divisada por los videojuegos, sino que también es percibida por otros medios ya sea por el ámbito social o intrafamiliar, por lo tanto, se puede predecir que la conducta ya haya sido adquirida o aprendida. Luego con la utilidad continua de los videojuegos irán reforzando su conducta, dado a que como se mencionó anteriormente hay una variedad tipos de videojuegos entre ellos el de violencia en la cual, es mayormente preferida por los usuarios llegando a causar dificultades psicológicas. Pues Bozoglan (2018) indica que en numerosos casos los problemas familiares intervienen en el uso desmedido de los videojuegos, puesto que debido a los conflictos causados por una comunicación escasa y ausencia de los padres los adolescentes tienden a refugiarse en los videojuegos donde

consiguen encontrar tranquilidad y distracción llevándoles a prestar mayor atención en su ejecución pasándose el tiempo de lo normal. De acuerdo a Carbonell (2014), quien realiza un estudio de las adicciones conductuales en los videojuegos basados en el DSM-5 nos indica algunos criterios que son: preocupación excesiva, síntoma de abstinencia, necesidad de mayores dosis, alivio emocional, pérdida de control y de interés a las actividades cotidianas, mentiras o engaños concurrentes y descuido en las relaciones interpersonales. Por lo consiguiente según la OMS (2017) nos refiere que si se visualiza o se detecta estos indicadores y no es intervenido inmediatamente se puede convertir en adicción en la cual es cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar y, por lo tanto, supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo.

Desde el punto de vista descriptivo, los niveles del uso problemático de los videojuegos se ubican en problemas potenciales indicando que el problema es intermedio con un puntaje que sobre sale de los demás percentiles de 49.4%. Sin embargo, el uso inapropiado con el tiempo puede acrecentarse si no se toma a tiempo la debida atención al inconveniente. En cuanto a los niveles en función al sexo y grado, son los alumnos de género masculino los que presentan problemas potenciales con el uso de videojuegos de un 50.7%, sobre todo en los tres últimos años de secundaria, es decir, en tercero, cuarto y quinto grado, además, tanto la agresión física, como la verbal e indirecta presentan niveles bastante altos en las poblaciones mencionadas como las más problemáticas. Estos datos obtenidos llevan concordancia con Otoy y Ramírez (2016) la cual determinaron la existencia de un factor de predicción de 25.5% que expresa que los estudiantes que juegan videojuegos de internet tienden a ser más violentos y agresivos, tomando en cuenta que estos forman parte de la población masculina. Asimismo, Fuentes y Pérez (2015) indican que los videojuegos generan adicción, agresividad, aislamiento, sexismo y problemas de salud, puesto que en su investigación muestra que el 70% de adolescentes sobre todo los de últimos años, no llegan a realizar deportes, paseos y tareas escolares, afectando y disminuyendo el rendimiento académico y a la vez causando cambios en la forma de la alimentación y sueño dado a que pueden intervenir con el estado físico y mental del estudiante.

Desde el otro punto descriptivo, los niveles de agresión por dimensiones muestran un alto puntaje de 81% en agresión indirecta y de 80.4% en agresión física superando el 80% y en cuanto a los niveles de agresión según sexo se rescata que el género masculino es el más propenso a practicar esta conducta siendo tendiente a usar la agresión física presentando un

resultado mayor de 84.2% en la cual está por encima del género femenino resaltando la dimensión agresión indirecta con un %76.0 siendo mayor en su rango. Además, se observa que esta conducta es mayormente practicada por los de segundo y tercer grado mostrando una tendencia a la agresión física, verbal y agresión indirecta con los puntajes semiparalelos a 80%, sin embargo, se rescata que el segundo grado la dimensión de agresión física es la más resaltante entre todas, indicando que los adolescentes prefieren ejecutar la variable presente. Por lo tanto, esto respalda UNESCO (2019), quien nos da a conocer que cada vez en el mundo cada 3 estudiantes el 32% han sido víctimas de violencia por parte de sus compañeros siendo intimidados mediante la agresión física en la cual es más notorio en varones mostrándose en varias regiones del mundo, excepto en Norteamérica, puesto a que prevalece la agresión psicológica en mujeres.

Finalmente corroboramos que existe relación entre ambas variables aceptando la hipótesis general. Por lo tanto, observamos que el tiempo de uso en los videojuegos, presta un papel importante para que se pueda conllevar a una adicción, puesto que la práctica no necesariamente presenta una amenaza sino al modo de uso que le dan. De esta manera trayendo consecuencias negativas en su estado físico, psicológico y en la conducta, por ello se considera como un factor de riesgo para que puedan adquirir un comportamiento agresivo. Sin embargo, hay varias teorías y estudios que señalan que no necesariamente la ejecución de estos juegos puede causar el problema, sino que también existen otros componentes que atribuyen al comportamiento como por el ámbito social o cultural. Así mismo, se argumenta que este uso desmedido de los videojuegos cada vez se va aumentando su ejecución, dado que se van actualizando cada año creando nuevos diseños. Es por ello que se debe considerar los programas preventivos y de intervención hacia la población afectada como a los estudiantes, apoderados o padres de familia para que aborden este caso. De esta manera si se trata a tiempo este fenómeno evitará a que se prevalezca y se convierta una patología.

V. CONCLUSIONES

Una vez elaborada la presente investigación, se concluye:

PRIMERA: existe relación directa moderada, con un valor de ($r=.456^{**}$) entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019.

SEGUNDA: existe relación directa moderada, con los valores ($r=.444^{**}$), ($r=.447^{**}$) y ($r=.441^{**}$) entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como; agresión física, agresión verbal y agresión indirecta.

