

FACULTAD DE HUMANIDADES

Escuela Académico Profesional de Psicología

Tesis

**Relación entre dependencia a videojuegos,
agresividad y personalidad en estudiantes de una
I.E. de Arequipa, 2022**

Jean Pierre Figueroa Rivera
Carolina Manuela Cervantes Salas

Para optar el Título Profesional de
Licenciado en Psicología

Arequipa, 2023

Repositorio Institucional Continental
Tesis digital



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

INFORME DE CONFORMIDAD DE ORIGINALIDAD DE TESIS

A : Dra. Eliana Carmen Mory Arciniega
Decano de la Facultad de Humanidades

DE : Madeleyne Lorena Rodríguez Ríos
Asesor de tesis

ASUNTO : Remito resultado de evaluación de originalidad de tesis

FECHA : 31 de Agosto de 2023

Con sumo agrado me dirijo a vuestro despacho para saludarlo y en vista de haber sido designado asesor de la tesis titulada: "Relación entre dependencia a videojuegos, agresividad y personalidad en estudiantes de una I.E. de Arequipa, 2022", perteneciente al/la/los/las estudiante(s) Jean Pierre Figueroa y Carolina Manuela Cervantes Salas, de la E.A.P. de Psicología; se procedió con la carga del documento a la plataforma "Turnitin" y se realizó la verificación completa de las coincidencias resaltadas por el software dando por resultado 20 % de similitud (informe adjunto) sin encontrarse hallazgos relacionados a plagio. Se utilizaron los siguientes filtros:

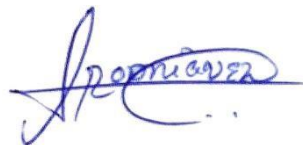
- Filtro de exclusión de bibliografía SI NO
- Filtro de exclusión de grupos de palabras menores (Nº de palabras excluidas: 20) SI NO
- Exclusión de fuente por trabajo anterior del mismo estudiante SI NO

En consecuencia, se determina que la tesis constituye un documento original al presentar similitud de otros autores (citas) por debajo del porcentaje establecido por la Universidad.

Recae toda responsabilidad del contenido de la tesis sobre el autor y asesor, en concordancia a los principios de legalidad, presunción de veracidad y simplicidad, expresados en el Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales – RENATI y en la Directiva 003-2016-R/UC.

Esperando la atención a la presente, me despido sin otro particular y sea propicia la ocasión para renovar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,



Asesor de tesis

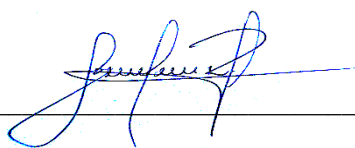
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Jean Pierre Figueroa Rivera, identificado con Documento Nacional de Identidad No. 47178130, de la E.A.P. de Psicología de la Facultad de Humanidades la Universidad Continental, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: "RELACIÓN ENTRE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS, AGRESIVIDAD Y PERSONALIDAD EN ESTUDIANTES DE UNA I.E. DE AREQUIPA, 2022", es de mi autoría, la misma que presento para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

31 de Agosto de 2023.



Jean Pierre Figueroa Rivera

DNI. No. 47178130

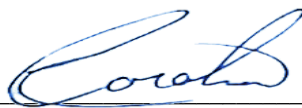
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Carolina Manuela Cervantes Salas, identificada con Documento Nacional de Identidad No. 71500116, de la E.A.P. de Psicología de la Facultad de Humanidades la Universidad Continental, declaro bajo juramento lo siguiente:

5. La tesis titulada: "RELACIÓN ENTRE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS, AGRESIVIDAD Y PERSONALIDAD EN ESTUDIANTES DE UNA I.E. DE AREQUIPA, 2022", es de mi autoría, la misma que presento para optar el Título Profesional de Licenciada en Psicología.
6. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
7. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
8. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

31 de Agosto de 2023.



Carolina Manuela Cervantes Salas

DNI. No. 71500116

Dependencia a videojuegos agresividad y personalidad

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.autonomadeica.edu.pe	2%
	Fuente de Internet	
2	repositorio.upla.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.unsa.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.upagu.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.upao.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1%
	Trabajo del estudiante	
7	repositorio.unfv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
8	Submitted to Universidad Peruana Los Andes	1%
	Trabajo del estudiante	
9	1library.co	1%
	Fuente de Internet	

10	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
15	diarioelpueblo.com.pe Fuente de Internet	<1 %
16	www.tuproyectodevida.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra PUCMM Trabajo del estudiante	<1 %
18	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

21	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad Autonoma del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
25	repositorio.utesup.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Unviersidad de Granada Trabajo del estudiante	<1 %
28	www.psicologia-online.com Fuente de Internet	<1 %
29	www.revistaavft.com Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.upsjb.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.pucesa.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

33	repository.usta.edu.co Fuente de Internet	<1 %
34	aleph23.uned.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
35	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
36	Submitted to Universidad Científica del Sur Trabajo del estudiante	<1 %
37	doi.org Fuente de Internet	<1 %
38	eugenioespejo.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	matepractic.com Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.ucsp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
44	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %

45	www.coband.org Fuente de Internet	<1 %
46	ciencialatina.org Fuente de Internet	<1 %
47	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
48	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	<1 %
49	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
50	www.repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
51	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
52	repositorioacademico.upc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
53	www.emprendimientocol.com Fuente de Internet	<1 %
54	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
55	repositorio.unife.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

56	www.slaip.org.ar Fuente de Internet	<1 %
57	go.gale.com Fuente de Internet	<1 %
58	repositorio.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
59	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
60	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
61	www.studocu.com Fuente de Internet	<1 %
62	www.revistalarazonhistorica.com Fuente de Internet	<1 %
63	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
64	Submitted to Centro Universitario Cardenal Cisneros Trabajo del estudiante	<1 %
65	repositorio.unac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

ASESORA

Mag. Madeleyne Lorena Rodríguez Ríos

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a mi madre, por permitirme culminar con éxito y brindarme siempre su apoyo incondicional. Además de impulsarme a ser una mejor persona, inculcarme buenos valores. Fuiste y serás siempre un ejemplo para mí, gracias por tu paciencia y amor.

Jean Pierre Figueroa Rivera

Dedico mi tesis a mis padres y abuelos por su amor, su apoyo incondicional, por guiarme por el buen camino y por su impulso para lograr mis metas y anhelos. También, a mis hermanos que son una fuente de motivación constante.

Carolina Manuela Cervantes Salas

AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento a la Universidad Continental por permitirnos ser grandes profesionales, gracias a la dedicación de nuestros docentes, personal administrativo, ahora podremos aplicar lo aprendido en nuestro trayecto profesional.

Agradecemos a la institución educativa IE José Lorenzo Cornejo Acosta, por confiar y abrirnos las puertas para poder realizar nuestro proceso de investigación en sus aulas.

Agradecemos a Dios, quien nos da fortaleza para seguir adelante.

Agradecemos a nuestras familias por el apoyo y motivación que siempre nos brindaron en todo momento.

Muchas gracias.

RESUMEN

La presente investigación titulada “Relación entre dependencia a los videojuegos, agresividad y personalidad en estudiantes de una I.E. de Arequipa, 2022”, plantea como objetivo general determinar la relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario.

La metodología de la presente investigación aplicada fue de tipo descriptiva, de nivel de investigación correlacional, de diseño no experimental transaccional, para lo cual se aplicó como instrumento de investigación el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), el Cuestionario de Agresión (Aq) Buss y Perry y el Inventario de Personalidad Eysenck para niños (JEPI) para las variables, aplicados a una muestra de 352 estudiantes de secundaria de la I.E. José Lorenzo Cornejo Acosta, cuya muestra extraída de una población de 402 estudiantes. Se llegó a la conclusión de que existe relación positiva muy baja entre el nivel de dependencia a los videojuegos, el nivel de agresividad, dado que se obtuvo una correlación de Pearson, que muestra un resultado de $(r=,256^{**})$; asimismo se obtuvo un nivel de significancia de $p= 0.00 < 0.05$, por lo que se acepta la hipótesis. Respecto a la relación entre la variable dependencia a los videojuegos y el tipo de personalidad no existe correlación.

Palabras clave: dependencia a los videojuegos, agresividad, personalidad.

