



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Dependencia a Videojuegos y Agresividad en Estudiantes de
Secundaria de una Institución Educativa de Juliaca, Puno**

AUTORAS:

Calla Ramos, Betsabe Esther (orcid.org/0000-0002-3999-3279)

Mango Rodriguez, Nury (orcid.org/0000-0002-9997-9073)

ASESOR:

Dr. Concha Huarcaya, Manuel Alejandro (orcid.org/0000-0002-8564-7537)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud universitaria

CALLAO – PERÚ

2022

Dedicatoria

Esta investigación va dedicada a Dios, dador de todo lo que poseo y entrego a los que me rodean, por siempre escuchar mis oraciones y darme fortaleza de seguir adelante, de él viene la sapiencia y con él pude descubrir que el ser humano tiene grandes cualidades, y un corazón dispuesto al servicio.

A mi padre Víctor mango, quien se siente orgulloso de mí, por ser fuerte y valiente frente a las adversidades que se presentaba, quien además es la fuente de mi motivación e impetuosidad de seguir adelante.

Nury Mango Rodriguez

Agradecimiento

En primer momento agradezco a dios por darme sabiduría, perseverancia y haberme acompañado durante todo el proceso de formación académica, a mi padre, hermanos y en especial al compañero de mi vida quien es el soporte en cada tropiezo, su apoyo es parte fundamental para poder concluir lo más importante en mi vida profesional, del mismo modo, a todas aquellas personas que nos brindan su apoyo incondicional, asimismo, a mi asesor de tesis, Dr. Manuel Alejandro Concha Huarcaya, por su tiempo y paciencia que nos brindó en todo este extenso camino para poder terminar nuestra investigación satisfactoriamente.

Nury Mango Rodriguez

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas	v
Resumen.....	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación.	11
3.2. Variables y operacionalización	11
3.3. Población, muestra y muestreo:.....	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	14
3.5. Procedimiento	18
3.6. Método de análisis de datos.....	18
3.7. Aspectos Éticos.....	18
IV. RESULTADOS.....	20
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	30
VII. RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS	32
ANEXOS	36

Índice de tablas

Tabla 1. Característico sociodemográfico de la muestra	14
Tabla 2. Confiabilidad interna de los instrumentos	18
Tabla 3. Relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, Puno	20
Tabla 4. Relación entre la abstinencia y las dimensiones de la agresividad	21
Tabla 5. Relación entre abuso y tolerancia y las dimensiones de agresividad	22
Tabla 6. Relación entre problemas ocasionados por videojuegos y las dimensiones de agresividad	23
Tabla 7. Relación entre dificultad de control y las dimensiones de agresividad	24

Resumen

El objetivo del presente estudio fue determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, Puno. El estudio fue de tipo descriptivo, correlacional, básico, de corte transversal y los instrumentos de evaluación fueron el test de dependencia a los videojuegos (Chóliz y Marco, 2011) y la escala de agresividad (Buss y Perry, 1992). La muestra estuvo constituida por un total de 202 adolescentes de una institución educativa secundaria de Juliaca. Los resultados obtenidos indicaron que la dependencia a videojuegos se relaciona significativamente con la agresividad con un $p= 0.000$, $\rho = ,674$, y un tamaño del efecto grande, de tal manera que mientras más adicción tengan los adolescentes a los videojuegos mayores es el nivel de agresividad que presentan. Por lo cual se concluye que la relación es positiva, directa y significativa. Se recomienda aplicar políticas públicas en las instituciones educativas con el fin de disminuir la problemática objeto de estudio.

Palabras clave: dependencia a videojuegos, agresividad, violencia verbal, ira, hostilidad.

Abstract

The objective of this study was to determine the relationship between dependence on video games and aggressiveness in high school students from an educational institution in Juliaca, Puno. The study was descriptive, correlational, basic, cross-sectional, and the evaluation instruments were the test dependence on video games (Cholíz and Marco, 2011) and the aggressiveness scale (Buss and Perry, 1992). The sample consisted of a total of 202 adolescents from a secondary educational institution in Juliaca. The results obtained indicated that dependence on video games is significantly related to aggressiveness with $p= 0.000$, $\rho = .674$, and a small effect size, in such a way that the more addiction adolescents have to video games, the greater the level of aggressiveness that they present. Therefore, it is concluded that the relationship is positive, direct and significant. It is recommended to apply public policies in educational institutions in order to reduce the problem under study.

Keywords: addiction to violent games, aggressiveness, verbal violence, anger, hostility.

I. INTRODUCCIÓN

El auge significativo en el uso de videojuegos ha planteado problemas de salud que aún no se conocen suficientemente (Khazaal et al., 2016), actualmente es un tema controversial, hay opiniones que expresan que los videojuegos son peligrosos o adictivos; por otro lado, se dice que los videojuegos amplían la imaginación de los niños, les permiten trabajar cooperativamente y mejoran sus capacidades cognitivas. Sin embargo, cuando los jóvenes eligen los videojuegos por encima del trabajo escolar, la actividad física, las reuniones familiares y otras actividades, las ventajas de los juegos se vuelven menos claras (Organización Mundial de la Salud [OMS] 2018).

La dependencia a los juegos de video se describe en (DSM-5), como la "alta implicación" en el patrón de consumo de videojuegos por parte de aquellos individuos que dedican gran parte del día a esta práctica, lo que deteriora diversas áreas de la vida diaria, además informa que más del 86 % de los adolescentes habían utilizado videojuegos recientemente, por lo que se sostiene que entre el 0,3 y el 1,0 % de la población mundial de adolescentes podría calificar para un posible diagnóstico de dependencia a los videojuegos.

En Estados Unidos, un estudio de 2021 encontró que, entre 3000 estudiantes, más del 19 % de los hombres y el 7.8 % de las mujeres fueron clasificados que tenían una adicción a los videojuegos. Y es probable que estos números aumenten a medida que la industria gane aún más terreno. (Rideout et al., 2021). Así mismo, una revisión sistemática, sobre estudios publicados en Tailandia, Singapur, Malasia, Indonesia, Brunei, Myanmar, Vietnam, Camboya, Laos y Filipinas, reportó una tasa de adicción a videojuegos del 10,1 %, del total de los adolescentes. (Chia et al., 2020)

A nivel local, un estudio realizado en Puno en 2019 en 230 estudiantes de secundaria, se determinó que 67 % presentó un nivel grave de adicción a videojuegos, el 31.3 % evidenció un nivel moderado, y el 1,7 % presentó un nivel leve (Ccorimanya y Quispe, 2019).

Por otro lado, Bushman et al (2016) definen a la agresividad como cualquier comportamiento destinado a dañar a otra persona que no quiere ser dañada. Al respecto, ha determinado Amador (2018) conductas agresivas e impulsivas son incitadas por factores como vivir en zonas violentas y el tener adicción a los

videojuegos. La OMS (2020), cataloga a la agresividad como causante de más de 200.000 asesinatos entre ciudadanos entre 10 - 29 años en el planeta.

La agresividad es una situación problemática que afecta a toda la ciudadanía, cuyos comportamientos son considerados factores de riesgo, dado que la agresividad es presentada no sólo como violencia física, sino también tiene otras manifestaciones como violencia verbal, ira, hostilidad; lo que conduce a otro problema que es la adicción a determinadas conductas como los juegos de video, la cual se han incrementado considerablemente, por ejemplo, en los Estados Unidos un estudio representativo indica que el 97 % de los adolescentes de 12 a 17 años juegan con videojuegos de ordenador, web, portátiles o de consola, y el 31 % de la muestra juega a diario y otro 21 % lo hace de 3 a 5 días a la semana. (Teismann, et al. 2018)

El comportamiento agresivo/violento se ha asociado con la alta prevalencia de los videojuegos violentos que tienen los adolescentes y ha dado lugar a un intenso debate, es así que, en las últimas dos décadas, varios estudios establecieron una correlación significativa de los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria. Asimismo, se ha demostrado en investigaciones experimentales que jugar a videojuegos aumenta temporalmente conductas violentas, razonamientos y sentimientos agresivos y la exaltación orgánica de defensa (Copenhaver & Ferguson, 2018).

En el Perú, el Instituto Nacional de Salud Mental (INSM, 2021) del MINSA, indicó que se incrementó en un 50 % los ataques agresivos y las alteraciones clínicas entre individuos de 1 a 18 años, así mismo se ha incrementado intrafamiliarmente las conductas violentas; situaciones que son potencialmente generadoras de conductas agresivas y con problemas de índole mental, situaciones que asocian a la adicción a los videojuegos (OMS, 2022).

A nivel local esta problemática no es ajena a los adolescentes de la Ciudad de Juliaca, considerando que los estudiantes de secundaria, tienen acceso a redes sociales y el uso de celulares para interactuar, además que no se ha encontrado estudios relacionados con estas variables, por lo cual se planteó como interrogante: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, Puno?

En este sentido, el presente estudio cobra importancia y su justificación en lo teórico, radica porque permitirá obtener nuevos hallazgos sustentados en los postulados teóricos que explican la relación entre la dependencia a videojuegos y el comportamiento agresivo. A nivel social ambas variables presentan alta prevalencia en el Perú, su estudio sirvió para describirlas y relacionarlas, así mismo ofreció un diagnóstico de la realidad que impulsó la consolidación de jornadas de formación y acompañamiento a los adolescentes y crear así un espacio vital libre de agresión, violencia y adicciones, con óptima salud mental. En el aspecto práctico, los resultados contribuyeron a concientizar a los entes gubernamentales, las familias, escuelas, universidades y sociedad en general, sobre esta problemática para que de manera mancomunada se generen estrategias para disminuir las altas tasas de agresividad en los adolescentes, previniendo conductas delictivas y trastornos mentales adictivos.