TERCERA: en este punto se anuncia que existe relación directa muy alta, con valores significativos de ($r=.861^{**}$) y ($r=.936^{**}$) entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como; dependencia y evasión; y consecuencias negativas.

CUARTA: preexiste un alto nivel de problemas potenciales con un puntaje de 49.4%.

QUINTA: los niveles del uso problemático de los videojuegos son mayores en el sexo masculino con un puntaje de 50.7% que en el femenino con un puntaje de 48.0%, ubicándose ambos en la categoría problemas potenciales.

SEXTA: en los niveles del uso problemático de los videojuegos por grados, mantienen un alto porcentaje en los problemas potenciales, teniendo un puntaje semiparalelo de 50% entre tercero, cuarto y quinto.

SETIMA: preexiste un alto nivel de agresión con un puntaje de 78.6%, siendo tendientes a utilizar la agresión física e indirecta con un resultado semiparalelo de 80%.

OCTAVA: los niveles de agresión son más propensos en varones que en las mujeres presentando puntajes altos en las tres dimensiones agresión física, verbal e indirecta de 84.2%, 82.2% y 82.9%, mientras que en el género femenino presentan puntajes cercanos a 70%, manteniéndose como alto en su rango. Además, se observa que la mayor agresión a practicar es la física en varones e indirecta en mujeres.

NOVENA: los niveles de agresión son más propensos en 2° y 3° grado presentando valores semiparalelos a 80%, asimismo, se observa que la mayor agresión a practicar es la física en la cual se muestra notoriamente en el 2° año.

IV. RECOMENDACIONES

1. Desarrollar planes de acción que contribuyan a bajar los niveles de agresión entre los adolescentes de primero a quinto grado creando planes que permitan enseñar a los niños y adolescentes a pensar, sobre todo a analizar de manera crítica los videojuegos que a diario son ofrecidos por la sociedad, así como los mensajes de violencia que reciben del entorno.
2. Promover la organización de actividades sanas que se puedan ofrecer a los adolescentes, para la disminución del uso continuo de los videojuegos como programas de lectura que resulten atractivos a los niños y adolescentes, donde el componente visual juegue a favor de la educación de los alumnos en lugar de alterar sus conductas disminuyendo los niveles elevados de agresión.
3. Diseñar programas de sensibilización dirigidas a hacia los padres o apoderados, sobre instruir y estar pendientes de sus hijos, brindándoles el soporte emocional y formativo. Fomentando a la vez diseños de videojuegos educativos que resulten atractivos para los usuarios de primero a quinto año, para de esta forma lograr educarlos mientras realizan una actividad que para ellos resulta cotidiana incentivando el uso responsable de los medios digitales, así como la administración y aprovechamiento del tiempo en acciones que favorezcan el crecimiento integral del niño y el adolescente.
4. Extender la investigación y propiciar espacios para el abordaje investigativo del uso problemático de los videojuegos. El estudio debe trascender en plano descriptivo y comparativo con los niveles representativos para pasar al aplicativo y saber si el abordaje va ser de prevención o de intervención.
5. Ampliar la investigación realizando un estudio comparativo y descriptivo sobre los tipos de videojuegos y sus preferencias para obtener resultados más consistentes y representativos para ambas poblaciones, femenino y masculino.
6. Diseñar un modelo de escuela de padres, que brinde asistencia y asesoría permanente a los progenitores, apoderados o representantes de los adolescentes de primero a quinto grado, en todo lo relacionado con el uso problemático de los videojuegos y sus consecuencias.

7. Evaluar e investigar a mayor profundidad el uso de los videojuegos y de lo que perciben tanto en las tecnologías como en su entorno, y su incidencia en los niveles de agresión, para constatar y obtener resultados primordiales sobre la causa de la conducta agresiva.
8. Realizar programas de concientización dirigidas a los padres o apoderados del adolescente para tratar de forma directa o transversal los temas asociados a la conducta agresiva, sus incidencias y las posibles causas que puedan influenciar tal comportamiento, como el manejo de los videojuegos que últimamente es muy prevalente en los adolescentes.
9. Diseñar programas sobre las habilidades sociales dirigidas hacia los estudiantes de primero a quinto de secundaria, para el manejo de las emociones ante los problemas, conflictos o frustraciones y brindarles alternativas de solución sin acudir a la conducta agresiva.

REFERENCIAS

- Andrade, M. (2016). *Diseño y validación de una escala de agresión para adolescentes de 3 instituciones educativas públicas del distrito San Martín de Porres*. (Tesis de licenciatura en psicología, Universidad Cesar vallejo). (Acceso el 20 de agosto del 2018)
- Argandar, G. y Molina, L. (noviembre, 2016). Independencia entre uso de videojuegos y percepción de violencia en adolescentes de Cuernavaca. *Revista Mexicana de Investigación en Psicología*. Recuperado de <https://www.medigraphic.com/pdfs/revmexinvpsi/mip-2016/mip161e.pdf>
- Asociación Médica mundial. (2013). *Declaración de Helsinki de la AMM-Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos*. Recuperado de <http://repositorio.mederi.com.co/bitstream/handle/123456789/386/Declaracion-Helsinki-2013-Esp.pdf?sequence=1>
- Bandura, A. y Walters, R. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Alianza Universidad. Recuperado de https://issuu.com/leosantos59/docs/bandura_albert_y_walters_richard_h_
- Bisquerra R., A. (1987). *Introducción a la Estadística Aplicada a la Investigación Educativa*. Barcelona: PPU
- Breuer, J. & Elson, M. (december, 2017). *Frustration-aggression theory*. ResearchGate. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/321776001_Frustration-aggression_theory
- Bozoglan, B. (2019). *The Impact of Family on Digital Addiction: An Overview*. Europa: IGI Global Disseminator of Knowledge.
- Buss, A. (1969). *Psicología de la agresión*. Buenos Aires, Argentina: Tronquel.
- Carnagey, N., Anderson, C. & Bushman, B. (March, 2006). The eVect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence, 43(3),489-496.
- Carbonell, X. (Diciembre/ octubre, 2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 20(2), 91- 95