ABSTRACT

The present investigation entitled "Relationship between dependence on video games, aggressiveness and personality in students of an I.E. de Arequipa, 2022", proposes as a general objective to determine the relationship between the level of dependence on video games, the level of aggressiveness and the type of personality in secondary school students.

The methodology of the present applied research was descriptive and a level of correlational research of non-experimental transactional design, for which the Video Game Dependency Test (TDV), the Aggression Questionnaire (Aq) Buss was applied as a research instrument. and Perry and the Eysenck Personality Inventory for Children (JEPI) for the variables, applied to a sample of 352 high school students from the I.E. José Lorenzo Cornejo Acosta, sample drawn from a population of 402 students. Concluding that there is a very low positive relationship between the level of dependence on video games, the level of aggressiveness, since a Pearson correlation was obtained, which shows a result of ($r=,256^{**}$) likewise It obtained a significance level of $p= 0.00 < 0.05$, so the hypothesis is accepted. Regarding the relationship between the variable dependence on video games and the type of personality, there is no correlation.

Keywords: dependence on video games, aggressiveness, personality.

LISTA DE CONTENIDO

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT	vi
LISTA DE CONTENIDO	vii
LISTA DE TABLAS	xi
LISTA DE FIGURAS.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xiv
CAPÍTULO I.....	1
1.1 Planteamiento y Formulación del Problema.....	1
1.2 Problema de Investigación.....	4
1.2.1 Problema general.....	4
1.2.2 Problemas específicos	4
1.3 Objetivos de la Investigación	5
1.3.1 Objetivo general.....	5
1.3.2 Objetivos específicos	5
1.4 Justificación	6
1.5. Hipótesis.....	10
1.5.1 Hipótesis específicas	10
1.6 Variables.....	11
CAPÍTULO II.....	14
2.1 Antecedentes del Problema	14
2.1.1 Antecedentes internacionales	14
2.1.2 Antecedentes nacionales	17
2.1.3 Antecedentes locales	20
2.2 Bases Teóricas	23

2.2.1 Dependencia a videojuegos	23
2.2.2 Dependencia.....	27
2.2.2.5 Dimensiones de dependencia a los videojuegos	35
2.2.3 Agresividad	36
2.2.4 Adolescentes	39
2.2.5 Personalidad	45
Temperamento sanguíneo	53
Temperamento flemático	54
Temperamento colérico	54
Temperamento melancólico	54
2.3 Definición de términos básicos	55
2.3.1 Dependencia a videojuegos	55
2.3.2 Abstinencia	55
2.3.3 Abuso y tolerancia.....	55
2.3.4 Problemas derivados del uso excesivo	56
2.3.5 Dificultad en el control.....	56
2.3.6 Agresividad	56
2.3.7 Personalidad	56
CAPÍTULO III.....	57
3.1 Tipo de Investigación	57
3.2 Nivel de Investigación	57
3.3 Diseño de la investigación	58
3.4 Método de la Investigación	58
3.5 Unidad de Análisis, Población y Muestra	58
3.5.1 Criterios de inclusión	59
3.5.2 Criterios de exclusión.....	60
3.5.3 Limitaciones.....	60
3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	61

3.6.1 Técnicas	61
3.6.2 Instrumento	61
3.6.3 Cuestionario de Dependencia de Videojuegos (TDV)	61
3.6.4 Instrumento de Medición de Agresividad.....	63
3.6.5 Instrumento Inventario de Personalidad Eysenck para niños (JEPI).....	65
3.7 Procedimiento.....	66
3.8 Análisis de datos.....	68
3.9 Aspectos éticos.....	68
CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	69
4.1 Resultados Estadística Descriptiva.....	69
4.1.1 Características de la población en los datos sociodemográficos en función a la edad.....	69
4.1.2 Características de la población en los datos sociodemográficos en función al sexo	70
4.1.3 Características de la población en los datos sociodemográficos en función al grado	71
4.1.4 Comparación de los niveles de dependencia a videojuegos, el nivel de agresividad y tipo de personalidad en función al sexo y grado de estudios en estudiantes de una IE de Arequipa, 2022.....	72
4.1.5 Variable: dependencia a los videojuegos	75
4.1.6 Variable: agresividad.....	80
4.1.7 Variable: personalidad	85
4.2 Resultados del análisis de la información	87
4.2.1 Contrastación de hipótesis general	87
4.2.2 Contrastación de hipótesis específica 1	88
4.2.3 Contrastación de hipótesis específica 2	89
4.2.4 Contrastación de hipótesis específica 3	90
4.2.5 Contrastación de hipótesis específica 4:	92
4.3. Discusión	93

CONCLUSIONES 100

RECOMENDACIONES..... 101

REFERENCIAS 103

ANEXOS..... 110

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la variable dependencia a videojuegos.....	12
Tabla 2 Operacionalización de la variable agresividad.....	12
Tabla 3 Operacionalización de la variable personalidad.....	13
Tabla 4 Población objetivo de estudiantes de la I.E José Lorenzo Cornejo Acosta	59
Tabla 5 Distribución según edades	69
Tabla 6 Sexo.....	70
Tabla 7 Grado.....	71
Tabla 8 Comparación de los niveles de dependencia a videojuegos en función al sexo y grado.....	72
Tabla 9 Comparación de los niveles de agresividad en función al sexo y grado	73
Tabla 10 Comparación de los niveles de personalidad en función al sexo y grado	74
Tabla 11 Niveles de dependencia a los videojuegos	75
Tabla 12 Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión abstinencia	76
Tabla 13 Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión abuso y tolerancia.....	77
Tabla 14 Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión problemas derivados del uso excesivo	78
Tabla 15 Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión dificultad en el control	79
Tabla 16 Niveles de agresividad	80
Tabla 17 Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión agresividad física	81
Tabla 18 Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión agresividad verbal.....	82
Tabla 19 Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión ira	83
Tabla 20 Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión hostilidad.....	84
Tabla 21 Niveles introversión-extroversión.....	85
Tabla 22 Niveles neuroticismo-inestabilidad	86
Tabla 23 Prueba de normalidad de las variables dependencia a los videojuegos, agresividad y personalidad.....	87

Tabla 24 Correlación de Pearson de las variables dependencia a los videojuegos, agresividad y personalidad.....	88
Tabla 25 Correlación de Pearson entre la dimensión abstinencia, agresividad y personalidad	89
Tabla 26 Correlación de Pearson entre la dimensión abuso y tolerancia, agresividad y personalidad.....	90
Tabla 27 Correlación de Pearson entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo, agresividad y personalidad.....	91
Tabla 28 Correlación de Pearson entre la dimensión dificultad en el control, agresividad y personalidad.....	92

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Edad	69
Figura 2 Sexo	70
Figura 3 Nivel de dependencia a los videojuegos	75
Figura 4 Niveles de la dimensión abstinencia	76
Figura 5 Niveles de la dimensión abuso y tolerancia.....	77
Figura 6 Niveles de la dimensión problemas derivados del uso excesivo.....	78
Figura 7 Dificultad en el control.....	79
Figura 8 Niveles de agresividad	80
Figura 9 Agresión física	81
Figura 10 Nivel: agresividad verbal	82
Figura 11 Ira	83
Figura 12 Hostilidad	84
Figura 13 Nivel de tipo de personalidad introversión-extroversión	85
Figura 14 Niveles de neuroticismo-inestabilidad	86

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el uso de las nuevas tecnologías se ha convertido en algo habitual en la práctica recreativa de los adolescentes. Los videojuegos son ahora una actividad de ocio utilizada principalmente por lo jóvenes, pero su uso excesivo genera preocupaciones sobre la salud mental, física en los niños y adolescentes.

El apogeo de los videojuegos en la última década ha modernizado la forma de jugar de los adolescentes, los investigadores se han centrado cada vez más en la interacción de los videojuegos que permiten a los jugadores conectarse con otros usuarios de todo el mundo a través de una consola de Internet y participar en partidas simuladas. De acuerdo con el avance tecnológico que se está lo que genera en nuestro medio, los videojuegos ahora tienen la peculiaridad de obtener mayor complejidad e interacción con otros usuarios.

Por su parte, Chóliz y Marco (2017) sostienen lo siguiente:

La dependencia a los juegos en línea se refiere sobre la práctica continua, desmesurada y compulsivamente progresiva de la práctica constante a los videojuegos, y que al sujeto le resulta muy difícil abandonar de esta manera hace uso de ella cada vez con más constancia y perseverancia (p. 63).