Sustentado lo anterior, se argumentó como objetivo general: determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, Puno; y como objetivos específicos: a) Establecer la relación entre la abstinencia y las dimensiones de la agresividad; b) establecer la relación entre abuso y tolerancia y las dimensiones de agresividad; c) Establecer la relación entre problemas ocasionados por videojuegos y las dimensiones de agresividad; d) establecer la relación entre dificultad de control y las dimensiones de agresividad.

Y se propuso como hipótesis general: existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, Puno. Siendo las hipótesis específicas: a) Existe relación significativa entre la abstinencia y las dimensiones de la agresividad, b) Existe relación significativa entre abuso y tolerancia y las dimensiones de agresividad, c) Existe relación significativa entre problemas ocasionados por videojuegos y las dimensiones de agresividad, d) Existe relación significativa entre dificultad de control y las dimensiones de agresividad.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, se consideró el estudio de Shabbir et al. (2020), usaron el Inventario de Adicción a los videojuegos para Adultos y el Cuestionario de Agresividad se administraron a 160 adultos jóvenes pakistaníes como parte de un estudio transversal y correlacional que examinó la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresión. Los hallazgos demostraron una asociación sustancial pero negativa entre la adicción al juego y la agresividad, la ira y la agresión física, pero no con la agresión verbal y la hostilidad. La conclusión de la investigación fue que jugar videojuegos podría ser una fuente de liberación de agresividad, lo que reduce la excitación fisiológica y la agresividad en la vida real. La asociación inversa entre la adicción a los juegos y la agresividad sugiere que los jóvenes pueden considerar el uso de juegos para aliviar la violencia.

En China, Shao & Wang (2021), hicieron su estudio en 648 estudiantes de secundaria que completaron el cuestionario de videojuegos de Anderson & Dill (2000) y el Aggression Questionnaire (AQ), se realizó un estudio correlacional para determinar la relación entre la dependencia de los videojuegos y la agresividad. Los resultados mostraron que la exposición a videojuegos violentos se relaciona positivamente con la agresión adolescente; las creencias normativas sobre la agresión median la exposición a los videojuegos violentos.

En Malasia, Jun & Rabbani (2020), 100 estudiantes participaron en una investigación cuantitativa, correlacional y no experimental para determinar la asociación entre dependencia del juego, conducta agresiva y características de personalidad narcisista. Se evaluaron las variables utilizando el Cuestionario de trastorno de juegos de Internet, el Cuestionario de agresión y el Cuestionario de personalidad narcisista. Las relaciones más significativas se encontraron entre las dimensiones de abstinencia de videojuegos, que estaba directamente relacionada con la dimensión de ira de la agresividad, y la dimensión de abuso de la adicción al juego y la dimensión de agresividad física de la agresividad. Conclusión: la conducta agresiva se correlaciona considerablemente positivamente con la adicción a los videojuegos.

Göldag (2020) en un estudio cuyo propósito fue examinar la asociación entre la dependencia de los estudiantes de secundaria a los juegos digitales y su propensión a la violencia, los investigadores examinaron la correlación entre las dos variables. En

este estudio se ha utilizado el diseño de encuesta relacional. La población de estudio incluye estudiantes de los distritos de Battalgazi, Yeşilyurt y Malatya durante el semestre de primavera de 2018-2019. Para la selección de nuestra muestra se utilizó un procedimiento de muestreo aleatorio simple. Se utilizó para identificar los grados de tendencias violentas; El 4,6 % de los estudiantes del estudio dependían de los juegos digitales, mientras que el 95,4 % no. Según la plataforma, el 21,7% está enganchado al juego digital, mientras que el 78,3% no lo está. Existe una correlación positiva y moderada entre los grados de adicción a los juegos digitales y la propensión a la agresividad.

A nivel nacional se encontró el estudio de Vidal (2020), Con el objetivo de conocer el vínculo entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en 215 adolescentes de instituciones educativas públicas de la localidad de Carmen de la Legua del Callao, se presentó un estudio descriptivo-correlacional con un diseño no experimental y de corte transversal. El Video Game Addiction Test (TDV) y el Aggression Questionnaire fueron las herramientas empleadas (AQ). Los hallazgos mostraron que en la dimensión agresividad física el 45% tiene un nivel alto, el 31% tiene un nivel medio y el 24% tiene un nivel bajo; asimismo, en la dimensión agresividad verbal el 35% tiene un nivel alto, el 35% tiene un nivel medio y el 29% tiene un nivel bajo; asimismo, en la dimensión ira, el 43% tiene un nivel alto, el 31% tiene un nivel medio y el 26% tiene un nivel bajo; y finalmente, en la dimensión hostilidad, el 53% presenta nivel alto, el 32% nivel medio y el 16% nivel bajo, las variables objeto de estudio se correlacionan directa y significativamente..

Arteaga (2018) realizó una investigación no experimental, descriptiva y correlacional con 100 estudiantes de secundaria del distrito de Ate para determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresión. Se utilizaron tanto el Cuestionario de Agresión (AQ) como el Video Game Addiction Test (TDV) de Marcos y Chóliz. Según sus hallazgos, la dimensión Agresividad Física y la variable Dependencia de Videojuegos tienen una asociación directa algo fuerte. La variable Dependencia de Videojuegos y la dimensión Agresividad Verbal también muestran una asociación moderada. La relación entre la dimensión Hostilidad y la variable Dependencia del juego produjo el mismo resultado. La conclusión es que los factores tienen una asociación modesta.

El estudio de Jara & Enciso (2021), Su objetivo fue determinar la conexión entre agresión y adicción a videojuegos en 138 estudiantes de secundaria de una institución educativa Independencia. Fue un estudio correlacional y descriptivo. Se utilizaron la Escala de Agresión Adolescente y el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011). Según los hallazgos, existe una relación directa, moderada y sustancial entre la agresión y las características de retraimiento, abuso y tolerancia, dificultades para controlar la conducta y problemas relacionados con los videojuegos. Se determina que ambas variables tienen una asociación directa, moderada y sustancial.

Flores (2021), mediante el uso del Test de Dependencia a Videojuegos y el Cuestionario de Agresión, investigadores realizaron un estudio cuantitativo, no experimental, transversal y correlacional para evaluar la relación entre adicción a videojuegos y agresividad en 297 adolescentes de una institución educativa de Tacna. Según los hallazgos, la agresión y la adicción a los videojuegos están directa y significativamente correlacionadas.

Finalmente, en el ámbito local, se encontró el trabajo de Apaza y Vivar (2021), tienen como objetivo: encontrar una conexión entre la agresividad y la adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de Juliaca, 2021. Contenido y metodología: Se utilizó la prueba Rho de Spearman de forma básica, transversal. investigación seccional de nivel de relación con un tamaño de muestra de 229 alumnos. Resultados: Se encontró que, entre los estudiantes de Juliaca, 2021, existe una asociación inversa ($\rho = -0.261$) entre la agresión y la dependencia a los videojuegos.

Se ofrecen los fundamentos teóricos de cada constructo para comprender los componentes que caracterizan las variables de investigación.

La dependencia a los videojuegos, es definida como la tendencia de las personas a estar intensamente involucradas con los videojuegos, debido a lo cual desarrollan un daño significativo en la cotidianidad de la vida (APA, 2018). Amador (2018) por su parte, describe la variable, como el empleo excesivo, uso compulsivo, uso problemático, alta implicación y dependencia a los videojuegos son los términos más habituales, siendo este último el más utilizado.

Así, Griffiths (2000) argumenta que, aunque todas las adicciones tienen características particulares e idiosincrásicas, tales como la modificación del estado de ánimo, la

tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída y probablemente refleja una etiología común de comportamiento adictivo que suele comenzar en la adolescencia. Propone que uno de los elementos que crean mayor dependencia a los videojuegos son las recompensas, que pueden ser intrínsecas (por ejemplo, mejorar la puntuación más alta, superar la puntuación de los amigos, conseguir un nombre en el "salón de la fama", dominar "de la fama", dominar la máquina) o extrínsecas (por ejemplo, la admiración de los compañeros).

En este punto, el Modelo de neo asociación cognitiva de Berkowitz (1989), propone que jugar a videojuegos puede crear o activar redes de pensamientos, emociones y recuerdos agresivos a través de la agresión como los sentimientos de frustración o las imágenes violentas, por lo tanto, el juego violento puede influir en el comportamiento agresivo.

En este sentido, según Echeburúa et al., (2009), establece que el adicto a los videojuegos tiene una conexión negativa con su uso y en ocasiones necesita una intervención psiquiátrica particular. Los problemas afectan todos los aspectos de la vida de la persona afectada, incluida su salud, familia, educación y relaciones interpersonales. Haya o no un componente químico en la dependencia, la adicción es un pasatiempo patológico que produce adicción y restringe la libertad de las personas al constreñir su campo de conciencia y su rango de intereses.

La teoría sobre la dependencia a los videojuegos propuesta por Chóliz y Marco (2011) se basa en el enfoque cognitivo-conductual, esta conducta hace que la persona sea más tolerante ya que requiere cada vez más tiempo para jugar videojuegos. Por lo tanto, cuando se detiene este comportamiento, provoca molestias que interfieren con las actividades diarias. Además, el estilo de vida se ve alterado porque se pasa demasiado tiempo jugando al videojuego, lo que genera problemas personales y sociales. Por estas razones, los autores clasifican esta conducta como adicción porque, desde el punto de vista clínico, quienes presentan una adicción conductual describen síntomas similares a los que se presentan cuando existe una adicción a sustancias.