- Carrero, M. (2002). *Constructivismo y educación*. Recuperado. (2.ªed.). México: Progreso.
- Chacón, R. et al. (marzo, 2017). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024.
- Chamarro, A. et al. (setiembre, 2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Revista Adicciones*. Recuperado de file:///C:/Users/Personal/Desktop/31-61-1-SM%20(9).pdf
- Cloninger, S. (2003). *Teorías de personalidad*. (3.ªed.). México: Pearson educación.
- Connolly, T., Boyle, E., MacArthur, E., Hainey, T. & Boyle, J. (September, 2012). A Systematic Literature Review of Empirical Evidence on Computer Games and Serious Games. *Computers & Education*, 59, 661-686.
- Dodgson, L. (2 de octubre del 2018). There's even more evidence that video games could be making children violent [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://translate.google.com/translate?hl=es&sl=en&tl=es&u=https%3A%2F%2Fwww.businessinsider.com%2Fvideo-games-make-children-violent-according-to-study-2018-10&anno=2>
- Fidias, A., G. (2012). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. (6.ªed.). Venezuela, Caracas: Episteme.
- Filifrana, L., Solano, f. & Collazos, C. (Julio/ diciembre, 2016). Videogames design supported in smartphones through interaction patterns. *Entre Ciencia e Ingeniería*, 20(10), 57-65.
- Fuentes y Pérez (octubre, 2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Revista Opción*. Recuperado de file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/USZIR3M 5/ 20732-27392-3-PB.pdf

- Gros, B. (2005). Adolescentes y videojuegos: el juego desde el jugador. *Revista Comunicación y Pedagogía*. Recuperado de <http://www.xtec.cat/~abernat/articles/gros.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (3.ªed.). México: Ultra, SA de CV.
- Martínez, M., Enciso, R. y González, S. (Enero/ marzo 2015). Impact of the use of mobile technology in the behavior of children in interpersonal relationships. *Revista educateconciencia*, 6 (5). 67-80.
- King, D. & Delfabbro, P. (february, 2016). The Cognitive Psychopathology of Internet Gaming Disorder in Adolescence, 44(8), 1635–1645.
- Ministerio de Educación (julio del 2017). *Lima Metropolitana y Piura son las regiones con más casos de bullying reportados*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=43714>
- Ministerio de Educación. (2018). *Sistema Especializado en reporte de casos sobre Violencia Escolar - SíseVe Informe 2013- 2018*. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/6670/Sistema%20Especializado%20en%20reporte%20de%20casos%20sobre%20Violencia%20Escolar%20%20S%C3%ADseVe%20informe%202013-%202018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Salud. (2017). *Documento técnico situación de Salud de los adolescentes y jóvenes en el Perú*. Recuperado de <http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/4143.pdf>
- Olmedo, J. (2016). Influencia de los videos juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección “A” de la institución educativa “latinoamericano” del distrito de Paucarpata – Arequipa 2015. (Tesis de licenciatura). Recuperada de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3561/Edolandj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Organización Mundial de la salud. (2017), *La OMS reconoce el Trastorno por Videojuegos como problema mental*. Recuperadode <https://psicoadolescencia.com.ar/docs/adicciones/adic030.pdf>

- Osorio, R. (2013). *Impulsividad y agresividad en adolescentes*. España: Ediciones Díaz de Santos.
- Otoya, L. y Ramírez, Y. (2016). Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. Primer año de secundaria. Institución Educativa San Juan-Trujillo 2014. (Tesis para optar el título de Obstetra). Recuperada de [http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/1944/1/RE_OBST_LESLIE.OTOYA_YANETTI.RAMIREZ_VIDEOJUEGOS.INTERNET.VIOLENCIA.EN%20ADOLESCENTES DATOST046_73518161T%20-%2047565753T.PDF](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/1944/1/RE_OBST_LESLIE.OTOYA_YANETTI.RAMIREZ_VIDEOJUEGOS.INTERNET.VIOLENCIA.EN%20ADOLESCENTES_DATOST046_73518161T%20-%2047565753T.PDF)
- Palella, S. y Feliberto, M. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa*. (3.ªed.). Venezuela, Caracas: Fedupel.
- Pérez, A. y Cruz, J. (Enero/Agosto, 2003). Conceptos de condicionamiento clásico en los campos básico y aplicado. *Revistas Psicológicas y Ciencias Afines*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/180/18020204.pdf>
- Pérez, K. y Prado, A. (2015). Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María, sector Jerusalén, distrito La Esperanza, Trujillo, 2014. (Tesis de Licenciado en Enfermería). Recuperada de http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/1673/1/RE_ENFER_CONDUCTA-AGRESIVA-ESCOLARES_TESIS.pdf
- Plazas, E. (Mayo/ agosto, 2006). B. F. Skinner: La búsqueda de orden en la conducta voluntaria. *Revista Scielo*. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v5n2/v5n2a13.pdf>
- Puertas, P. et al. (Febrero /Abril, 2017). Conductas violentas según género y ocio de pantalla en escolares de la provincia de Granada. *Revista de psicología*. Recuperado de file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/USZIR3M5/919-2771-1-PB.pdf
- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017*. (Tesis de Licenciado en Psicología. (Tesis de licenciatura). (Acceso el 7 de enero del 2019)