En el 2021, la empresa Dominio Consultores especializada en ventas de computadoras *gamers*, realizaron una investigación estadística, donde señalan que las ventas de estas computadoras aumentaron un 40,6 % en el 2021 en comparación al 2020, es decir, la cifra pasó de 174,841 a 244,858 computadoras vendidas. Podemos observar que este dato estadístico indicaría que la pandemia por COVID-19 fue un aspecto influyente en el aumento del consumo de videojuegos por parte de la población, ya que se convirtió en una fuente de entretenimiento para muchas personas sobre todo en niños y adolescentes que optaron por interactuar con los videojuegos en sus tiempos de ocio (Dominio Consultores, 2021, p. 1).

Teniendo esto en cuenta, el uso descontrolado por jugar videojuegos podría conducir a una dependencia, lo que acarrea un sinnúmero de problemas para quienes lo experimentan. Como consecuencia, los investigadores se centran cada vez más por la relación entre la dependencia a los videojuegos y el comportamiento agresivo de los jóvenes. A pesar de la percepción generalizada de que jugar a videojuegos es una diversión inofensiva que puede descontrolarse rápidamente.

Por otro lado, la agresividad es una de las variables que quiere ser asociada con la dependencia a los videojuegos. Buss (1989) señala que, para identificar un comportamiento agresivo, el sujeto debe obedecer a dos atributos. Inicialmente es la liberación de estímulos nocivos, la segunda tiene que ver con el contexto interpersonal; contemplando a la conducta agresiva como aquella respuesta que, sobre el organismo, descarga estímulos los cuales pueden tener una reacción perjudicial en la salud mental de las personas, omitiendo la intención en la sujeción de ideas.

Por lo cual, ante los escasos estudios en nuestra localidad y observando diferentes resultados sobre la dependencia a los videojuegos, los cuales se encuentran vinculados con problemas académicos, problemas familiares, introversión, conducta agresiva y ansiedad, son aspectos que claramente afectan el desarrollo biopsicosocial de los adolescentes. Finalmente, existen varias investigaciones que han demostrado que la dependencia a los videojuegos puede estar vinculada en función a los tipos de personalidad de los adolescentes.

Para lo cual, como futuros profesionales de la salud mental es importante saber cuáles son los tipos de personalidad que prevalecen comúnmente en los adolescentes que aprovechan muchas horas de ocio en los videojuegos. Por lo tanto, se podrá encontrar herramientas útiles para los profesionales que estén a cargo de la enseñanza y formación de los jóvenes estudiantes.

En la revisión teórica de la presente investigación se ha estudiado diferentes aportes, teorías, autores, los cuales a lo largo de la historia han ayudado a conceptualizar temas

relevantes de nuestra problemática de estudio, lo cual nos ha permitido definir claramente nuestros objetivos con la finalidad de buscar soluciones, impulsar programas de prevención y promoción en beneficio de la salud mental.

Para llevar a cabo el presente estudio la población estuvo compuesta por 402 estudiantes del primer al quinto grado del nivel secundario de la IE 40046 José Lorenzo Cornejo Acosta, ubicada en el distrito de Cayma. El número de muestra en nuestra investigación es de 352 estudiantes de ambos sexos. Asimismo, los estudiantes tienen entre 12 a 18 años aproximadamente, se utilizó el muestreo censal no probabilístico, el tipo de investigación es correlacional y se empleó un diseño no experimental transversal. Por ende, la presente investigación está dividida en cuatro capítulos, cuyo contenido es el siguiente:

En el capítulo I se aborda la problemática de la investigación, para lo cual se planteó el problema de investigación, los objetivos, la justificación y la hipótesis de la investigación. Además, el capítulo II describe el marco teórico de la investigación comenzando por los antecedentes de carácter internacional, nacional y local y continúa con las bases teóricas y los términos básicos.

Por su parte, el capítulo III desarrolla la metodología de la investigación que se aplicó, asimismo describe la población y muestra y el procesamiento seguido para la obtención de resultados. Además, el capítulo IV detalla los resultados finales del presente estudio, donde se encuentran las tablas y figuras obtenidos por el SPSS. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1 Planteamiento y Formulación del Problema

La dependencia a los videojuegos, hoy en día, y la agresividad es un problema que está siendo estudiado en varios países, principalmente se ven afectados niños y adolescentes, quienes presentan un cambio en el comportamiento, se muestran irritables, agresivos, con síntomas de depresión, menor capacidad en el control de sus impulsos, las cuales son características parecidas al de los usuarios drogodependientes a sustancias psicoactivas (Chóliz y Marco, 2017).

En el mundo, hay una variedad de videojuegos en circulación, que constantemente aumenta cada año, lamentablemente no se tiene un adecuado control sobre esta problemática por parte de los jugadores. Los estudios relacionados con la dependencia a los videojuegos señalan que la mayor parte de las investigaciones se centran en niños y adolescentes; por lo tanto, se requiere constantemente información actualizada y específica, además se muestra un comportamiento agresivo asociado a la dependencia del videojuego, el cual, según varios estudios, se encuentra vinculado al género (Argote y Atencio, 2022).

Una investigación realizada en China y Corea del Sur muestra una prevalencia significativa en una población de adolescentes de sexo masculino en el nivel secundario, en el cual hallaron que los adolescentes chinos y coreanos presentan problemas psicosociales a diferencia de las estudiantes mujeres (Cui et al., 2018).

En el 2020, el Ministerio de Salud (Minsa) reportó un aumento significativo a causa del aislamiento social, que muestra altos valores de consumo, los mismos que se han incrementado a consecuencia de la pandemia COVID-19. A raíz de ello, los jóvenes buscan otras alternativas de interacción con los videojuegos en su tiempo de entretenimiento,

pudiendo generar una dependencia a través del manejo de videojuegos, los cuales podrían causar problemas en el comportamiento, tales como, impulsividad, agresividad, alteraciones del sueño, trastornos alimenticios etc. (Polanco, 2020).

Según indica el Manual DSM V (APA, 2013), en donde se realiza una conceptualización del juego patológico, lo define como algo similar a la dependencia por sustancia, caracterizada por la abstinencia, tolerancia, consecuencias adversas y el uso compulsivo, que está incluido dentro de los trastornos del control de los impulsos, asimismo el concepto del juego patológico se ajusta también al concepto de dependencia sustancias.

De igual forma, la Organización Mundial de la Salud (OMS) anunció recientemente la nueva clasificación internacional de Enfermedades (CIE-11), donde incluye por primera vez a los videojuegos como un trastorno mental. El uso desmedido de los videojuegos está produciendo dependencia en ellos. Lo mencionado anteriormente se puede confirmar con diferentes investigaciones, por lo cual se infiere que la dependencia a los videojuegos perjudica el crecimiento de la persona a los siguientes aspectos: física, social, personal y mental (Medina y Ponce, 2021).

En la actualidad, se observa que muchos adolescentes y jóvenes en el Perú anteponen el manejo a los videojuegos sobre sus responsabilidades, lo que genera así un peligro latente en su desenvolvimiento social y personal. Este crecimiento se ve expresado también en los números de Forbes Colombia que indican la venta de 16,319,77 consolas en el año 2019; y en el 2020 se compraron 22,284,462 consolas de videojuegos, mostrando un aumento del 36.54 % a diferencia de otros años (Polanco, 2020).

Los datos estadísticos del Minsa en el Perú informan que la dependencia a los videojuegos va en aumento, ya que en sus diversos centros de salud del sector público en el 2018 atendieron 2233 consultas referentes al tema, en el 2019 se elevó a 3099 consultas y es muy probable que en la actualidad el número de casos siga en aumento sobre todo después de la pandemia por COVID-19 (Polanco, 2020).

Asimismo, la dependencia de los videojuegos se produce cuando una persona tiene una necesidad incontrolable de jugar los diferentes tipos de videojuegos de forma persistente, intensiva e incontrolable utilizando más tiempo, energía y recursos emocionales con cada día que pasa y en última instancia conduciendo a la destrucción de todo lo que representa de gran importancia en la vida de una persona. Por otro lado, el autor señala, con respecto a la agresión, que es una conducta inquietante que compromete reacciones desfavorables como arrebatos, insultos y amenazas. Los cuales puede demostrarse de forma directa al destruir objetos o dañar la integridad de las personas (Argote y Atencio, 2022).