De manera similar a como describen la dependencia química, Chóliz y Marco (2011) definen la adicción conductual como un patrón de conducta en el que es evidente la pérdida de control. Este proceso se describe mayoritariamente por una acción

psicológica más que biológica o fisiológica (motivacional, afectiva, condicionada, etc.). Por lo tanto, el desarrollo de una conexión patológica de la adicción sería el principal elemento común entre las adicciones químicas y las adicciones conductuales (con una sustancia o con un comportamiento, respectivamente). Otras características son claramente distintas, como la degeneración orgánica, los síntomas físicos de abstinencia o el factor causal real.

En este sentido, para poder explicar la dependencia a los videojuegos desarrollaron un instrumento para medir la variable explicada a través de cuatro dimensiones:

Abstinencia, hace referencia tanto a la incomodidad que se muestra al no poder manejar los videojuegos, y también al uso de estos con la finalidad de calmar alteraciones psicológicas (Chóliz y Marco, 2011).

Abuso y Tolerancia, indica, la adicción se hace de manera procesual, de muy poca frecuencia hasta conductas reiteradas sin control (Chóliz y Marco, 2011).

Problemas ocasionados por los videojuegos, secuelas adversas asociadas a la práctica reiterada y en exceso (Chóliz y Marco, 2011).

Dificultad en el control, indica las complicaciones que surgen al momento de abandonar el juego, sin importar responsabilidades u oficios (Chóliz y Marco, 2011).

A continuación se presenta la fundamentación teórica de la agresión, la cual se define como cualquier forma de conducta que tiene como finalidad dañar a alguien física o psicológicamente (Amador, 2018), complementando esta idea, Soreff et al. (2022) argumentan que la agresividad es una tendencia a llevar a cabo comportamientos, incluidos los eventos verbales, que implica atacar a otra persona, animal u objeto con la intención de dañar al objetivo, de esta definición se resalta la intencionalidad del acto, lo cual indica que hay elementos que activan e incitan a la intencionalidad, es por ello que Kassinove & Tafrate (2015), asume que la agresividad es un estado emocional de adaptación, asociado a pautas de activación psicofisiológica y conductas manifiestas de acuerdo a una determinada cultura.

Berkowitz (1989), ha demostrado que una interacción compleja de variables personales, interpersonales y circunstanciales influye en el comportamiento agresivo. Los adolescentes en su mayoría tienen una capacidad limitada para reaccionar

adecuadamente en situaciones sociales problemáticas y, a menudo, utilizan la agresión como estrategia para resolver problemas (Anderson & Bushman, 2002). Además, varios estudios sobre la influencia de la exposición a la cultura de pares desviados, así lo refiere Anderson & Carnagey (2004) quienes mostraron cómo agrupar a los adolescentes puede aumentar los problemas existentes a través del entrenamiento de desviación, cuando los adolescentes están expuestos al modelado y refuerzo del comportamiento desviado por parte de sus compañeros, por su parte.

Según Bandura (1977) indica que, la dependencia de los videojuegos se ha relacionado con un aumento del comportamiento agresivo, lo que tiene una base teórica en la teoría del aprendizaje social. Según el precepto de esta teoría, las conductas agresivas se aprenden en condiciones de modelado y a través de experiencias directas, como resultado de los efectos positivos y negativos producidos por las acciones, y están mediadas por cogniciones sobre esas experiencias. La teoría del aprendizaje social se ha utilizado para teorizar la relación entre la adicción a los videojuegos y el comportamiento agresivo.

Por otro lado, para Buss y Perry (1992) las consecuencias negativas son significativas, pero no deben verse como el único determinante. En otras investigaciones, se intenta comprender la intencionalidad y la implicación de juicios o prácticas sociales. Por tanto, determinadas conductas violentas pueden estar justificadas en unas circunstancias y condenadas en otras.

Sugieren la teoría conductual de la agresión, que es un indicador de la personalidad. La agresión es una respuesta conductual que ocurre con frecuencia porque es algo que la persona aprende a hacer como medio de comunicación o como sistema de hábitos. La agresión se dividió en tres subdimensiones: físico-verbal, activo-pasivo y directo indirecto, que actúan de manera diferente según la situación.

Es importante señalar que el término hace referencia a que todos los individuos exhiben conductas agresivas, pero también se aplicará a todos y cada uno de ellos para asegurar que sus acciones sean controladas y adaptables y que no actúen impulsivamente cometiendo crímenes Dentro de ciertas circunstancias sociales, estas actitudes pueden alentar o inhibir la expresión de conductas violentas. Cuando una persona intenta lastimar o lastimar físicamente a alguien que se ve obligada a evitarlo, el comportamiento se denomina agresión. El estado agresivo se compone de un

conjunto de pensamientos, sentimientos e inclinaciones conductuales que son provocados por estímulos que pueden provocar una reacción agresiva, pero no son una necesidad para ello, ya que también pueden ser provocados por un conjunto diferente de situaciones. Por ello se presentan las dimensiones de la variable:

Agresividad Física: Se basa en acciones físicas cargadas de violencia con la finalidad de dañar al otro, mediante heridas, golpes e inclusive la muerte. (Buss & Perry, 1992).

Agresividad Verbal: Son acciones ejecutadas con palabras con la finalidad de dañar al otro, incluye amenazas, ofensas, comentarios, palabras de rechazo (Buss & Perry, 1992).

Ira: Son emociones, afectos y sentimientos dados por mecanismos psicológicos generados por incomodidades e irritaciones que ocasionan furia, irritación y cólera (Buss & Perry, 1992).

Hostilidad: Se caracteriza por la estima adversa hacia los demás expresada en conductas realizadas con furia y rechazo al otro (Buss & Perry, 1992).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación.

Basados en Ñaupas et al. (2018), el tipo de investigación fue básico por qué se hizo con el propósito de alcanzar mayores conocimientos sobre la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresión en adolescentes de Juliaca.

Según, Arias (2020), fue de diseño no experimental, ya que las variables no se manipularon, solo se estudiaron en su entorno natural; de nivel correlacional, ya que una vez obtenida la descripción de las variables estas fueron relacionadas entre sí (Ríos, 2017). Y de corte transversal, ya que los datos se tomaron en solo una oportunidad (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Así mismo fue de enfoque cuantitativo, ya que se basó en la compilación y procesamiento de datos, para dar respuestas al problema planteado, alcanzar los objetivos formulados y corroborar las hipótesis elaboradas sobre la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria. (Ríos, 2017)

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: dependencia a videojuegos

Definición conceptual: Referido a la implicación problemática con los juegos digitales y su uso patológico que se produce cuando existe un uso disfuncional perjudicial al sujeto, que afecta el nivel familiar, social, laboral, escolar, conductual o psicológico (Chóliz y Marco, 2011).

Definición operacional: son alcanzados mediante la Escala de dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco (2011), adaptado por Jiménez y Araya (2012) en una muestra de adolescentes de México, y cuyo análisis psicométrico de confiabilidad fue realizado por Salas-Blas et al. (2017) en una muestra de adolescentes de Lima Metropolitana y el Callao.

Indicadores: La Escala cuenta con 25 ítems entre cuatro dimensiones: Abstinencia, Abuso y tolerancia, Problemas ocasionados por los videojuegos, Dificultad en el control.

Escala de medición: ordinal

Variable 2: Agresividad

Definición conceptual: Comportamiento que se manifiesta por acciones destructivas, caracterizadas por el ataque verbal o física, por las conductas hostiles encubiertas o directas (Buss & Perry, 1992).

Definición operacional: Alcanzados por medio del cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992), revisadas las propiedades psicométricas en adolescentes peruanos por Matalinares et. al., (2012) citado por Yesenia Tintaya (2018)

Indicadores: cuenta con 29 ítems y 4 dimensiones: Agresión Física, Agresión verbal, Ira y Hostilidad.

Nivel de medición. Ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo:

Población

Para Ñaupas et al. 2018, la población es la totalidad de los casos a ser estudiados que comparten características similares. En la presente investigación, la población estará representada por 419 estudiantes de 1.er a 5.º grado de secundaria de una institución educativa de Juliaca.

Criterio de inclusión:

- Estudiantes de 1.er a 5.º grado de secundaria
- de ambos sexos
- edades comprendidas entre 13 a 17 años de edad
- contar con el consentimiento de los padres
- aceptación de participación en el estudio.

Criterios de exclusión.

Estudiantes que no hayan querido participar en el estudio.

Muestra

Según la teoría planteada por Lerma (2021), la muestra es un subconjunto de la población que se utiliza para generalizar y determinar parámetros para la población más grande. Se utilizaron 202 adolescentes que cumplieron con los criterios de inclusión y exclusión para representar este grupo de edad en la presente investigación. Esta muestra se creó utilizando la fórmula de muestra finita dada por Larry y Murray (2018), que se muestra en el apéndice número 10. Esta fórmula se puede encontrar aquí.

Muestreo

Sánchez (2020) indica que mediante este muestreo los investigadores seleccionan a la muestra basada en un juicio en lugar de hacer la selección al azar. De tipo “bola de nieve”. En el presente estudio el juicio de selección estuvo determinado por un tipo no probabilístico por conveniencia de las investigadoras, la cual tiene por característica la elección de los participantes según las necesidades de la investigación, para lo cual se presentan los criterios de inclusión y exclusión.