- Reyes., R. (1996). *El juego, procesos de desarrollo y socialización: Contribución de la psicología*. Recuperado de <https://bit.ly/2Q6I7SW>
- Sandumi, M., Rostan, C. y Serrat, E. (2008). *El desarrollo de los niños, paso a paso*. (3.ªed.). España: Editorial UOC.
- Sarcca, F. y Saldívar, G. (2017). Influencia de la ejecución del videojuego dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII ciclo, nivel secundario, Institución Educativa Francisco Mostajo, distrito Tiabaya, Arequipa, 2016. (Tesis para optar título) Recuperada de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3081/EDScasaf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- United Nations Children's Fund. (2017). *Niños en un mundo digital. Estado Mundial*. Recuperado de <https://www.unicef.org/paraguay/spanish/UN0150440.pdf>
- United Nations Children's Fund. (2017). *Violencia Escolar en América Latina y el Caribe*. Recuperado de https://www.unicef.org/publications/files/Violence_in_the_lives_of_children_Key_findings_Sp.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *Behind the numbers:Ending school violence and bullying*. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366483>
- Valderrama M., S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. (2.ªed.). Lima: San Marcos
- Villanueva, C., Díaz, L. y Carvajal, R. (2014). *Aportes teóricos y metodológicos para la valoración de los daños causados por la violencia*. Colombia: Centro nacional de memoria histórica.
- Vivanco, M. (2013). *Muestro estadístico, diseño y aplicación*. Santiago de Chile: Universitaria.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	MÉTODO	INSTRUMENTOS
Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019”	General ¿Existe relación entre el uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019?	General Existe relación directa moderada entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019. Específica -Existe relación directa moderada entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión	General Determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de dos Instituciones Educativas Publicas del distrito de Comas, 2019. Específica -Determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como; agresión física, agresión verbal y agresión indirecta. -Determinar la relación entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales	Tipo y diseño -Tipo correlacional, diseños no experimental, nivel descriptivo con enfoque cuantitativo.	Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) Connolly et al. (2015) acotaron que los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles. Dimensiones -Dependencia y evasión -Consecuencias negativas

<p>tales como; agresión física, agresión verbal y agresión indirecta en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019.</p> <p>-Existe relación directa moderada entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como; dependencia y evasión; y consecuencias negativas en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019.</p>	<p>como; dependencia y evasión; y consecuencias negativas.</p> <p>-Describir los niveles del uso problemático de videojuegos.</p> <p>-Describir los niveles del uso problemático de videojuegos, en función al sexo.</p> <p>-Describir los niveles del uso problemático de videojuegos, en función a los grados.</p> <p>-Describir los niveles de agresión por dimensiones.</p> <p>-Describir los niveles de agresión por dimensiones, en función al sexo.</p> <p>-Describir los niveles de agresión por dimensiones, en función a los grados.</p>	<p>Población muestra</p> <p>-La población estuvo conformada por 908 estudiantes de 1er a 5to de secundaria de dos instituciones educativas públicas mixtas.</p> <p>-La muestra estuvo compuesta por 271 estudiantes de ambos sexos de 1er a 5er grado, de los usen videojuegos</p>	<p>y</p> <p>La escala de Agresión para Adolescentes (ADAS) Buss (1969), Difiere que la agresión es una parte alternativa de la conducta como una reacción instrumental que concede una disciplina; incorporando diferentes reacciones topografía, vitalidad y resultados.</p> <p>Dimensiones</p> <p>-Agresión física</p> <p>-Agresión verbal</p> <p>-Agresión indirecta</p>
---	--	--	---

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicador	Ítems	Escala de Medición
Uso problemático de los videojuego	Basándose en Connolly et al. (2015) definen al uso de videojuegos como aparatos electrónicos de ocio orientado al entretenimiento (p. 12). Yung (2015) de acuerdo a la frecuencia que se da a diario, se puede convertir en una conducta de riesgo trayendo así problemas psicológicos en el usuario (p.238).	Chamarro et al. (2014) midió la variable a través del cuestionario de experiencias relacionadas con videojuegos (CERV). Mediante los siguientes factores: Dependencia y Evasión; Consecuencias negativas	Dependencia y Evasión	Preocupación	1, 2, 3, 8, 10, 11, 15 y 16	Ordinal
				Negación		
			Consecuencias negativas	Tolerancia, Reducción de actividades Efectos negativos	4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14 y 17	Politómica

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicador	Ítems	Escala de Medición
Agresión	Buss (1969), indica que la agresión es una parte alternativa de la conducta como una reacción instrumental que concede una disciplina; a ello se incorpora la actitud de dañar y lastimar al sujeto (p.21).	La variable de agresión fue medida a través de la escala de Agresión (ADAS). Mediante las dimensiones Agresión física, verbal e indirecta (Andrade, 2016)	Agresión física	Empujar Tirar Morder Pellizcar Jalonear Golpear	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11	Ordinal
			Agresión verbal	Insultar Gritar Nombrar a las personas con apodos. Amenazar	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 y 23	
			Agresión indirecta	Menospreciar Dañar un objeto que pertenece a la víctima. Divulgar comentarios.	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33 y 34	

Anexo 3. Instrumentos

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)

A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

	Nunca/ Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
2. ¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b	c	d
3. ¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a	b	c	d
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	a	b	c	d
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante o un trabajo académico por el uso de videojuegos?	a	b	c	d
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?	a	b	c	d
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a	b	c	d
8. ¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	a	b	c	d
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?	a	b	c	d
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a	b	c	d
11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a	b	c	d
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
13. ¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a	b	c	d
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a	b	c	d
15. ¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a	b	c	d
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a	b	c	d
17. ¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a	b	c	d

De Chamarro.A et al. Adaptado en el año (2014) de los cuestionarios (CERI Y CERM) instrumentos propios de Chamarro.A, Carbonell. X, Beranuy. M y Graner.C.