En nuestro país se ha investigado que la adicción que se tiene a los videojuegos en los adolescentes se asocia con la conducta agresiva, observándose mayor agresividad en varones que en mujeres, y se obtuvo un resultado del 28 % de los jóvenes. Por lo cual, dentro de las principales consecuencias en el manejo de los videojuegos pueden presentarse comportamientos agresivos y violentos cuando existen límites en cuanto al uso. Además, el 70,1 % de los adolescentes con riesgo de adicción están asociados a los videojuegos, lo que significa que la conducta adictiva se presenta estrechamente asociada a la presencia de problemas psicológicos en los adolescentes (Rodríguez y García, 2021).

El problema reside en el lapso de visualización de los videojuegos, lo que provoca que los adolescentes interrumpan sus actividades cotidianas, como ir a la escuela o hacer sus deberes en casa, y en su lugar optan por ir a un local de internet o utilicen sus consolas en casa por muchas horas al día; en consecuencia, el uso desmedido de los videojuegos puede hacer que los adolescentes prioricen este comportamiento y creen una adicción. Otro punto importante es la conducta generada a través del uso de videojuegos que lleva a los usuarios a comportarse de forma agresiva y a desarrollar conductas inapropiadas, ya que muchos videojuegos muestran niveles de agresividad que implican la violencia física o la posesión de armamento para ejecutar personajes (Moncada y Chacón, 2012).

Del mismo modo, el comportamiento agresivo ha aumentado alrededor de todo el planeta específicamente en América Latina y se convirtió en el continente con los índices de porcentajes más elevadas de violencia en el mundo (García, 2020).

Lastimosamente, estas situaciones no son consideradas como punto importante a tratar en la población, es por ello por lo que es necesario prestar bastante atención a los niños y adolescentes, al ser un tema que necesita ser estudiado con mayor profundidad, debido a las consecuencias que conlleva el uso inadecuado de los videojuegos, que pueden conducir a diversos problemas de dependencia y alteraciones en la salud mental.

1.2 Problema de Investigación

1.2.1 Problema general

¿Qué relación existe entre el nivel de dependencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación entre la dimensión abstinencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022?
- ¿Cuál es la relación entre la dimensión de abuso y la tolerancia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022?
- ¿Cuál es la relación entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022?

- ¿Cuál es la relación entre la dimensión dificultad en el control, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022?

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre el nivel dependencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar la relación entre la dimensión abstinencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.
- Determinar la relación entre la dimensión de abuso y la tolerancia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.
- Determinar la relación entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.
- Determinar la relación entre la dimensión dificultad en el control, el nivel de agresividad y tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

1.4 Justificación

Como indica el Ministerio de Salud (Minsa), la dependencia a los videojuegos tanto en niños como en jóvenes ha aumentado significativamente durante la pandemia del COVID-19, ya que pasan la mayor parte del tiempo jugando videojuegos, ya sea de manera individual o en compañía; a menudo esto ocasiona que empiecen a ignorar otras áreas de su vida, como el área académica, familiar, interpersonal (Ministerio de Salud, 2021).

La dependencia a los videojuegos y la agresividad se han incrementado en el Perú, según el Minsa, en el 2018 se realizó 2233 consultas referentes a este tema en diversos centros de salud del sector público, y en el 2019 esta cifra llegó a 3099. Es muy probable que el número de casos aumente, debido a las condiciones provocadas por la pandemia del COVID-19 (Polanco, 2020).

En el Perú, en el 2020 encontramos no solo el aumento del uso de videojuegos, sino también respecto a la frecuencia de consumo. En el 2016 se reportó que el 11.9 % de la población jugaba al menos un videojuego y la cifra aumentó a un 16 % en los últimos doce meses. En el 2020 en cuanto a la frecuencia del uso de los videojuegos, el 11.9 % de la población jugaba con videojuegos de manera diaria y últimamente esta cifra se incrementó al 17.5 % (Pichihua, 2021).

Por tanto, nuestra investigación cuenta con relevancia teórica, ya que tiene como objetivo brindar un aporte significativo sobre el conocimiento adquirido, debido a que se ha observado que en nuestra sociedad se presenta elevados índices en su mayoría asociados con adolescentes con problemas de adicción o dependencia, a razón del excesivo uso de los videojuegos. Por lo que se muestra altos patrones que van en aumento con respecto a la frecuencia de las horas de juego y el cambio de conducta en sus relaciones interpersonales.

También, en la actualidad, no se cuenta con la suficiente información para debatir esta problemática o sencillamente no se muestra interés por parte de las autoridades competentes.

Consideramos que al ser un tema de actualidad es importante y necesario abordar este aspecto por parte de profesionales en el área de la salud mental; los cuales puedan desarrollar estrategias de intervención oportuna y así evitar graves consecuencias para el adolescente en su desarrollo biopsicosocial, tales como los siguientes: problemas con sus habilidades sociales, agresividad, abandono escolar y bajos niveles de rendimiento académico, entre otros (Toaza, 2022).

Además, resulta importante mencionar el impacto que genera la dependencia a los videojuegos con respecto a la salud emocional de los jugadores. Válido (2019), en su investigación sobre los factores intervinientes en la adicción a los videojuegos, lo asoció con la ansiedad y la depresión; lo cual coincidió con otros estudios en los que se encontró que las personas que utilizan de forma excesiva los videojuegos suelen presentar síntomas de depresión y estados de ánimo bajo. También, el autor sostiene que las personas que juegan en exceso tienen mayor tendencia a realizar conductas riesgosas y tener inestabilidad emocional, y ante situaciones estresantes presentan malestar, sientan mayor hostilidad, ansiedad, vulnerabilidad, etc.

Asimismo, la presente investigación cuenta con una gran relevancia social, debido a que la problemática de estudio a investigar es una realidad que va en aumento y cada vez se encuentra más concurrente en los adolescentes, a razón de que la tecnología año con año va aumentando, se tiene mayores casos de adolescentes con presencia de dependencia a los videojuegos. Por ello, es de gran importancia analizar este problema desde el campo de la educación, para al relacionarlo con la conducta agresiva y el tipo de personalidad de los estudiantes, el cual nos daría más información para intervenir oportunamente en casos de mayor complejidad (Toaza, 2022).

A nivel local, luego de los dos primeros años de pandemia, las actividades académicas fueron en su mayoría virtuales o semipresenciales, es por ello que las cifras de violencia aumentaron en los hogares; si comparamos el reporte del 2019 en donde se registró 692

casos de violencia, las cifras son significativamente menores en relación con el 2020, porque no hubo presencia de clases debido a la pandemia, y en el 2021, porque recién habíamos iniciado el proceso de escolarización. En este sentido, el especialista explicó que el aumento de los incidentes violentos en la comunidad escolar en 2022 se puede atribuir a situaciones de estrés y depresión que hicieron que los estudiantes reaccionaran negativamente cuando volvieron a sus roles habituales (Ministerio de Educación, 2022).

Sin embargo, la violencia no ha disminuido en la comunidad escolar de la región Arequipa. Solo en el 2022 se reportaron más de 600 casos de violencia escolar al portal “SISeVe” del Ministerio de Educación (Minedu), según el último informe de la Gerencia Regional de Educación de Arequipa (GREA). Se han registrado 342 casos de violencia estudiantil, y se convirtió en el incidente de mayor prevalencia. Las causas más frecuentes de los casos denunciados son la violencia física (161) y el maltrato psicológico (127), en ese orden. Luego están los casos de violencia sexual (54), cuya prevalencia aumentó incluso en comparación con los años anteriores al embarazo. El informe también precisa una cantidad de 260 casos de violencia cometida contra estudiantes por parte de los empleados de la institución educativa. Destacan las 159 denuncias de maltrato psicológico y los 51 casos globales de violencia sexual (Ministerio de Educación, 2022).