Tabla 1

Características sociodemográficas de la muestra

Variables sociodemográficos	n=202	
	F	%
Sexo		
Femenino	102	50.50 %
Masculino	100	49.50 %
Edad		
13	19	9.41 %

14	24	11.88 %
15	118	58.42 %
16	39	19.31 %
17	2	0.99 %

Grado

1.º de secundaria	14	6.93 %
2.º de secundaria	36	17.82 %
3.º de secundaria	60	29.70 %
4.º de secundaria	78	38.61 %
5.º de secundaria	14	6.93 %

Nota: n: tamaño de la muestra; f: frecuencia; %: porcentaje

Puede verse en la tabla 1 que se reclutaron un total de 202 participantes, de los cuales 102 son mujeres (50,50%) y 100 de los cuales son hombres (49,50%). Sus edades oscilaron entre 13 y 17 años, siendo el rango de edad de 15 a 16 años el más común con 118 participantes (58,42%) y el de 17 años el menos común con solo 2 participantes (0,91%). De manera similar también se obtuvo el nivel académico, siendo el 4º año de secundaria el más frecuente con 78 participantes (38,61%), seguido del 3º año con 60 participantes (29,70%) del 2º año 36 participantes, se observaron (17,82%), y los grados 1º y 5º de secundaria cada uno con 14 participantes respectivamente (6,93% cada uno).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnica

según Arias (2020), las técnicas de investigación, que son los métodos e instrumentos accesibles para realizar el estudio, dan respuesta a la pregunta "¿Cómo hacerlo?" En

la actualidad, el método utilizado fue la encuesta, que Hernández-Sampieri (2018) describió como el método preeminente de las ciencias sociales, en el que el investigador pregunta a los participantes su opinión sobre una serie de afirmaciones, negaciones o construcciones.

El cuestionario se utiliza para el enfoque de encuesta; según Arias (2020), en este estudio se utilizó un cuestionario virtual. Se puede utilizar de forma virtual creando formularios con preguntas y respuestas previamente establecidas; el más popular de estos es un formulario de Google, que permite la creación de opciones de respuesta abiertas, así como opciones cerradas, de opción múltiple, escaladas y otras.

Instrumentos de recolección de datos

El primer instrumento utilizado fue la Escala de dependencia a los videojuegos, desarrollado por Chóliz y Marco (2011), el instrumento es de origen español y fue adaptado por Jiménez y Araya (2012) en una muestra de adolescentes de México, y cuyo análisis psicométrico de confiabilidad fue realizado por Salas-Blas et al. (2017) en una muestra de adolescentes de Lima Metropolitana y el Callao.

Posee 25 ítems distribuidos en 4 dimensiones. Así mismo, es de administración colectiva y personal y se maneja una duración de aproximadamente 20 minutos. Sus respuestas son bajo formato de Escala de Likert con 5 alternativas.

Validez

En el análisis psicométrico de Salas-Blas et al. (2017) se verificó el lenguaje del instrumento para asegurar la comprensión de la muestra. Tres jueces/expertos (psicólogos/profesores universitarios) encontraron suficiente y válido el instrumento original. Se evaluó por elementos o palabras desafiantes. No se necesitaron cambios de texto. Salas -Blas analizó tres modelos: El primer modelo demuestra la existencia de un único factor debido a las altas correlaciones entre todos los ítems; el segundo modelo busca determinar la existencia de los cuatro factores reportados por Chóliz y Marco (2011); sin embargo, las altas correlaciones entre los ítems nos llevan a plantear la existencia de un factor principal y común en el que se pueden unificar los ítems. La técnica bifactorial arbitra y promueve el descubrimiento de un único factor (dependencia del videojuego) que agrupa todas las características del total desordenado de visionado (TDV). Chóliz y Marco (2011) encontraron lo mismo en un

estudio inicial, pero finalmente encontraron cuatro componentes ya que el constructo de dependencia tiene aspectos interdependientes. Por lo tanto, los autores sugieren que el mal uso de los videojuegos causa problemas. En la muestra peruana, sin embargo, los análisis muestran la presencia de un solo componente, por lo que es vital seguir explorando, como lo enfatiza el DSM-5 (America Psychiatry Association, 2013).

Confiabilidad

En el análisis psicométrico de Salas-Blas et al. (2017), los coeficientes α de Cronbach hallados fueron de (0.951, IC 95 %: 0.943 - 0.958) la confiabilidad w de McDonalds, medida por el coeficiente muestral de 0,96, sugiere una varianza confiable alta, porque es comparable al coeficiente de Cronbach.

Con respecto a la confiabilidad, las estimaciones de la teoría de prueba clásica y el modelo de ecuaciones estructurales fueron sustancialmente comparables, lo que sugiere que la homogeneidad de los ítems puede cumplir con el modelo equivalente de tau y calcular a partir del coeficiente (Schweizer, 2011; Sijtsma, 2009). Los modelos estadísticos no confirmaron esto explícitamente, pero las cargas factoriales sí. Esto es significativo porque permite estimar la confiabilidad sin sesgos en este parámetro y obtener puntajes y criterios precisos de diferencias confiables en la comparación intergrupala e intraindividual.

Para obtener los datos de la variable agresividad se utilizó el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992), revisadas las propiedades psicométricas en adolescentes peruanos por Matalinares (2012) y actualizado por Yesenia Tintaya (2018), el cual posee 29 ítems distribuidos en 4 dimensiones. Así mismo, es de administración colectiva y personal y se maneja una duración de aproximadamente 15 minutos. Sus respuestas son bajo formato de Escala de Likert con 5 alternativas

Validez

Tanto la prueba KMO como la prueba de esfericidad Bartlett 101 se utilizaron en un estudio factorial exploratorio que se realizó. Los valores de KMO fueron altos, por encima del límite mínimo de 0,60, y también exhibieron diferencias sustanciales en la prueba de esfericidad de Bartlett.

Confiabilidad

Demuestra un coeficiente de correlación positivo en la confiabilidad como resultado de la consistencia interna, y el hecho de que muestre un coeficiente Alfa de Cronbach con un valor superior a 0,60 demuestra que el instrumento demuestra homogeneidad.

Tabla 2.

Consistencia interna de los dos instrumentos utilizados en la investigación

Dimensiones	Ítems	α	ω
<i>Variable: dependencia a los videojuegos</i>	25	0.980	0.980
Abstinencia.	10	0.951	0.953
Abuso y tolerancia	5	0.949	0.950
Problemas ocasionados por los videojuegos	4	0.926	0.927
Dificultad en el control	6	0.913	0.916
<i>Variable: agresividad</i>	29	0.964	0.969
Agresión física	9	0.857	0.880
Agresión verbal	5	0.895	0.897
Ira	8	0.927	0.929
hostilidad	7	0.881	0.892

Nota: α = Alpha de Cronbach; ω =omega de Donald

La Tabla 2 muestra la confiabilidad de los dos instrumentos basados en el enfoque de consistencia interna. La variable dependencia del videojuego tiene un índice alfa de Cronbach de 0,980, mientras que la variable agresión tiene un índice de 0,964. De manera similar, se especifica el coeficiente de confiabilidad de cada una de las dimensiones de la variable dependiente del videojuego. Este número puede oscilar entre 0,913 y 0,951. De igual manera se evaluó la confiabilidad mediante el coeficiente de Omega, el cual reveló que la variable dependencia a los videojuegos tuvo valores

de 0.980, mientras que la variable agresividad tuvo valores de 0.969. Además, en cuanto a las dimensiones de dependencia a los videojuegos, se observaron valores que oscilan entre 0,916 y 0,953. Los valores que se encontraron para las dimensiones de agresión oscilaron entre 0,880 y 0,929. Según Campos-Arias y Oviedo (2008), se encontró que los resultados obtenidos para los índices alfa y omega son aceptables, con valores superiores a 0,70. Esto llevó a los investigadores a la conclusión de que los instrumentos son fiables.

3.5. Procedimiento

Primero se identificaron las variables a estudiar, luego se asignó el sitio de aplicación. Se evaluaron las cualidades psicométricas de las pruebas para evaluar su eficacia en diversas poblaciones. Una vez comprobada la confiabilidad y validez del instrumento, se elaboró un cuestionario de Google (para no interferir con las actividades escolares, dado que aún se realiza un régimen mixto en la institución educativa elegida, es decir, parte de las actividades se realizan bajo la modalidad de estudio domiciliario) donde se explica a los participantes su rol en la investigación para que colaboren voluntariamente.

3.6. Método de análisis de datos

En el estudio, se empleó la técnica cuantitativa para comparar hipótesis cuantitativamente usando análisis estadístico y estadística descriptiva, nos permite recopilar datos, publicar los hallazgos y analizarlos para el análisis descriptivo (Fernández y Baptista, 2014). Los datos se manejaron con SPSS 25. Antes del procesamiento, se realizó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov y la distribución de la muestra.

3.7. Aspectos Éticos

Solo aquellas personas que dejen en claro que quieren participar en el estudio al aceptar los términos del consentimiento informado y firmarlo podrán hacerlo, y los investigadores verificarán que cumplan con los criterios de inclusión que han establecido. Durante todo el proceso de investigación se mantendrán los principios de beneficencia, no maleficencia, autonomía, justicia y confidencialidad, apegados a los lineamientos establecidos para la realización de investigaciones biomédicas en humanos, los cuales se rigen por el Protocolo de Helsinki (WMA, 2017).

Así mismo, según el Concytec (2019), la dignidad del sujeto humano debe ser respetada en el contexto de un estudio científico que involucre muestras biológicas u otros datos que requieran un dictamen de aprobación del Comité Institucional de Investigación Bioética del Perú, sin esta aprobación, el estudio no puede proceder.

Por su parte, el Código de Ética y Conducta Profesional rige toda la práctica psicológica, presentado por el Colegio de Psicólogos del Perú (2017), señala en el capítulo VI, artículo 36 que la identidad de los participantes debe ser confidencial.