ESCALA DE AGRESIÓN PARA ADOLESCENTES

“ADAS”

Apellidos y nombres: _____ Edad: _____

Género : Femenino Masculino

Institución Educativa: _____ Grado y sección: _____

Instrucciones:

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

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

Nunca - Rara vez – A menudo – Siempre

Nº	ÍTEMS	Nunca	Rara vez	A menudo	Siempre
1	He golpeado sin motivo a alguien alguna vez.				
2	Me involucro en peleas para hacer daño a otros.				
3	He reaccionado muchas veces con golpes cuando me molestan.				
4	Tengo por costumbre pellizcar a alguien.				
5	He pateado sin motivo a alguien.				
6	He empujado sin motivo a alguien.				
7	He puesto un pie "cabe" sin motivo a alguien alguna vez.				
8	He jalado el cabello a alguien sin motivo alguno.				
9	He bofeteado (cacheteado) a alguien sin motivo.				
10	Empleo los golpes, si fuera necesario por defender mis ideas.				
11	Alguna vez he mordido a alguien sin motivo justificado.				
12	Cuando estoy enojado empleo lisuras.				
13	Digo lisuras con frecuencia, aun sin motivo.				
14	Acostumbro amenazar a las personas para lograr intimidarlos.				
15	Suelo insultar a alguien cuando realiza mal una tarea o acción.				
16	Constantemente uso apodos para nombrar a alguien.				
17	Cuando me enfado, grito a las personas.				
18	Prefiero gritar en lugar de golpear.				
19	Acostumbro emplear el sarcasmo en mis conversaciones.				
20	Me gusta hacer chistes para burlarme de mis amigos u otras personas.				
21	Siempre encuentro un motivo para menospreciar a las personas.				
22	Con frecuencia suelo provocar discusiones con mis amistades.				
23	Elevo el tono de voz para demostrar que tengo la razón.				
24	Alguna vez he acusado a alguien sin motivo.				
25	Me gusta decir chismes de mis amigos.				
26	Con frecuencia digo mentiras sobre alguien.				
27	Cuando siento que un(a) amigo(a) me falló, digo chismes sobre él/ella a sus amistades.				
28	Acostumbro calumniar a los demás.				
29	He formado grupos de amigos(as) para ponernos en contra de alguien.				
30	Si mi mejor amigo(a) me defraudara, contaría sus secretos más íntimos.				
31	He sugerido ideas a otras personas para que lastimen a alguien.				
32	Provoco que se pierdan las cosas de las personas.				
33	He dañado las cosas aparentemente de otros sin motivo.				
34	He motivado a grupos de amigos(as) para dañar las pertenencias de otros.				

De Andrade Marcos, Marianela Claudia (2016).

Anexos 3. Ficha sociodemográfica

EXPERIENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS				
<p>El presente cuestionario posee como objetivo conocer la valoración sobre los videojuegos. Asimismo, no existen respuestas correctas o incorrectas, dado que todos los datos recopilados aportarán al desarrollo de la investigación.</p> <p style="text-align: center;"><i>¡Gracias por tu tiempo y participación!</i></p>				
Sexo:	Edad:			
M F				
1. ¿Utilizas videojuegos?				
<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No			
2. ¿Con que frecuencia lo haces? Si 1 significa el menor grado y 5 el mayor nivel:				
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. ¿Cuántas horas al día juegas?				
<input type="checkbox"/> 1-3 horas	<input type="checkbox"/> 4-6 horas	<input type="checkbox"/> 7-más horas		
4. ¿Cómo sueles jugar?				
<input type="checkbox"/> Sólo	<input type="checkbox"/> Con amigos	<input type="checkbox"/> Depende del juego		
5. ¿Qué temática de videojuegos prefieres?				
<input type="checkbox"/> De simulación	<input type="checkbox"/> De acción	<input type="checkbox"/> Deportivos		
<input type="checkbox"/> Sociales	<input type="checkbox"/> De aventura			
6. ¿Consideras que los de acción son más divertidos? Si 1 significa el menor grado y 5 el mayor nivel				
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Cuando no te sale algo bien (ganar la partida) o pasa algo en los videojuegos (se apaga, se bloquea, etc.), ¿tiendes a renegar, gritar o golpear?				
<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No			

Elaboración propia

Anexo 4. Cartas de presentación de la escuela.



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

Los Olivos, 08 de mayo de 2019

CARTA INV. N° 00408- 2019/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra(ita).
Lupe Lourdes Acevedo Lemus
Directora
I.E. 3096 Franz Tamayo Solares
Calle 7 Mz.E-1 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 Srita. **RAMOS QUINTANA, VANESA YESENIA** 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





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Los Olivos, 08 de mayo de 2019

CARTA INV. N° 00407- 2019/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sr.
José Toledo Albites
Sub. Director
I.E. 2026 Simón Bolívar
Psje. Elías Aguirre s/n Mz.Ñ – 2 Etapa – Comas

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srita. **RAMOS QUINTANA, VANESA YESENIA** 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,



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


Mg. José Toledo Albites
Sub Director (s)
091max10

MSG/ALF

Anexo 5. Cartas de autorización



“Año de la Lucha contra la corrupción y la impunidad”

Comas, 07 de Mayo de 2019

CARTA DE ACEPTACIÓN

YO: LUPE LOURDES ACEVEDO LEMUS

DIRECTORA DE LA IE 3096 FRANZ TAMATO SOLARES

Por medio de este presente hago constar que la señorita **RAMOS QUINTANA, VANESA** con el número de **DNI 48317369**, estudiante de la Carrera de Psicología de la Universidad **CESAR VALLEJO** Lima Norte, ha sido aceptada para realizar su trabajo de investigación en los estudiantes de secundaria, dándole el libre acceso a poder ejecutar las encuestas correspondientes.