En las publicaciones del Ministerio de Educación (Minedu) se informa el conflicto que existe entre estudiantes, el mismo que cada día se incrementa, los datos más inquietantes se reporta la violencia entre escolares donde el 45 % asegura que observó alguien ser golpeado en el colegio, 43 % fue acosado por redes sociales, 22 % fue víctima de *bullying* y el 35 % siente inseguridad en su colegio. La especialista de convivencia escolar del Ministerio de Educación, Patricia Giraldo, sostuvo que a través del SíseVe que se consiguió resolver el 88 % de los casos de violencia escolar que fueron denunciados durante los últimos cinco años de trabajo; asimismo, de las 91,000 escuelas existentes, solo 49,656 se encuentran afiliadas al sistema (El Comercio, 2019).

Antes de la pandemia de coronavirus, la adicción a los videojuegos era común, pero con la aparición de esta enfermedad y a medida que más estudiantes asistían a clases de forma virtual, las ludopatías se duplicaron, lo cual tiene un impacto en el campo de la salud mental de los estudiantes. Antes de la pandemia, mayormente, los niños y adolescentes pasaban más tiempo socializando en la escuela, pero después de esta calamidad, los niños y adolescentes pasan más tiempo jugando con sus teléfonos, aprovechando la falta de supervisión de sus padres, ya que están fuera de casa muchas horas al día trabajando. La dependencia a los videojuegos puede generar violencia en el adolescente, así como problemas de emocionales y de conducta. Esto puede conllevar a un descenso en el rendimiento académico. Los padres pierden el control, son incapaces de corregir y educar a sus hijos porque carecen de las herramientas neCésarias para criarlos (Faros, 2021).

Fernández (2020) señala que la justificación práctica pretende cooperar con una propuesta de solución a la problemática en estudio de forma directa o indirecta. En ese sentido, el desarrollo de la presente investigación justifica un valor práctico, ya que, según el reporte trimestral de la institución educativa en el 2022, existen estudiantes que presentan síntomas de dependencia a los videojuegos y muestran una conducta agresiva dentro y fuera de la institución educativa. Es por ello que es importante conocer los niveles que presentan los estudiantes en función a las variables de estudio, lo cual servirá como aporte a futuras investigaciones, sobre todo a la propia institución educativa, progenitores, profesores a cargo de la enseñanza y formación de los estudiantes; de esta manera se podrá brindar estrategias para tratar los problemas de dependencia a los videojuegos en los adolescentes, sobre todo en aquellos con presencia de agresividad dado que ambas variables guardan relación. Sobre la base de los resultados obtenidos, será posible implementar medidas de intervención, políticas y estrategias lo suficientemente efectivas que ayuden a los estudiantes a disminuir sus niveles y frecuencias de juego, para que logren adquirir el control sobre la conducta en función al uso adecuado de los videojuegos y bajar el nivel de agresividad para el mejor desarrollo de sus actividades (Toaza, 2022, p. 6).

Además, nuestra investigación determinó el nivel de las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en función a la agresividad y la personalidad de los estudiantes de la institución educativa, por lo que se obtuvieron los resultados requeridos, los cuales serán de mucha utilidad para los profesionales de la salud mental para la búsqueda de herramientas, programas de prevención y promoción de la salud mental e intervención psicoterapeuta en casos de mayor complejidad. También, el presente estudio brindó a la institución educativa, así como a los padres, la información inmediata sobre los resultados de las variables de investigación, identificando la relación entre la dependencia y la agresión relacionada con los videojuegos, donde se percibe que jugar un videojuego es visto como una actividad de entretenimiento frecuente, sin embargo, puede convertirse en una patología de riesgo con consecuencias negativas para la salud mental.

Para finalizar, se recomienda desarrollar estudios en donde se utilicen las variables de esta investigación en las instituciones educativas con el fin de prevenir el surgimiento de problemas que afecten la salud mental de las niñas, niños y adolescentes.

1.5. Hipótesis

Existe relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

1.5.1 Hipótesis específicas

- Existe relación entre la dimensión abstinencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.
- Existe relación entre la dimensión de abuso y la tolerancia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

- Existe relación entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.
- Existe relación entre la dimensión dificultad en el control, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

1.6 Variables

El presente estudio consta de tres variables, las cuales son las siguientes: dependencia a los videojuegos, agresividad y personalidad.

Tabla 1*Operacionalización de la variable dependencia a videojuegos*

Variable	Instrumento	Dimensiones	Ítems	Escala y medición
Variable Dependencia a los videojuegos	Test de dependencia de videojuegos (TDV) adaptado por Edwin Salas y Cesar Merino en el 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Abstinencia • Abuso y Tolerancia • Problemas derivados del uso excesivo • Dificultad en el control 	3,4,6,7,10,11,13,14,21 1,8,9,12,15 16,17,19,23 2,5,18,20,22	<p>La escala de dependencia a videojuegos (TDV) Consta de 23 preguntas con respuestas tipo Likert</p> <p>0. Totalmente en desacuerdo 1. Un poco en desacuerdo 2. Neutral 3. Un poco de acuerdo 4. Totalmente de acuerdo</p> <p>Siendo los niveles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alto • Moderado • Bajo

En la figura 1, se puede observar la operacionalización de la primera variable, juntamente con sus dimensiones, ítems, escala de medición y el nombre del instrumento a emplear.

Tabla 2*Operacionalización de la variable agresividad*

Variable	Instrumento	Dimensiones	Ítems	Escala y medición
Variable 2 : Agresividad	Cuestionario de agresividad creado por Buss y Perry AQ (1992), adaptado por Tintaya en el 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Agresión física • Agresión verbal • Ira • Hostilidad 	1,5,9,13,17,21,24,27,29 6,8,9,11,12,13,14,15 20,21,23,24,26,27,28 16,17,18,19,25	<p>Escala de cuestionario de agresión (AQ) consta de 29 preguntas</p> <p>CF. Completamente falso para mi BF. Bastante falso para mi VF. Ni verdadero, ni falso para mi BV. Bastante verdadero para mi CV. Completamente verdadero para mi</p> <p>Siendo los niveles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muy Alto • Alto • Medio • Bajo • Muy Bajo

En la figura dos, se puede observar la operacionalización de la segunda variable, juntamente con sus dimensiones, ítems, escala de medición y el nombre del instrumento a emplear.

Tabla 3
Operacionalización de la variable personalidad

Variables	Instrumento	Categorías	ítems	Escala de medición
Personalidad	El Inventario de Personalidad de Eysenck para niños y adolescentes y adaptado por Silvana Graciela Varela Guevara en el 2014	Introversión – Extroversión Neuroticismo – Estabilidad Mentiras	1,3,6,9,11,14,17,19,2 2,25,27,30,33,35,38,4 1,43,46,49,51, 53,55,57,59 2,5,7,10,13,15,18,21, 23,26,29,31,34,37,39, 42,45,47,50, 52,54,56,58,60 4,8,12,16,20,24,28,32 ,36,40, 44,48	El Inventario de Personalidad de Eysenck forma "A" está compuesta por 3 áreas, Introversión y extroversión compuesta por 24 preguntas, neuroticismo y estabilidad emocional compuesto por 24 preguntas y la escala de mentiras compuesta por 12 preguntas, sus respuestas según formato dicotómico son (SI O NO), y su escala de medición es ordinal.

En la figura tres, se puede observar la operacionalización de la tercera variable, juntamente con sus dimensiones, ítems, escala de medición y el nombre del instrumento a emplear.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

A continuación, se procede a explicar las investigaciones que sirven como datos previos para al presente estudio, comenzamos señalando las antecedentes internaciones, luego antecedentes nacionales y posteriormente antecedentes locales:

2.1 Antecedentes del Problema

2.1.1 Antecedentes internacionales

Chiluisa (2022), en su artículo de título “Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes”, realizado en la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, planteó como objetivo evaluar si existe una conexión entre el estrés académico de los adolescentes y la adicción a los videojuegos. Se tomaron como muestra a 104 adolescentes, mediante un diseño de investigación descriptivo, correlacional y transversal. En esta investigación se empleó el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el Inventario Sistemático Cognoscitivista, con la finalidad de calcular el estrés académico y sus niveles. De esta manera, se llegó a la conclusión de que no existe correlación entre los factores propuestos sobre las variables de estudio. Esto sugiere que la mayor parte de los jóvenes emplean más tiempo a las actividades académicas u optan por la actividad física.