IV. RESULTADOS

Tabla 3

Relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, Puno

Dependencia a videojuegos	
	r_s , 674
Agresividad	p , 001
	R^2 , 454

Nota: r_s =roh de Spearman; p =significancia; r^2 =tamaño efecto

En la tabla 3, se puede observar que existe relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad, existe una correlación positiva en un grado de 0.674 (Mondragón, 2014); esta correlación se considera estadísticamente significativa ya que se obtuvo como valor de significancia 0.001, lo cual indica que la correlación es fuerte (Hernández, 2018); se obtuvo un nivel de efecto grande el cual se estimó en $r^2=0.454$ (Cohen, 1992). Por lo tanto, se acepta la hipótesis planteada en la investigación.

Tabla 4***Relación entre la abstinencia y las dimensiones de la agresividad***

		Agresión física	Agresión verbal	Ira	Hostilidad
Abstinencia	r_s	0.647	0.880	0.850	0.896
	p	0.001	0.001	0.001	0.001
	r^2	0.418	0.774	0.722	0.802

Nota: r_s =roh de Spearman; p=significancia; r^2 =tamaño efecto

En la tabla 4, se pudo verificar la relación entre la abstinencia y las dimensiones de la agresividad, teniendo como resultados que: la dimensión abstinencia se relaciona positivamente con la agresión física con un valor de 0.647; la abstinencia tiene relación con la agresión verbal en un grado de 0.880; la abstinencia se relaciona con la ira en un grado de 0.850 y la abstinencia se relaciona con la hostilidad en un grado de 0.896; estos valores indican que la correlación es positiva (Mondragón, 2014); del mismo modo en las 4 dimensiones se obtuvo un grado de significancia de 0.001 lo cual indica que es una relación fuerte y estadísticamente importante (Hernández, 2018); por último, se encontró que los valores de r^2 (tamaño de efecto) se consideran grandes en todas las dimensiones correlacionadas teniendo como resultado 0.418, 0.774, 0.722 y 0.802 respectivamente (Cohen, 1988).

Tabla 5***Relación entre abuso y tolerancia y las dimensiones de agresividad***

		Agresión física	Agresión verbal	Ira	Hostilidad
Abuso y tolerancia	r_s	0.523	0.626	0.614	0.598
	p	0.001	0.001	0.001	0.001
	r^2	0.273	0.391	0.376	0.357

Nota: r_s =roh de Spearman; p=significancia; r^2 =tamaño efecto

En la tabla 5, se pudo determinar la relación entre el abuso y tolerancia y las dimensiones de la agresividad, en la cual se obtuvo como resultado que el abuso y tolerancia se relaciona con la agresión física en un grado de 0.523; el abuso y tolerancia se relaciona con la agresión verbal en un grado de 0.626; el abuso y tolerancia se relaciona con la ira en un grado de 0.614 y el abuso y tolerancia se relaciona con la hostilidad en un grado de 0.598, lo cual en todos los casos la relación es positiva y directa (Mondragón, 2014) se puede observar que se obtuvo una significancia de 0.001, lo cual estadísticamente es una relación fuerte y significativa (Hernández, 2018); del mismo modo se puede observar que se obtuvo como tamaño de efecto (r^2) de 0.273, 0.391, 0.376 y 0.357 lo cual se estima dentro de un tamaño de efecto grande para todas las dimensiones (Cohen, 1988).

Tabla 6.

Relación entre problemas ocasionados por videojuegos y las dimensiones de agresividad

		Agresión física	Agresión verbal	Ira	Hostilidad
Problemas ocasionados por los videojuegos	r_s	0.529	0.598	0.614	0.553
	p	0.001	0.001	0.001	0.001
	r^2	0.279	0.357	0.376	0.305

Nota: r_s = rho de Spearman; p=significancia; n=tamaño muestral; r^2 =tamaño efecto

En la tabla 6, se realizó la correlación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de la agresividad, para lo cual se obtuvieron como resultado que los problemas ocasionados por los videojuegos se relaciona con la agresión física en un grado de 0.529, los problemas ocasionados por los videojuegos se relaciona con la agresión verbal en un nivel de 0.598; los problemas ocasionados por los videojuegos se relacionan con la ira en un nivel de 0.614 y los problemas ocasionados por los videojuegos se relacionan con la hostilidad en un nivel de 0.553; estos resultados plantean que la relación es positiva (Mondragón, 2014) así mismo, se puede observar que se tuvo una significancia de 0.001, lo cual estadísticamente se considera una relación fuerte (Hernández, 2018), por último se encontró como tamaño de efecto (r^2) se obtuvo 0.279, 0.357, 0.376 y 0.305 respectivamente por lo cual se considera que se tuvo un tamaño de efecto grande (Cohen, 1988).

Tabla 7.

Relación entre dificultad de control y las dimensiones de agresividad.

		Agresión física	Agresión verbal	Ira	Hostilidad
Dificultad de control	r_s	0.550	0.593	0.611	0.587
	p	0.001	0.001	0.001	0.001
	r^2	0.302	0.351	0.373	0.344

Nota: r_s =roh de Spearman; p =significancia; r^2 =tamaño efecto

En la tabla 7, se determinó la relación entre la dimensión dificultad de control y las dimensiones de la agresividad, teniendo como resultado que la dificultad de control se relaciona con la agresión física en un nivel de 0.550; la dificultad de control se relaciona con la agresión verbal en un grado de 0.593; la dificultad de control se correlaciona con la ira en un grado de 0.611 y la dificultad de control se relaciona con la hostilidad en un grado de 0.587; teniendo estos resultados existe relación estadísticamente positiva y directa (Mondragón, 2014) del mismo modo se obtuvo una significancia de 0.001 en todas las dimensiones por lo cual estadísticamente es una correlación fuerte y significativa (Hernández, 2018) por último se obtuvo niveles de efecto (r^2) grande siendo 0.302,0.351, 0.373 y 0.344 respectivamente (Cohen, 1988).

V. DISCUSIÓN

La presente investigación abordó la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de una institución secundaria en Juliaca, dado que el comportamiento agresivo o violento se ha asociado con la alta prevalencia de los videojuegos violentos que tienen los adolescentes (Copenhaver & Ferguson, 2018). Por lo cual, una vez realizados los cálculos estadísticos correspondientes, se obtuvieron los resultados que se presentaron en la sección anterior, dichos datos fueron comparados con los antecedentes presentados con el fin de soportar teóricamente los resultados encontrados de manera estadística.

Para lograr determinar la correlación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad se contrastó que existe una correlación significativa, directa de magnitud media entre la dependencia a los videojuegos y la agresión en una muestra de 202 estudiantes de una institución secundaria de Juliaca ($r_s = 0.674$) y un tamaño del efecto grande ($r^2 = 0.454$) demostrando una presencia del 75% en la población del estudio (Cohen, 1988). Lo cual indica que la dependencia a videojuegos guarda una estrecha relación con las conductas agresivas de los adolescentes; por ende, mientras más adicto sea el adolescente a los juegos de video más conductas agresivas tendrá ante sus iguales y figuras de autoridad. Esta conclusión es consistente con la descubierta por Flores (2021), según los hallazgos, la agresión y la adicción a los videojuegos están directa y significativamente correlacionadas. Igualmente se asemeja con el resultado de Jun & Rabbani (2020), quienes encontraron que, la conducta agresiva se correlaciona considerablemente positivamente con la adicción a los videojuegos.

Según Bandura (1977) indica que, la dependencia de los videojuegos se ha relacionado con un aumento del comportamiento agresivo, lo que tiene una base teórica en la teoría del aprendizaje social. Según el precepto de esta teoría, las conductas agresivas se aprenden en condiciones de modelado y a través de experiencias directas, como resultado de los efectos positivos y negativos producidos por las acciones, y están mediadas por cogniciones sobre esas experiencias. La teoría del aprendizaje social se ha utilizado para teorizar la relación entre la adicción a los videojuegos y el comportamiento agresivo.

Con respecto al primer objetivo específico se logró establecer la relación entre la abstinencia y las dimensiones de la agresividad se contrastó el resultado de la siguiente manera:

Se determinó que existe correlación significativa y directa en una magnitud de mediana a fuerte entre la agresividad física y la abstinencia, con un valor de 0,647 según el *Roh* de Spearman. Además, se encontró que existe una asociación positiva entre la agresividad verbal y la abstinencia, con un valor de 0.880 lo cual implica una relación de magnitud de media a fuerte; se encontró que existe una asociación positiva entre la ira y la abstinencia, con un valor de 0.850, lo que indica que la relación tiene un vínculo de moderada a fuerte; se encontró que existe una asociación positiva entre hostilidad y abstinencia, con un valor de 0.896, esto indica que la relación es fuerte de intensidad mediana a fuerte, del mismo modo se determinó que el tamaño del impacto, es alto con un porcentaje en la población de estudio del 87% (Cohen, 1988). Este resultado está de acuerdo con el descubierto por Jun y Rabbani (2020) descubrieron que las correlaciones más significativas se encontraron entre las dimensiones de abstinencia de los videojuegos, que estaba directamente relacionada con la dimensión de ira de agresividad, y de manera similar entre la dimensión de abuso de la adicción a los juegos y la dimensión de agresión física de la agresividad. El estudio llegó a la conclusión de que existe una asociación positiva sustancial entre la adicción a los videojuegos y la conducta agresiva. También con el hallazgo descubierto por Goldag (2020), quien concluyó que los grados de predisposición a la violencia, el 4,6 % de los estudiantes que participaron en el estudio eran adictos a los juegos digitales, mientras que el 95,4 % de los estudiantes no dependían de los juegos en de todos modos. El porcentaje de personas enganchadas a los juegos digitales oscila entre el 21,7 % en unos formatos y el 78,3 % en otros. Se ha observado una correlación tanto positiva como moderada entre el grado de adicción a los juegos digitales y el nivel de tendencias agresivas. Por otro lado, este resultado es consistente con los hallazgos de Arteaga (2018) a nivel nacional. Los hallazgos de Arteaga muestran una relación moderada directa y significativa entre la variable Dependencia del Videojuego y la dimensión Agresividad Física, así como una correlación moderada entre la variable Dependencia del Videojuego. Adicionalmente, los hallazgos de Arteaga muestran una correlación moderada entre la variable Dependencia de Videojuegos. videojuegos y la dimensión Agresividad Verbal, y similar resultado se

obtuvo entre la variable Dependencia del Videojuego y la dimensión Hostilidad. La conclusión es que existe una conexión entre las variables que no es ni demasiado fuerte ni demasiado débil.