Lupe Lourdes Acevedo Lemus
Directora



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

Comas, 07 de Mayo de 2019

CARTA DE ACEPTACIÓN

YO: JOSE TOLEDO ALBITES

SUB. DIRECTOR DE LA IE 2026 SIMON BOLIVAR

Por medio de este presente hago constar que la señorita **RAMOS QUINTANA VANESA**, con el número de **DNI 48317369**, estudiante de la Carrera de Psicología de la Universidad **CESAR VALLEJO** Lima Norte, ha sido aceptada para realizar su trabajo de investigación en los estudiantes de secundaria, dándole el libre acceso a poder ejecutar las encuestas correspondientes.

José Toledo Albites
Sub. Director



Mg. José Toledo Albites
Sub Director (s)

Anexo 6. Cartas de solicitud de autorización de los instrumentos



CARTA N° 0229 - 2019/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 24 de octubre de 2018

Autor:

- Chamarro Lusar, Andrés
- Carbonell Sánchez, Xavier

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **RAMOS QUINTANA, VANESA YESENIA** con DNI: 48317369 estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula 6700264443, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado : "**USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DEL DISTRITO DE COMAS, 2019**", este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación, a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

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

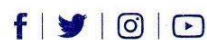
En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



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° 0230 - 2019/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 18 de Setiembre de 2019

Autor:

- Andrade Marcos, Mariela Claudia

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **RAMOS QUINTANA, VANESA YESENIA**, con DNI: 48317369 estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula 6700190190, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado : "**USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DEL DISTRITO DE COMAS, 2019**", este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación, a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

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

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

Atentamente,




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

Anexo 7. Autorización de uso de los instrumentos



Facultat de Psicologia,
Ciències de l'Educació
i de l'Esport

Andrés Chamarro Lusar y Xavier Carbonell Sánchez autores del Cuestionario Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV), por este medio autorizamos a la estudiante Vanesa Ramos Quintana de la carrera de psicología de la Universidad César Vallejo Lima-Perú, la utilización del instrumento para su trabajo de investigación titulado "Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019".

En Barcelona, a 16 de octubre de 2019.



Solicitud de permiso para la utilización de la prueba; ESCALA DE AGRESIÓN "ADAS"



Recibidos x



vanesa ramos <vanesaramos2827@gmail.com>

jue., 25 oct. 2018 0:29



para marie.andrade.m, mariela.andrade.m ▾

Muy buenas noches se dirige ante usted: Vanesa Ramos Quintana identificada con el número de DNI: 48317369; una estudiante de psicologías que cursa el X ciclo en la Universidad César Vallejo de Lima- Norte. En estos momentos estoy elaborando una investigación por tanto solicito su permiso para la utilización del instrumento en el dicho estudio; puesto que me piden como requisito en mi Centro Académico.



Claudia Andrade M. <marie.andrade.m@gmail.com>

mar., 30 oct. 2018 18:21



para mí ▾

Buenas tardes, Srta.Vanesa Ramos, puede emplear el instrumento, esperando que tenga éxito en su investigación.

Yo Mariela Claudia Andrade Marcos, autora de la Escala de Agresión para Adolescentes (ADAS), autorizó a la señorita Vanesa Ramos Quintana estudiante de la carrera de psicología para que empleé el instrumento en su investigación titulado "Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019".

Anexo 8. Consentimiento informado



Alumno:

.....
Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es **Vanesa Yesenia Ramos Quintana**, estudiante de psicología de la Universidad César Vallejo – Lima. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre el **Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Comas, 2019**; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: **Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) de Andrés Chamarro** y **Escala de Agresión para Adolescentes (ADAS) de Mariela Andrade**. 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.

Yo.....
...
.... con número de DNI acepto participar en la investigación **Uso de videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos Instituciones Educativas Publicas del distrito de Comas, 2018** de la señorita Vanesa Yesenia Ramos Quintana.

Día:/...../.....

Firma

Anexo 9. Resultados del piloto

Tabla 11

Validez de contenido por medio del coeficiente V-Aiken del Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)

ITEMS	J1	J2	J3	J4	J5	SUMA	V.AIKEN GENERAL
Ítem 1	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 2	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 3	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 4		1	1	1	1	5	1.00
Ítem 5	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 6	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 7	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 8	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 9	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 10	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 11	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 12	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 13	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 14	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 15	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 16	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 17	1	1	1	1	1	5	1.00

En los resultados de la tabla 11, se observa una validez de contenido constante de 1.00 en todos sus ítems, indicando que los enunciados son adecuados para su aplicación.

Tabla 12

Validez de contenido por medio del coeficiente V-Aiken de la Escala de Agresión para Adolescentes – ADAS

ITEMS	J1	J2	J3	J4	J5	SUMA	V.AIKEN GENERAL
Ítem 1	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 2	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 3	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 4	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 5	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 6	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 7	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 8	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 9	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 10	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 11	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 12	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 13	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 14	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 15	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 16	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 17	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 18	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 19	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 20	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 21	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 22	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 23	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 24	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 25	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 26	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 27	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 28	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 29	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 30	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 31	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 32	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 33	1	1	1	1	1	5	1.00
Ítem 34	1	1	1	1	1	5	1.00

En los resultados de la tabla 12, se aprecia en todos sus ítems un valor de 1.00 indicando una validez de contenido constante, señalando que los enunciados son viables para su aplicación.