Por su parte, Coca (2023), en su tesis titulada “Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados”, realizada en Ambato-Ecuador, propuso como principal objetivo examinar la conexión entre la dependencia de los videojuegos y la conducta agresiva entre estudiantes adolescentes escolarizados del área de Atenas. En una muestra de 116 adolescentes escolarizados entre 14 y 17 años, el estudio que se empleó fue de tipo transversal, con un enfoque cuantitativo no experimental. Los instrumentos utilizados fueron el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (AQ) y el Test de Dependencia a

Videojuegos (TDV), que posteriormente fue modificado por Matalinares et al. (2012) para su uso con población peruana. Asimismo, se confirmó por medio de la correlación Rho de Spearman que las variables tenían una correlación moderada con un valor de ($\rho=,110$). Por ejemplo, los niveles de dependencia a los videojuegos fueron bajos, con un valor aritmético medio de 17,53, lo que se interpreta como un puntaje bajo. Por otro lado, se encontraron resultados significativos en términos de agresividad, con un valor aritmético medio de 78,89, que se interpreta como alto. Por último, solo se muestra una correlación positiva entre las dimensiones de agresión física y la dependencia a los videojuegos. Se concluye que la exposición a los videojuegos podría aumentar en mayor medida la agresividad física de los adolescentes.

A su vez, González y otros (2017), en su artículo de investigación titulada “El uso excesivo de videojuegos se encuentra relacionado con los problemas emocionales en adolescentes” en España, analizaron el uso de 19 videojuegos con una muestra conformada por adolescentes y precisar si existe desigualdad entre jugadores online y los que están fuera de línea, además de explorar su correlación con sintomatología depresiva y ansiosa. La muestra estuvo conformada por 380 estudiantes de tres diferentes escuelas públicas que acordaron realizar el estudio. La edad de los participantes estuvo comprendida desde los 12 hasta los 17 años, con idéntica distribución tanto de varones como de mujeres. Además, el 92,6 % fue de nacionalidad española y el 7,4 % distribuida en 18 diferentes nacionalidades. Debido a las normas escolares, no se colocó datos sobre grupos étnicos o nivel socioeconómico. Los instrumentos que se usaron fueron la escala Problem Video Game Playing y las escalas de Goldberg, Bridges, Duncan-Jones, y Grayson. Los resultados obtenidos muestran que podrían considerarse problemáticos el 7,4 % de los jugadores pertenecientes al sexo femenino y el 30 % pertenecientes al sexo masculino; los jugadores online presentaron casi 12 veces más probabilidades de jugar con mayor frecuencia a diferencia de los jugadores offline. Además, los adolescentes que juegan con mayor frecuencia son los que interactúan de manera online, mostrando una evidente relación entre

el uso problemático de los videojuegos y la ansiedad. En el caso de las femeninas, existe una relación positiva entre el uso problemático de videojuegos y el bajo estado de ánimo, concluyendo que es muy importante implementar programas de intervención en los centros educativos ya que de esta manera se busca prevenir el abuso en el manejo de los videojuegos y sus problemas asociados.

A su turno, Sánchez y Silveira (2019), en su investigación realizada en la ciudad de México, tuvo como objetivo general el análisis de las propiedades psicométricas del Instrumento de Dependencia a los Videojuegos (TDV). Para llevar a cabo esto, evaluaron a 185 adolescentes como muestra de estudio de nacionalidad mexicana de la ciudad de Campeche, la edad de los evaluados estuvo comprendida de los 14 a 16 años de edad, pertenecientes al nivel secundario de su centro educativo. En los resultados de la investigación se obtuvo que el 46,8 % de los estudiantes señalaron que el uso en los videojuegos se encuentra en un nivel moderado, y el 10,6 % obtuvo un nivel alto en el uso de los videojuegos. En relación con las dimensiones de la dependencia a los videojuegos, en cuanto a la dimensión abstinencia arrojó un 48,4 % presentando un nivel moderado, seguidamente el 35,8 % de los estudiantes presentaron un nivel bajo en la dimensión abuso y tolerancia, el 12 % de los estudiantes presentaron un nivel alto en la dimensión problemas derivados del uso excesivo, finalmente, el 9.7 % expresaron tener dificultades en el control del uso de los videojuegos.

Mientras que Francisco y otros (2021), en su investigación “El juego problemático en el papel de la personalidad y en preferencias en los géneros de videojuegos en adolescentes”, desarrollada en España, examinaron los efectos adictivos y moderadores del género y la personalidad en las preferencias de estudios problemáticos en función a los géneros de videojuegos en los adolescentes. De los cuales 776 alumnos españoles completaron los cuestionarios modelo sobre personalidad y conducta relacionada con los videojuegos. En los resultados se observaron diferencias de género en el uso de videojuegos, los niños presentan

una mayor problemática en comparación con las niñas; por ende, los niños juegan mucho tiempo en los videojuegos. Según el tipo, los varones prefieren los juegos competitivos, incluidos los deportes, la lucha, los juegos de estrategia, los juegos de acción y disparos. Asimismo, las mujeres prefieren los juegos de simulación, los juegos basados en habilidades y los juegos donde se utiliza la lógica y el razonamiento. La relación estadística entre el género y el juego problemático fue moderada en el total de la muestra. Además, se observa, que el juego problemático tiene relación con el aspecto interpersonal de los evaluados, la poca responsabilidad en los niños, menor extroversión y mayor responsabilidad en las niñas. La relación entre jugar con mucha frecuencia y el uso problemático mostró un nivel moderado por la falta de responsabilidad. Para finalizar, se encontraron correlaciones muy bajas pero significativas entre la personalidad y las preferencias de género de videojuegos. Se concluye, según los resultados, la importancia del género y la personalidad en el comportamiento relacionado con los videojuegos durante la adolescencia y exhortan a los investigadores a descubrir las diferencias dependientes del género y las interacciones persona ambiente.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Alave y Pampa (2018), en investigación denominada “Relación entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este”, tuvo como objetivo general determinar la correlación significativa entre ambas variables de estudio. El diseño tuvo un enfoque experimental, de corte transversal y de tipo correlacional. En la presente investigación participaron 375 adolescentes de ambos sexos, en donde se utilizaron los siguientes instrumentos, el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y la Escala de Capacidades Sociales (EHS) de Goldstein (1978). La conclusión de este estudio muestra que existe una correlación débil, negativa y significativa entre las variables y se obtuvo un valor de ($\rho = -0.132$, $p > 0.05$), en relación con los resultados de las dimensiones de las habilidades sociales, se obtuvo una correlación significativa entre las “habilidades relacionadas con el estrés” y se obtuvo un valor

de ($\rho = -0.108$, $p > 0.05$) y las “habilidades alternativas a la agresión” teniendo un valor de ($\rho = -.209$, $p > 0.05$). A raíz de estos resultados, se concluye que, si bien los niveles de dependencia de los videojuegos son bajos, se tendría que disponer de más herramientas para asociarse apropiadamente.

Por su parte, Villena (2019) desarrolló su investigación titulada “Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019”. Planteó como objetivo principal determinar la relación existente entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en los estudiantes del nivel secundario en las instituciones educativas de Chorrillos, se realizó esta investigación con 617 estudiantes entre los 11 a 17 años de edad de ambos sexos. Utilizando los siguientes instrumentos, el primero es el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry y segundo fue el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco, para lo cual se utilizó una metodología de investigación basada en un diseño no experimental de tipo transaccional, descriptivo y correlativo. Como consecuencia, se encontró una relación significativa y directa entre las variables teniendo un valor de $\rho = 0.31$. La relación al nivel de agresividad en la demostración fue medio, con un 54 %, aunque el nivel general de adicción a los videojuegos se situó en una categoría baja, con un 34 %. Se demostró que las dimensiones de rabia, hostilidad y agresión física difieren significativamente en función del género teniendo un valor de ($p < 0.5$). También, se observaron diferencias con respecto a la edad en función a las dimensiones de puntuación total, rabia y agresión física. Por el contrario, hubo diferencias las cuales fueron significativas con relación al género en los cuatro componentes y en la puntuación global en relación con la variable de adicción a los videojuegos.