Con respecto a la confrontación teórica según la asociación entre la abstinencia y las dimensiones de la agresión establece Berkowitz (1989) que jugar a videojuegos puede crear o activar redes de pensamientos, emociones y recuerdos agresivos a través de la agresión como los sentimientos de frustración o las imágenes violentas, por lo tanto, el juego violento puede influir en el comportamiento agresivo.

Con respecto al objetivo específico número 2, se pudo establecer la relación entre abuso y tolerancia y las dimensiones de agresividad obteniendo como resultado que la relación es positiva y significativa de moderada con un valor de $r_s = 0,523$ entre la violencia física y el abuso y la tolerancia. Con respecto a la agresión verbal y tolerancia se obtuvo que la correlación es significativa y positiva, cuya magnitud fue de $r_s = 0,626$. Con respecto a la dimensión hostilidad y abuso y tolerancia se encontró que existe una relación positiva y significativa con una magnitud de moderada a grande con un valor de $r_s = 0,614$; con respecto a la dimensión ira, se obtuvo correlación positiva y significativa de magnitud moderada con valor de $r_s = 0,598$ lo que representa un vínculo estadísticamente significativo. Con respecto al tamaño de efecto se obtuvo para las 4 dimensiones un tamaño de impacto grande con 98% en la población objeto de estudio (Cohen, 1988). Estos resultados concuerdan parcialmente con el encontrado por Shao & Wang (2021); Los puntos de vista normativos sobre la violencia amortiguan la relación entre la exposición a videojuegos violentos y la agresión adolescente. Los resultados indican que jugar compulsivamente a videojuegos contribuye al comportamiento agresivo en los jóvenes.

Al comparar con la fundamentación teórica, fue factible determinar que esta asociación es significativa, ya que se describe como aquella desencadenada por el uso de nombres despectivos para identificar a otras personas, la difusión de rumores maliciosos, burlas, chismes, insultos, amenazas y otras palabras que pueden tener un impacto en la persona agredida (Bandura, 2005)

Con respecto al objetivo específico número 3, se logró establecer la relación entre problemas ocasionados por videojuegos y las dimensiones de agresividad, mediante el estadístico rho de Spearman, se pudo demostrar que existe una asociación positiva

entre la agresividad física y las dificultades que producen los videojuegos, con un valor de $r_s=0,529$, lo que indica que la relación es moderada. Se ha encontrado que existe una relación positiva entre la agresión verbal y los problemas ocasionados por los videojuegos con una magnitud de $r_s= 0,598$, lo que indica que es significativa. Con respecto a la ira y los problemas creados por los videojuegos se obtuvo un valor de $r_s= 0.614$ siendo esta relación de magnitud de moderada a fuerte lo que demuestra que la relación es significativa. Además, se ha encontrado que existe una relación positiva entre la hostilidad y los problemas ocasionados por los videojuegos con un valor de $r_s= 0.553$ esta correlación tiene un grado moderado. Con respecto a la magnitud del impacto fue bastante significativa, llegando alrededor de 28% en la población en estudio (Cohen, 1988). Esta conclusión se alinea con los hallazgos de Vidal (2020), quien demostró que los problemas ocasionados por los videojuegos se relacionan significativamente con las dimensiones de la agresividad.

Con respecto a la confrontación teórica, el resultado encontrado concuerda con la teoría de Chóliz y Marco (2011) los cuales establecen que los problemas ocasionados por los videojuegos y la dependencia a ellos provoca molestias que interfieren con las actividades diarias. Además, el estilo de vida se ve alterado porque se pasa demasiado tiempo jugando al videojuego, lo que genera problemas personales y sociales. Por estas razones, los autores clasifican esta conducta como adicción porque, desde el punto de vista clínico, quienes presentan una adicción conductual describen síntomas similares a los que se presentan cuando existe una adicción a sustancias.

Con respecto al objetivo específico número 4, se logró establecer la relación entre dificultad de control y las dimensiones de agresividad se obtuvo como resultado que la correlación es directa positiva y significativa, entre la dificultad de control y la agresión física con un valor de $r_s=0,550$, lo cual es una correlación de magnitud moderada por lo cual es significativo; se aprecia una relación positiva entre la agresividad verbal y las dificultades de control, con un valor $r_s=0,593$ esta correlación tiene una magnitud de moderada a grande; también es posible determinar la que la relación es positiva y significativa entre la ira y las dificultades para mantener el control con un valor de $r_s=0,611$ lo que indica una correlación de magnitud grande por lo cual se considera significativa; con respecto a la dimensión hostilidad y las dificultades de control, se encontró un valor de $r_s= 0,587$ lo cual es una relación moderada y

estadísticamente significativo. Con respecto al tamaño del impacto fue grande en 58% en la población en estudio, aproximadamente 0,29 para las 4 dimensiones (Cohen, 1988). Esta conclusión es consistente con los hallazgos de Jara y Enciso (2021), quienes encontraron una asociación directa, moderada y estadísticamente significativa entre la agresión y las dimensiones de abstinencia, abuso y tolerancia, dificultades de control y problemas relacionados con los videojuegos. La conclusión es que existe una conexión directa, moderada y estadísticamente significativa entre las variables 9 y 0, lo que es consistente con el hallazgo de Flores (2021) de que existe un vínculo fuerte y directo entre la adicción a los videojuegos y la agresión.

Con respecto a la confrontación teórica, Chóliz y Marco (2011) indican que los problemas al controlar el impulso de la dependencia son totalmente conductuales, ya que hace que la persona sea menos tolerante por lo cual el estilo de vida se ve alterado porque se pasa demasiado tiempo jugando al videojuego, lo que genera problemas personales y sociales.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA: Existe relación altamente significativa, de tipo positiva de nivel considerable entre la dependencia a videojuegos y la agresividad siendo un tamaño de efecto grande, por tanto, se acepta la hipótesis planteada en la investigación.

SEGUNDA: Para el primer objetivo específico se obtuvo los siguientes resultados: entre la dimensión abstinencia y la dimensión agresión física existe relación altamente significativa de tipo positiva de nivel considerable con tamaño de efecto grande; asimismo para la dimensión abstinencia y las dimensiones de agresión verbal, ira y hostilidad se encontró que existe relación altamente significativa de tipo positiva de nivel muy fuerte, con un tamaño de efecto grande.

TERCERA: Para el segundo objetivo específico, existe relación altamente significativa de tipo positiva de nivel considerable entre el abuso y tolerancia y las dimensiones de la agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad siendo el tamaño de efecto grande.

CUARTA: Para el tercer objetivo específico, existe relación altamente significativa de tipo positiva de nivel considerable entre los problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de la agresión física, verbal, ira y hostilidad siendo el tamaño de efecto grande.

QUINTA: Para el cuarto objetivo específico, existe relación altamente significativa de tipo positiva de nivel considerable entre dificultad de control y las dimensiones de la agresión física, verbal, ira y hostilidad siendo el tamaño de efecto grande.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda realizar nuevas investigaciones sobre la adicción a los videojuegos y agresividad en otras instituciones educativas en una muestra más amplia que permitan analizar y conocer la relación de las variables propuestas para generar mayores fuentes de investigación en la comunidad científica.

SEGUNDA: Se recomienda realizar estudios con otras variables, ya sean intervinientes o mediadoras, para determinar diferencias entre factores socioeconómicos, sexo, edad, entre otros.

TERCERA: Se recomienda trabajar con muestras más amplias y determinar diferencias según la procedencia institucional.

CUARTA: Se recomienda tomar en cuenta los resultados como fuente de evidencia de la problemática para futuros estudios con muestras similares.

QUINTA: Se recomienda realizar un estudio con distintas instituciones educativas y comparar los resultados encontrados.