Hernández, et al., (2014), abordaron que “La confiabilidad parte de un instrumento y medición que se rige determinar el grado de similitud de las respuestas, es decir al aplicar el Alfa de Cronbach se tendrá como resultado lo fiable que son las respuestas” (p.200).

A continuación, se observa el cuadro en el cual se va regir para determinar el nivel de confiabilidad.

Tabla 13

Rangos del Alfa de Crombach

Rango	Nivel de confiabilidad
[0.7 – 0.8[Bueno
[0.8 – 0.9[Muy Bueno
[0.9 – 1.0[Excelente

Fuente: Hernández, et al. (2014)

Tabla 14

Análisis de confiabilidad del instrumento (CERV)

Instrumento	Alfa de Cronbach	N de elementos
Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)	,902	17

En la tabla 14, el alfa de cronbrach que se obtuvo fue de 0.902 ubicándose dentro del rango [0.9 – 1.0], por lo tanto, se puede decir que la confiabilidad es excelente.

Tabla 15

Análisis de confiabilidad del instrumento (ADAS)

Instrumento	Alfa de Cronbach	N de elementos
Escala de Agresión para Adolescentes (ADAS)	,969	17

En la tabla 15, el alfa de cronbrach que se obtuvo fue de 0.969 situandose dentro del rango [0.9 – 1.0], por lo tanto, se puede decir que la confiabilidad es excelente.

Ante los resultados obtenidos de manera general, se observa también la confiabilidad por dimensiones de ambos instrumentos.

Tabla 16

Análisis de confiabilidad por dimensiones del instrumento (CERV)

Instrumento	Alfa de Cronbach	N de elementos
Dependencia y evasión	,857	8
Consecuencias negativas	,832	9

En la tabla 16, el alfa de cronbrach por dimensiones se obtuvo un 0.857 en dependencia y evasión y un 0.832 en consecuencias negativas, ubicándose ambos en el rango de [0.8 – 0.9[, por lo tanto, se puede decir que la confiabilidad es muy buena.

Tabla 17

Análisis de confiabilidad por dimensiones del instrumento (ADAS)

Instrumento	Alfa de Cronbach	N de elementos
Agresión física	,914	11
Agresión verbal	,929	12
Agresión indirecta	,949	11

En la tabla 17, el alfa de cronbrach por dimensiones se adquirió un 0.914 en agresión física, un 0.929 en agresión verbal y por último un 0,949 en agresión indirecta, ubicándose todos ellos en el rango [0.9 – 1.0[, por lo tanto, se puede decir que la confiabilidad es excelente.

Anexo 10. Escaneos de los criterios de jueces

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)

Juez 1

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Edilberto Jurenez Reyes
 DNI: 08434965

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NUESTRO SEÑOR VILLANOVA	Psicología - TCC	2013 - 2015
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	H.C.L.H.H.	Psicólogo	Puerto Piedra	2009 - 2019	Psicólogo
02	Sevicia	Psicólogo	Los Olivos	2000 - 2013	Capacitador
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

[Firma]
 Psic. Edilberto Jurenez Reyes
 C.P.S. P. 2159

Juez 2

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: LUIS LAZO PACHECO
 DNI: 09461564

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNFU	ADICIONES	2016 - 2017
02	UPCH	Psicología	1983 - 1990

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	H.C.L.H.H.	Psicólogo	Pte Piedra	2002 - 2019	Psico terapeuta
02	UPCH	Docente	Lima	2012 - 2018	Docente
03	Colegio Particular	Psicólogo	Pte Piedra	2010 - 2019	Psicólogo

- 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

[Firma]
 PERÚ MINISTERIO DE SALUD HOSPITAL "CARLOS LAMFRANCOLA HOZ"
 Psic. LUIS A. LAZO PACHECO
 PSICÓLOGO
 C.P.S. 5062

...16...de Mayo del 2019

Juez 3

Opinion de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Elizabeth C. Espino Blas

DNI: 09660171

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UIG.V.	Psicología	2000 - 2002
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	H.C.L.N	Psicólogo - P.P.		2010	Ases. Adm. fo.
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

PERÚ MINISTERIO DE SALUD HOSPITAL "CARLOS LANFRANCO LA HOZ"
 Psic. ELIZABETH C. TUJINO BLAS
 C.Ps.P. 9356

15 de Mayo del 2019

Juez 4

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Noemi Edith Iparraguirre Yaurivilca

DNI: 71146466

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM	Psicología Clínica	6 años
02			

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Dell Salud	Psicóloga asistencial	San Ramón	2 años	Evaluación y Despuete
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

Noemi Edith Iparraguirre Yaurivilca
 PSICÓLOGA
 C.Ps.P. N° 11993

15 de Mayo del 2019

Juez 5

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr./Mg: YANET BARRETO GAVIDIA

DNI: 40452725

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	TERAPIA COGNITIVO CONDUCTUAL	2013 - 2015
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	HOSPITAL CARLOS LAM- FRANCO LA HOZ	PSICOLOGA	PUENTE PIEDRA	2007 - ACTUALIDAD	Evaluación diagnóstica y Tratamiento de niños y adolescentes.
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



Escala de Agresión para Adolescentes (ADAS)

Juez 1

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Edelbata Alvarez Reyes

DNI: 08434965

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLANOVAS	Psicología TCC	2013 - 2015
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	H.C.L.H.H.	Psicología	Puerto Rico	2007 - 2019	Psicología
02	Seneca	Psicología	Los Olivos	2000 - 2013	Capacitador
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

[Firma]
 Psic. Edelbata Alvarez Reyes
 C.P.S.P. 7159

Juez 2

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Luis Lazo Pacheco

DNI: 09061564

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNFU	ADICCIONES	2016 - 2017
02	UPCH	Psicología	1983 - 1990