Mientras que Correa (2020), en su tesis titulada “Agresividad y rasgos de personalidad en adolescentes de una institución educativa en Villa el Salvador”, realizada en la ciudad de Lima, tuvo objetivo principal establecer la relación entre ambas variables de estudio, en una población de jóvenes de una institución educativa de Villa el Salvador. Se

utilizó un diseño no experimental de alineación transversal y correlacional. La muestra se conformó por 279 adolescentes estudiantes de la Institución Educativa N.º 7213 Peruano Japonés de Lima Sur, con un 49,7 % del sexo femenino y un 51,3 % del sexo masculino. Para obtener dichos resultados se utilizó el Cuestionario de Agresividad de Buss-Perry (AQ) como el Inventario de Personalidad de Eysenck (JEPI), los cuales cuentan con evidencia que respalda sus propiedades psiquiátricas para la demostración de un estudio piloto. En cambio, en lo que respecta a la personalidad, se observó que el 30,8 % de los adolescentes tenía tendencia a la introversión y el 23,7 % a la extraversión. Además, el 28,3 % de los adolescentes tenían estabilidad y el 22,6 % muestran tendencia al neuroticismo. Se descubrió que el 24 % de los adolescentes tenían niveles altos de agresividad y el 50,5 % tenían un nivel de agresividad moderado. Se halló la presencia de una relación positiva entre la estabilidad (emocional-neuroticismo) y el cociente de personalidad (introversión-extraversión) con un valor de ($\rho = .397$, $p = .05$). Se concluye que los defectos de personalidad son más prevalentes cuando hay agresividad.

A su turno, Flores (2020), en su tesis de título “Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019”, planteó como objetivo general establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del nivel secundario. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental con un corte transversal, correlacional. Se utilizó una muestra de 297 adolescentes de ambos sexos, con edades comprendidas de los 11 y 17 años, de los grados de 1.º a 5 de secundaria los cuales conformaron la muestra de estudio. Los instrumentos utilizados en la investigación fueron, el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992). Los hallazgos muestran que existe una correlación significativa entre la variable Dependencia de Videojuegos y la Dimensión Agresión Verbal ($Rho = .314$), y entre la variable Dependencia de Videojuegos y la Dimensión Agresión Física ($Rho = .326$; $p = 0.001$).

A su vez, Palomino & Esplana (2022) desarrollaron su investigación titulada “Rasgos de personalidad y conductas delictivas en adolescentes de una institución educativa pública en Huancavelica-2022”, teniendo como objetivo principal conocer la relación entre los rasgos de personalidad y la conducta delictiva en adolescentes del quinto grado de secundaria de la Institución La Victoria de Ayacucho, Huancavelica en el 2022. La metodología de investigación utilizada fue descriptiva correlacional, de tipo de investigación básica, se utilizó como indicador principal el muestreo probabilístico; la población estuvo compuesta por 600 estudiantes aproximadamente. Dando como resultado un nivel medio en los rasgos de personalidad (extraversión, neuroticismo y psicoticismo), por otro lado, la conducta delictiva es predominante con un 28,7 y 47,5 % respectivamente, por lo cual, se aceptó la hipótesis alterna ya que se evidenció una relación directa y significativa entre las variables empleando el Rho de Spearman ($\rho = .679 < 0,05$). Los autores recomiendan realizar investigaciones locales, en varios centros educativos con el objetivo de prevenir el surgimiento de conductas delictivas, de esta manera fortalecer la competitividad en los estudiantes.

2.1.3 Antecedentes locales

Ramos (2018), en su tesis de título “Factores sociales asociados a la adicción de los videojuegos conformado por estudiantes de secundaria del 4.º y 5.º grado de las instituciones educativas públicas, Francisco Javier De Luna Pizarro, 41037 José Gálvez y 40158 el Gran Amauta del distrito de Miraflores de Arequipa, 2017”, buscó determinar los factores de riesgo social y la prevalencia de adicción a los videojuegos en estudiantes de tres instituciones de la ciudad de Arequipa. El estudio fue de tipo transversal y se ciñó al diseño de casos y controles. Los casos en escolares, de uno o ambos sexos, con edades comprendidas entre las edades de 15 y 18 años fueron identificados como casos de adicción mediante un test y se utilizó una encuesta para determinar la presencia de factores considerados de riesgo en la que 249 estudiantes de los tres colegios públicos de Arequipa conformaron la población de estudio. Se realizó un análisis estadístico de odds ratio, Chi cuadrado y multivariados. La

prevalencia de adicción a los videojuegos entre los estudiantes fue de 8,43 casos de cada 100 estudiantes, que fue la misma en ambos grupos de edad, ambos sexos y los tres colegios de estudio. Los factores sociales, familiares, psicológicos y cognitivos que se relacionados con esta problemática fueron disponer más de S/. 10 semanales (OR = 1,93); que no vivan con ambos padres (OR = 1,25); tener un hermano menor (OR = 1,62); tener amistades que juegan videojuegos (OR = 2,3); tener videojuegos en casa (OR = 2. 72); tener personas en casa que juegan a los videojuegos (OR = 1,68). Los resultados del análisis multivariante muestran que no es posible afirmar que el grupo de estudio tenga factor de riesgo definidos para la adicción a los videojuegos.

Por su parte, Polanco (2020), en su tesis titulada “Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa del distrito de Uchumayo Arequipa, 2020” tuvo como objetivo general determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa. Mediante un estudio correlacional, no experimental y de corte transversal, en la cual participaron 150 estudiantes de 3°, 4° y 5° grado del nivel secundario de la Institución Educativa 40091 Alma Mater de Congata en Uchumayo-Arequipa. Se utilizó como instrumentos de evaluación el test de dependencia a videojuegos de Chóliz y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. En los resultados se hallaron niveles moderados de agresividad, así como de dependencia a los videojuegos. Además, se muestra que existe una relación moderadamente significativa e invertida entre la dependencia de videojuegos y la agresividad ($r=-.530$; $P <0.05$), del mismo modo entre la dimensión abstinencia y la agresividad ($r=-.468$); la dimensión problemas causados por el uso de videojuegos y la agresividad ($r=-.528$); la dimensión dificultades en el control y la agresividad ($r=-.571$), y finalmente una relación entre la dimensión abuso, intolerancia y la agresividad ($r=-.360$). El autor concluye que existe una relación significativa e inversa entre ambas variables.

Mientras que Valdez y Yucra (2019) desarrollaron su investigación que lleva como título “Relación entre agresividad, impulsividad y la dependencia del videojuego Dota 2 en jóvenes Arequipeños” Plantearon su objetivo principal el identificar la relación entre las variables de estudio en función a videojuego de Dota 2. Además, su propósito fue analizar la problemática de la presencia de agresividad en una población de 1223 jóvenes registrados que juegan Dota2. Asimismo, tuvo un diseño transversal, no experimental correlacional. Se utilizó como instrumentos de evaluación el Cuestionario de Agresión (AQ, Buss & Perry) y el Cuestionario de Impulsividad de Barratt (BIS-11), teniendo como resultado que si existe una relación estadísticamente significativa entre las variables agresividad e impulsividad y la dependencia en los jugadores de DOTA 2; lo que quiere decir que a una considerable dependencia del juego se asocia a una mayor agresividad e impulsividad.

A su vez, Mayca (2019), en su tesis de título “Influencia del nivel de conducta adictiva al uso de video juegos en el nivel de agresividad y actividad física en escolares del nivel de secundaria del Institución Educativa Emblemática Independencia Americana. Arequipa-2018”, planteó como objetivo principal identificar si el nivel de conductas adictivas asociadas al uso de videojuegos influye en el nivel de agresividad y actividad física de los estudiantes. Para ello, se realizó una investigación observacional, prospectiva y transversal a una población de 1121 estudiantes que se encontraban entre el primer grado al quinto grado de educación secundaria al momento de participar en el estudio. Para medir las variables de estudio se utilizaron los siguientes instrumentos: el CERV (Cuestionario de Experiencias Relativas a Videojuegos), el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry y el PAQ-A (Cuestionario de Actividad Física para Adolescentes). Además, se creó una base de datos en SPSS-24, tras recopilar los datos asociados a cada variable de estudio, lo que permitió verificar dichos objetivos y las hipótesis. Se descubrió que el 51,56 % de los alumnos que utiliza los videojuegos presentan problemas parciales y el 12,85 % problemas potenciales, además el porcentaje de alumnos que presenta niveles moderados y altos de agresividad son del 32,92 % y 33,90 %, respectivamente; el 61,11 % de los alumnos participantes presenta

niveles bajos de actividad física. Se concluye que los niveles de agresividad y actividad física de los estudiantes están influidos por la frecuencia con la que interactúan con los videojuegos.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Dependencia a videojuegos

2.2.1.1 Conceptos de videojuegos

A lo través de los años, la definición de videojuegos ha sido desarrollada por varios autores, donde encontramos a los autores clásicos Lin y Lepper (1987), quienes consideran que el componente tecnológico, las especificaciones del propio videojuego y el soporte en el que se desarrolla son los elementos clave para su definición.