REFERENCIAS

- Aguilar-Barajas, S. (2005). Fórmulas para el cálculo de la muestra en investigaciones de salud. *Salud en Tabasco*, 11(1-2).
- Apaza Rado, Y. F., & Vivar Anaya, R. (2021). agresividad Y Dependencia A Los Videojuegos En Estudiantes De La Institución Educativa Gran Unidad Escolar Jose Antonio Encinas, Juliaca 2021. <http://repositorio.autonmadeica.edu.pe/handle/autonmadeica/1383>
- Arias, F. (2020). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica* (6.ª edición ed.). Caracas: Espiteme.
- Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018*. Trabajo de Grado, UCV, Ate.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. New York, NY: Prentice Hall.
- Berkowitz, L. (1989). *Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation*. . reformulation. *Psychological Bulletin*.
- Buss, A. H., & Perry, M. P. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Bushman, B., Newman, K., Calvert, S., Downey, G., Dredze , M., Gottfredson , M., & Jablonski , N. (Jan de 2016). Youth violence: What we know and what we need to know. *Am Psychol.*, 71(1). Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26766763/>
- Carbonelli, M. Esquivel J., Irrazabal G (2020) Introducción al conocimiento científico y metodología de la investigación social. Universidad Nacional Arturo Jauretche, Argentina
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 27(2), 418-426.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. Second Edition. Hillsdate, NJ: LEA. Recuperado de: <http://www.utstat.toronto.edu/~brunner/oldclass/378f16/readings/CohenPower.pdf>
- Colegio de Psicólogos del Perú [CPsP].(2017). Código de ética y deontología. http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Concytec (2019). Código Nacional de la Integridad Científica. <https://portal.concytec.gob.pe/images/publicaciones/Codigo-integridadcientifica.pdf>
- Copenhaver, A., & Ferguson , C. (Mar-Apr de 2018). Selling violent video game solutions: A look inside the APA's internal notes leading to the creation of the APA's 2005 resolution on violence in video games and interactive media. *Int J Law Psychiatry.*, 57. Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29548507/>
- Echeburúa, E. (1999). ¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Echeburúa, E., Labrador, F., y Becoña, E. (2009). Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes. Madrid: Pirámide.

- Faya, J., & González, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo*. Trabajo de Grado, UCV, Trujillo.
- Flores, H. (2021). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019*. Tacna: UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN.
- Gentile, D., Li, D., Khoo, A., Prot, S., & Anderson, C. (May de 2014). Mediators and moderators of long-term effects of violent video games on aggressive behavior: practice, thinking, and action. *JAMA Pediatr*, 168(5).
- González, M. (2021). *Videojuegos y violencia escolar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Rosa Flores de Oliva – Chiclayo*. Tesis de Grado, UCV, Chiclayo.
- Griffiths, M. D. (2000). Does internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence. *Cyber Psychology & Behavior*, 3, 211-218.
- Griffiths, M. D. (2008). Videogame Addiction: Further Thoughts and Observations. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 182-185.
- Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M., & Sinan, C. (2017). relación entre la ludificación, la adicción a los juegos digitales y los niveles de agresión de los estudiantes de secundaria en función de diversas variables Ortaokul . *Revista de ciencias humanas*, 14(4).
- Hernández-Sampieri, R & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1a edición). México: Editorial McGraw Hill Interamericana.
- Hillis, S., Mercy, J., Amobi, A., & Kress, H. (2016). Global prevalence of past-year violence against children: a systematic review and minimum estimates. *Pediatrics*, 137(3). Obtenido de <https://publications.aap.org/pediatrics/article-abstract/137/3/e20154079/81439/Global-Prevalence-of-Past-year-Violence-Against?redirectedFrom=fulltext>
- INSM-MINSA. (2021). Recuperado el febrero de 2022, de http://www.insm.gob.pe/investigacion/archivos/estudios/_notes/EESM_Ninos_y_Adolescentes_en_LM_ContextoCOVID19-2020.pdf: http://www.insm.gob.pe/investigacion/archivos/estudios/_notes/EESM_Ninos_y_Adolescentes_en_LM_ContextoCOVID19-2020.pdf
- INSM-MINSA. (2021). Recuperado el febrero de 2022, de <https://www.gob.pe/institucion/minsa>: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/523605-en-50-se-ha-incrementado-la-violencia-en-ninos-y-adolescentes-en-lima-metropolitana-durante-la-pandemia/>
- Jara, Z., & Enciso, R. (2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021*. Trabajo de Pregrado, UCV, Lima. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. Link https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DL_CJAZ-Gonz%c3%a1lez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Jiménez, J. M., & Araya, Y. C. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación*, (21), 43-49.
- Jun Heng, C., & Rabbani, M. (May de 2020). The Relationship between Gaming Addiction, Aggressive Behaviour and Narcissistic Personality Traits among University Students in Malaysia. *Indian Journal of Public Health Research & Development*, , 11(05).
- Lerma, H.,(2021) Metodología de la Investigación. Eco Ediciones. Bogotá
- Matalinares, M. Yaringaño, J. Uceda, J. Fernandez, E. Huari, Y. Campos, A. Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de 28 Buss y Perry. *Revista IIPSI Facultad de psicología UNMSM*, (15)1, 147-161. Recuperado de file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/3674-12441-1-PB%20(2).pdf
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa-cualitativa y redacción de tesis* (5° ed.). Bogotá: Ediciones de la U.
- OMS. (2015). Recuperado el marzo de 2022, de <http://https://undocs.org/es/A/RES/70/1>: <http://https://undocs.org/es/A/RES/70/1>
- OMS. (2017). Recuperado el 20 de febrero de 2022, de https://www.who.int/https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/abstract_es.pdf
- OMS. (2020). Recuperado el 14 de febrero de 2022, de https://www.who.int/https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence?fbclid=IwAR1UZBVb93ehI07q6F_vvj68LpnrVX-YdIMRV_qY2dsx5pwZINk-vKpDKy0
- OMS. (enero de 2022). <https://www.paho.org/es>. Obtenido de <https://www.paho.org/es/temas/salud-mental>
- OMS-OPS. (2015). Recuperado el febrero de 2022, de https://www.who.int/https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/youth/Preventing_youth_violence_infographic_ES.pdf
- OMS-OPS-BIREME. (2020). Recuperado el 4 de marzo de 2022, de <http://decs2020.bvsalud.org/cgi-bin/wxis1660.exe/decserver/>: <http://decs2020.bvsalud.org/cgi-bin/wxis1660.exe/decserver/>
- OPS-OMS. (2020). Recuperado el 24 de febrero de 2022, de https://iris.paho.org/https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/53036/OPSNMHNV200036_spa.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Ríos, R., (2017) Metodología para la investigación y la redacción. Colección: Biblioteca Virtual de Derecho, Economía y Ciencias Sociales. España
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

- Sánchez, A., (2020) Metodología de la investigación en ciencias de la salud, Universidad de Córdoba, Argentina
- Sánchez-Domínguez , J., Telumbre-Terrero, J., & Castillo-Arcos, L. (2021). DESCRIPCIÓN DEL USO Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES ESCOLARIZADOS DE CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE. *Health and Addictions*, 1-14.
- Shabbir, S., Saleem, D., Mahmood, S., & Perveen, S. (2020). Gaming Addiction and Aggression in Pakistani Young Adults: Through the Lens of Excitation Transfer Theory. *Journal of Professional & Applied Psychology*, 1(1). Obtenido de <https://doi.org/10.52053/jpap.v1i1.4>
- Teismann , T., Förtsch , E., Baumgart , P., Het , S., & Michalak , J. (Jan de 2014). Influence of violent video gaming on determinants of the acquired capability for suicide. *Psychiatry Res.* , 30(215(1)).
- Vidal , S. (2020). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020.* trabajo de Grado, UCV.
- WMA. (2017). Recuperado el 3 de diciembre de 2021, de <https://www.wma.net/>: <https://www.wma.net/es/policias-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos/>
- Wolf , D., Klasen , M., Eisner , P., Zepf , F., & Zvyagintsev , M. (sept de 2018). Central serotonin modulates neural responses to virtual violent actions in emotion regulation networks. *Brain Struct Funct.*, 223(7).
- Zillman, D. (1983). *Aggression: Theoretical and empirical reviews: Vol. 1.* New York, NY: Theoretical and methodological issues .

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
Principal	General	General	Variable 1: Dependencia a Videojuegos	Enfoque: cuantitativo Tipo: Básico Nivel: correlacional Diseño no experimental de corte transversal Población: 419 estudiantes de secundaria de una institución Juliaca 2022. Muestra: 202 estudiantes de secundaria que cumplan criterios de inclusión y firmen consentimiento informado. Técnicas e Instrumentos Cuestionario de TDV Cuestionario de AQ Los datos recopilados serán sistematizados en EXCEL y el programa SPSS v.25 Los datos serán analizados aplicando estadística descriptiva e Inferencial.
¿Cuál es la relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno?	Determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno.	Existe una relación significativa entre la dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, Puno.	Dimensiones: Abstinencia. Abuso y tolerancia. Problemas ocasionados por videojuegos. Dificultad de control.	
Específico	Específico	Específicas	Variable 2: Agresividad	
¿Cuál es la relación entre la abstinencia y las dimensiones de la agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno.	Establecer la relación entre la abstinencia y las dimensiones de la agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno.	Existe relación significativa entre la abstinencia y las dimensiones de la agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno.	Dimensiones: Agresión Física Agresión verbal Ira Hostilidad	
¿Cuál es la relación entre abuso y tolerancia y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno.	Establecer la relación entre abuso y tolerancia y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno.	Existe relación significativa entre abuso y tolerancia y las dimensiones de la agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno.		
¿Cuál es la relación entre problemas ocasionados por videojuegos y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno.	Establecer la relación entre problemas ocasionados por videojuegos y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno.	Existe relación significativa entre problemas ocasionados por videojuegos y las dimensiones de la agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno.		
¿Cuál es la relación entre dificultad de control y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno.	Establecer la relación entre dificultad de control y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno.	Existe relación significativa entre dificultad de control y las dimensiones de la agresividad en estudiantes de secundaria una institución educativa de Juliaca, Puno.		