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	H.C.L.H.H.	Psicología	Pto. Rico	2002 - 2019	Psico terapeuta
02	UPHA	Docente	Lima	2012 - 2018	Docente
03	Colegio Particular	Psicología	Pto. Rico	2010 - 2019	Psicólogo

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

[Firma]
 PERÚ MINISTERIO DE SALUD HOSPITAL "CARLOS SANFRANCO LA HOZ"
 Psic. LUIS LAZO PACHECO
 PSICOLOGO
 C.P.S.P. 5062

Juez 3

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Elizabeth C. Tupino Blas

DNI: 09660141

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	<u>UIG.V.</u>	<u>Psicología</u>	<u>2000. Defendida.</u>
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	<u>M.C.L.N</u>	<u>Psicología - P.S.</u>		<u>2010</u>	<u>Area de Asesoría.</u>
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

PERÚ MINISTERIO DE SALUD HOSPITAL "CARLOS LANFRANCO LA HOZ"
 Psic. ELIZABETH C. TUPINO BLAS
 C.P.S.P. 9396

15 de Mayo del 2019

Juez 4

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Noemy Edith Parraguire Yaurivilca

DNI: 41146466

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	<u>UNMSM</u>	<u>Psicología Clínica</u>	<u>6 años</u>
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	<u>Dist. Salud</u>	<u>Psicología asistencial</u>	<u>San Marcos</u>	<u>2 años</u>	<u>Evaluación y Seguimiento</u>
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

Noemy Edith Parraguire Yaurivilca
 PSICÓLOGA
 C.P.S.P. N° 11993

15 de Mayo del 2019

Juez 5

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: YANET BARRETO GAVIDIA

DNI: 40452725

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	TERAPIA COGNITIVO CONDUCTUAL	2013 - 2015
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	HOSPITAL CARLOS LANFRANCO LA HOZ	PSICOLOGA	PUNTE PIEDRA	2007 - ACTUALIDAD	Evaluación diagnóstica y Tratamiento de niños y adolescentes.
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



Anexo 10. Acta de aprobación de originalidad de tesis

UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, Dr. Barboza Zelada, Luis Alberto docente de la Facultad de Humanidades y Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo Lima- Norte, revisor de la tesis titulada "Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019", de la estudiante Vanesa Yesenia Ramos Quintana, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16% 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.

Lima, 10 de octubre del 2019

Firma

Luis Alberto Barboza Zelada


DNI: 07068974

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

Anexo 11. Print del turnitin

Feedback Studio - Google Chrome
 ev.turnitin.com/app/carta/es/?o=11627545478student_user=1&u=1069864600&s=8&lang=es

feedback studiovanesa Ramos Quintana | Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas,...



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
 FACULTAD DE HUMANIDADES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
 Licenciada en Psicología

AUTORA:
 Ramos Quintana, Vanesa Yessenia (ORCID: 0000-0002-3902-2157)

ASESORES:
 Dr. Barboza Zelada Luis Alberto (ORCID: 0000-0001-8776-7525)
 Mg. Olivas Ugarte, Lincoln Orlando (ORCID: 0000-0001-7781-7105)

Luis Alberto Barboza Zelada
 Doctor en Psicología
 C. Ps. P. 3516

Todas las fuentes

Coincidencia 1 de 169

- Entregado a Universida...
Trabajos del estudiante: 156
14 %
- repositorio.ucv.edu.pe
Fuentes de Internet: 28 URL
4 %
- Entregado a Universida...
Trabajos del estudiante: 2 trabajos
3 %
- Entregado a Universida...
Trabajos del estudiante: 2 trabajos
3 %
- Entregado a Pontificia ...
Trabajos del estudiante: 12 trabajos
3 %
- Entregado a UNIV DE L...
Trabajos del estudiante: 5 trabajos
2 %
- Entregado a Universida...
Trabajos del estudiante: 2 trabajos
2 %
- prezi.com
Fuente de Internet: 11 URL
1 %
- docplayer.es
1 %

Página: 1 de 36 | Número de palabras: 11733

Text-only Report | High Resolution | Activado

11:45 10/10/2019 Configuración de Radeon

Anexo 12. Autorización de publicación de tesis en repositorio



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE
TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL
UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02
Versión : 10
Fecha : 10-06-2019
Página : 1 de 1

Yo... Nanasa Yesenia Ramos Quintana.....
 identificado con DNI N° 48317369.., egresado de la Escuela Profesional de
 Psicología de la Universidad César Vallejo, autorizo () , No autorizo () la
 divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado
 " Uso problemático de videojuegos y agresión en
estudiantes de secundaria de las instituciones
educativas públicas 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 manuscrita]
 FIRMA

DNI: 48317369..

FECHA: 17 de Setiembre del 2019..

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

Anexo 13. Autorización para la publicación electrónica de la tesis



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)

... *Ramos Quintana, Vanesa Yasenia*

D.N.I. : ... *48317369*

Domicilio : ... *Mz r. LT.10 Urb. Santa Ana - Los Olivos*

Teléfono : Fijo : ... *—* ... Móvil : *95.6327072*

E-mail : ... *Vanasa.ramos.2827@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

Doctorado

Grado :

Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

... *Ramos Quintana, Vanesa Yasenia*

Título de la tesis:

... *Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes...*

... *de secundaria de las instituciones educativas públicas 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 :

César Acuña Peralta

Fecha :

23/09/19

Anexo 14. 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:

Ramos Quintana, Vanesa Yesenia

INFORME TITULADO:

Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos
instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Psicología

SUSTENTADO EN FECHA: 05/09/2019

NOTA O MENCIÓN: 12



[Handwritten signature]
Resario 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.

Versión: 08/02/2019