Anexo 2: Tabla de variables y operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Instrumento
Dependencia a videojuegos	Es la conducta de practica lúdica, en donde el usuario se siente atraído por el ambiente donde juega y navega, además de la presencia de contenidos llamativos que despiertan el interés por mostrar habilidad en cada una de las pruebas que se presentan a fin de lograr alcanzar las metas (Choliz y Marco, 2011)	Se medirá mediante el test de dependencia a los videojuegos de Choliz y Marco (2011). Los niveles de dependencia se consideran según el baremo: 0-25 bajo 26-50 medio 51-71 alto 72 a más muy alto	Abstinencia. Ítems: 3,4, 6,7,10, 11,13, 14,21, 25	el test de dependencia a los videojuegos de Choliz y Marco (2011)
			Abuso y tolerancia. Ítems: 1,5,8,9,12	
			Problemas ocasionados por los videojuegos. Ítems: 16,17,19,23	
			Dificultad en el control. Ítems: 2, 15, 18,20, 22, 24	
Agresividad	Toda conducta que ejerce un individuo con la intención de causar daños físicos o psicológicos, así como la manifestación de expresiones de ira y hostilidad.	Se medirá a través del cuestionario de agresión (A.Q) de Buss y Perry (1992) el cual fue validado por Tintaya (2018). Los baremos son 1-51 muy bajo 52-67 bajo 68-82 medio 83-98 alto 99-145 muy alto	Agresión física. Ítems: 1,5,9,13,17,21,24,27,29	cuestionario de agresión (A.Q) de Buss y Perry (1992) el cual fue validado por Tintaya (2018).
			Agresión verbal. Ítems: 2,6,10,14,18	
			Ira. Ítems: 3,7,8,11,15,19,22,25	
			Hostilidad. Ítems: 4,12,16,20,23,26,28	

Anexo 3: Instrumentos

Test de dependencia a videojuegos (Choliz y Marco 2011)

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

TD	TA	ED	N	DA
Totalmente en	Totalmente de	En desacuerdo	Neutral	Desacuerdo
desacuerdo	acuerdo			

N.º	Preguntas	TD	ED	N	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos					

13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					

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

Nunca = N Raras vez = RVA veces = AV Con frecuencia = CF Muchas veces = MV

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

Cuestionario de agresividad de Buss y Perry (1992)

Nombres y Apellidos: _____ Edad: _____ Sexo: _____

INSTRUCCIONES: A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión.

CF	BF	VF	BV	CV
Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero, ni falso para mí	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí

ÍTEMS	CF	BF	VF	BV	CV
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4. A veces soy bastante envidioso.					
5. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7. Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.					
8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11. Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13. Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar, discutir con ellos.					
15. Soy una persona apacible.					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20. Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.					
21. Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22. Algunas veces pierdo los estribos sin razón.					
23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25. Tengo dificultades para controlar mi genio.					

26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27. He amenazado a gente que conozco.					
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					

Anexo 4: Carta de permiso de la institución



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANIA NACIONAL"

SOLICITO: AUTORIZACION PARA APLICACION DE INSTRUMENTO
EN ELABORACION DE TESIS.

INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA GRAN UNIDAD ESCOLAR JOSE ANTONIO ENCINAS

DIRECTOR: LIC. MARCOS E. AÑARI HUARACHI

Quienes suscriben **NURY MANGO RODRIGUEZ** identificado con **DNI Nro. 44285418**, **BETSABE ESTHER CALLA RAMOS** identificado con **DNI Nro. 40995077**, domiciliadas en la ciudad de Juliaca del departamento de puno, ante usted con el debido respeto me presento y digo:

Que habiendo terminado la **CARRERA DE PSICOLOGIA** solicito permiso a Ud. señor director de la gran unidad escolar JAE nos permita la **aplicación de instrumento de elaboración de tesis a los estudiantes del nivel secundaria** (título de la tesis: adicción a los video juegos y agresividad en estudiantes) y así lograr la obtención del título profesional.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a Ud. señor director acceder a mi solicitud por ser
justa y legal.

Juliaca 02 de marzo del 2022

Anexo:

- Test de dependencia a videojuegos (Choliz y Marco)
- Test de agresividad (Buss y Perry)

NURY MANGO RODRIGUEZ
DNI 44285418

BETSABE ESTHER CALLA RAMOS
DNI 4095077



Universidad
César Vallejo



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

Callao, 4 DE MAYO de 2022

Señor(a)

LIC. MARCOS AÑARI HUARACHI

DIRECTOR

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GRAN UNIDAD ESCOLAR JOSE ANTONIO ENCINAS

JR LAMBAYEQUE NRO 1180 - BARRIO TUPAC AMARU

Asunto: Autorizar para la ejecución del Proyecto de Investigación de PSICOLOGÍA

De mi mayor consideración:

Es muy grato dirigirme a usted, para saludarlo muy cordialmente en nombre de la Universidad Cesar Vallejo Filial Callao y en el mío propio, desearte la continuidad y éxitos en la gestión que viene desempeñando.

A su vez, la presente tiene como objetivo solicitar su autorización, a fin de que el(la) Bach. BETSABE ESTHER CALLA RAMOS, con DNI 40995077, del Programa de Titulación para universidades no licenciadas, Taller de Elaboración de Tesis de la Escuela Académica Profesional de PSICOLOGÍA, pueda ejecutar su investigación titulada: "**DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE JULIACA 2022**", en la institución que pertenece a su digna Dirección; agradeceré se le brinden las facilidades correspondientes.

Sin otro particular, me despido de Usted, no sin antes expresar los sentimientos de mi especial consideración personal.

Atentamente,



Mgtr. Edith Honorina Jara Ames
Coordinadora de la EP. de Psicología
UCV campus Lima Ate



Anexo 5: Carta de autorización de uso de los instrumentos. (Print del correo)

Solicitó permiso para utilizar el cuestionario de evaluación (AQ) ☆

Recibidos

L **Lluvia Mango** 3 ago.
Buenas noches, le saluda Nury Mango Rodríguez y Betzabe Calla Ramos de la Universidad César

Y **Yessenia Tg** Ayer
para mí ↕

Buenas noches, estimada Lluvia, claro que te autorizo el uso del cuestionario de Buss y Perry, éxitos.

Atentamente
Yessenia Tintaya Gamarra

[Mostrar texto citado](#)

RE: Autorización de uso del Cuestionario de Adicción a Redes Sociales ☆

Recibidos

E **Edwin Salas** 10:43 a. m.
para Marjorie, Nathalie, ANALY, ... ↕

Estimados jóvenes

Me disculpo por no darme el tiempo suficiente para enviarles un correo personalizado. Espero que no tengan problemas al momento de sustentar mi aceptación

Tienen Uds. El permiso que requieren para usar el ARS en sus investigaciones y espero que tengan todos los éxitos. Les remito material que podría servirles para manejar la prueba (un poco antiguos), y otros materiales que podrían usarlos en el marco teórico.

Saludos cordiales
Edwin Salas

Enviado desde [Correo](#) para Windows

Anexo 6: Prueba de normalidad y su interpretación

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	n	Sig.
<i>Variable 1: adicción a los videojuegos</i>	,197	202	,000
abstinencia	,202	202	,000
Abuso y tolerancia	,237	202	,000
Problemas ocasionados por los videojuegos	,225	202	,000
Dificultad de control	,209	202	,000
<i>Variable 2: agresividad</i>	,167	202	,000
Violencia física	,115	202	,000
Violencia verbal	,200	202	,000
ira	,155	202	,000
hostilidad	,130	202	,000

Interpretación

Se muestran los resultados de la prueba de normalidad, mediante el estadístico Kolmogorov-Smirnov, obteniendo en las dos variables de estudio, adicción a los videojuegos y agresividad tienen valores $p > 0.05$ siendo estos $p = 0.000$. Por lo tanto, se concluye que tanto la Violencia Intrafamiliar como la Depresión evidencian una distribución paramétrica, por lo que se procede al análisis estadístico de Spearman para el cotejo de hipótesis.

Anexo 7: Captura de Google Form/ Carátula del primer instrumento del segundo Instrumento

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE JULIACA, 2022

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Los presentes cuestionarios tienen los objetivos de recolectar información acerca de la relación entre la "Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, 2022", es un ejercicio académico de aprendizaje dentro de la materia. La intención es tratar de determinar la relación entre las variables, así que le pedimos que conteste con la

ESCALA DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS

Indica en que medida estas de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala.

Pregunta *	Total..	Un po..	Neutra..	Un po..	Total..
1: Jue..	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2: Si n..	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3: Me ..	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4: Cad..	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5: Dedl..	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ESCALA DE AGRESIVIDAD

Marca las preguntas con los siguientes indicadores de acuerdo a lo que Ud. considere correcto.

Pregunta *	Compl..	Basta..	Ni ver..	Basta..	Compl..
1: De v..	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2: Cua..	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3: Me ..	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4: A ve..	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5: Si s..	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6: A m..	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Anexo 8: Carta de Asentimiento o consentimiento



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Consentimiento informado

Propósito del estudio: determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, 2022.

Procedimientos del estudio: si usted acepta que su representado participe en el estudio, le autoriza a responder de forma virtual un cuestionario sobre las variables a estudiar.

Beneficios: no se percibirán beneficios económicos, monetarios ni físicos; el beneficio obtenido será la satisfacción de la colaboración a las investigadoras.

Riesgos: ninguno

Confidencialidad: solo las investigadoras tendrán acceso a la información recolectada

Yo, identificado con DNI N.º
..... domiciliado en
..... en el Distrito de Juliaca acepto que mi
representado participe de la investigación, titulada **Dependencia a videojuegos y agresividad en
estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, 2022**, de forma voluntaria,
consintiendo a las investigadoras acopiar y manipular la información ofrecida, conociendo sus objetivos,
la confidencialidad del mismo y su propósito.

Firma

Anexo 9: Formula de cantidades finitas

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

Calculadora de Muestras

Margen de error:

Nivel de confianza:

Tamaño de Poblacion:

Margen: 5%
Nivel de confianza: 95%
Poblacion: 419

Tamaño de muestra: 201 202