En la década de 1960, la revolución en la industria de los juegos electrónicos comenzó con la introducción no solo de consolas domésticas (Atari, Sega), sino también Spectrum, Commodore 64, PC, que se encontraban en los hogares. A lo través de los años, diversas videoconsolas (Wii, Xbox, PlayStation) se han desarrollado y evolucionado con el objetivo de brindar un mayor atractivo visual a sus usuarios (Chóliz y Marco, 2011).

Seguidamente, con los primeros juegos totalmente electrónicos lanzados por Mattel a principios de los 70, los videojuegos portátiles empezaron a crecer rápidamente. Con el lanzamiento de la Game Boy (Nintendo) en 1989, las plataformas de juego portátiles experimentaron una última evolución. Las videoconsolas de 16 bits, como la Sega Mega Drive, debutaron a finales de la década de 1980. Como la mayoría de los juegos anteriores solo tenían unas pocas pantallas que se repetían seguidas y el objetivo era conseguir una puntuación alta, el lanzamiento de Super Mario Bros en 1985 sirvió de punto de inflexión en el desarrollo del juego electrónico. Asimismo, la llamada “generación de los 16 bits”, que incluía la Mega Drive, la Super Nintendo Entertainment System, la NEC PC Engine, también

conocida como TurboGrafx en Estados Unidos, y la Capcom CPS Changer, dio a las consolas de videojuegos un importante impulso técnico a principios de la década de 1990 (USAT, 2023).

Sony lanzó la PlayStation 2 en el 2000, mientras que Sega presentó la Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1, una consola con las mismas características técnicas que la Dreamcast a excepción de una pantalla de 14 pulgadas, un mando, un teclado y botones idénticos. Para satisfacer al amplio abanico de usuarios, las empresas innovan constantemente a medida que avanzan los años y los avances tecnológicos. Muchos inversores se sienten atraídos por la industria del videojuego. Además, son muchos los jóvenes interesados en seguir una carrera que les permita diseñar videojuegos. Los programadores de videojuegos desarrollan juegos para diversas plataformas, como ordenadores personales y portátiles, consolas de videojuegos, teléfonos móviles y juegos en línea a través de Internet (incluidas las plataformas de redes sociales) (USAT, 2023).

Los videojuegos son un tipo de juego electrónico que utiliza plataformas tecnológicamente avanzadas e interactivas. Estos equipos llaman el interés de los consumidores que discriminan por la edad. Esto se debe a la gran demanda publicitaria de las empresas, lo que provoca que invadan los hogares y otros lugares. En consecuencia, ha llevado a formar parte de una de las formas de comunicación más significativas (Núñez y otros, 2020).

Los videojuegos así también suelen ser un medio de distracción haciendo uso de medios electrónicos y contando con la participación de numerosos jugadores. Estos videojuegos son vistos como medio de diversión para los adolescentes por el contenido y la tecnología (Cóndor, 2019, p. 14).

Todas las formas de *software* que se emplean para el entretenimiento se muestran por medio de un ordenador empleando una gran variedad de plataformas en su mayoría virtuales, que implican la interacción entre uno o varios jugadores que inician un juego dentro

de un entorno virtual y se caracteriza por tener varias opciones de ayuda y soporte para el entretenimiento. El término *videojuego* refiere a un juego que emplea un ordenador además de una pantalla convencional. Los videojuegos son análogos a una prueba mental presentada por un ordenador que, de acuerdo con ciertas reglas, se utiliza para el entretenimiento o la recreación. Además de un ordenador, también se puede utilizar un teléfono móvil o un equipo de videojuegos (Fiallos, 2022, p. 22).

Existen programas informáticos enfocados en el uso de videojuegos destinados a la distracción y el ocio. Pueden jugarse en diversos dispositivos, como ordenadores, equipos celulares y consolas de videojuegos. Esto se convierte en un tipo de recreación y entretenimiento para las personas, dándoles un sistema de apoyo que fortalece sus habilidades (Oroval, 2015).

Asimismo, cuando las personas sin importar la edad pueden interactuar con un dispositivo que permite la interacción audiovisual, dependiendo de la motivación del usuario, esta interacción puede dar lugar a comportamientos positivos o negativos. Sin embargo, algunas investigaciones sugieren que es significativamente ventajoso para el desarrollo del aprendizaje como estrategias pedagógicas educativas si se le proporciona el propósito adecuado (Pichihua, 2020).

Además, hay muchas teorías relacionadas con el uso de los videojuegos como, por ejemplo, si los factores motivacionales influyen en la inclinación. Con su teoría de la motivación, Maslow sostiene las distintas necesidades que deben satisfacerse para que una persona alcance el equilibrio sobre la base de una pirámide. Las necesidades físicas de primer nivel incluyen respirar, vestirse, comer y dormir. Las necesidades de segundo nivel incluyen la seguridad, la familia y la salud. Las necesidades de tercer nivel incluyen los vínculos con los sistemas de apoyo y las redes sociales que se desarrollan en su entorno. El cuarto nivel de necesidades incluye la necesidad de ser reconocido y alabado por los logros por parte de los compañeros de trabajo (Pichihua, 2020, p. 1).

Los videojuegos forman parte de la cultura popular de niños y adolescentes, pero también son un ejemplo de la avanzada tecnología que define nuestra sociedad moderna y cuyos efectos en nuestra vida cotidiana son considerados por muchos escritores de mayor alcance y trascendencia que los de la Revolución Industrial. Al mismo tiempo, la industria del videojuego ha crecido y florecido, añadiendo un nuevo capítulo a la historia del sector del entretenimiento junto al cine, los libros y la música.

2.2.1.2 Características de los videojuegos

Un videojuego es la actividad interactiva que se desarrolla por medio de un dispositivo audiovisual y consta de varios elementos, reglas preestablecidas, narración y la participación de uno o más jugadores. Las principales características que se pueden mencionar son las que requieren de un dispositivo multimedia para jugar, que son interactivos, que contienen ciertas reglas e historias, que tienen o no tienen objetivos implícitos (Solano, 2020).

Los videojuegos se distinguen por la creación de un patrón de juego caracterizado por el consumo excesivo, un patrón fomentado por las mismas características que dan a muchos juegos su atractivo en primer lugar. Algunos de los puntos fuertes del juego se destacan en un trabajo anterior del mismo autor. Entre ellos, la presentación de escenarios atractivos; la retroalimentación de la ejecución de las acciones del jugador; la progresión gradual del juego a través de fases cada vez más desafiantes; el propio contenido fascinante del juego, que está ligado a la sensación de control y agencia del jugador dentro del juego; por último, la relación entre la habilidad del jugador y el nivel de desafío del juego (Chirinos, 2019).

Como indican Moncada y Chacón (2012), citados en Arteaga (2018), los videojuegos son espacios de interacción entre servidores y sus ordenadores. Existen varios tipos de competencia en los videojuegos, ya sea de manera individual, es decir, jugando solo con la

máquina o de manera colectiva con uno o más adversarios que aparecen en el juego, dependiendo del *software* del videojuego existen diferentes métodos de juego en el Internet encontrando de forma manual o mediante el uso de equipos o dispositivos necesarios por el tipo de juego.

En el tiempo transcurrido, desde la invención de los videojuegos, muchos autores han coincidido en definir el término como un pasatiempo de ocio caracterizado por la visualización de una pantalla y utilizar controles cuando el juego lo requiere, como una forma de distracción también mencionan que el videojuego se puede jugar tanto individualmente como en grupos de uno o más jugadores uno contra el otro. Esto sería lo que lleva a reforzar y condicionar el sistema de recompensas para producir sentimientos de placer y satisfacción, pero al mismo tiempo, cuando estos son usados por largos periodos de tiempo, pueden convertirse en algo dañino para la salud.

2.2.2 Dependencia

Según el *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* [DSM-V] (American Psychiatric Association, 2014), el término *dependencia* está relacionado con síntomas cognitivos, conductuales y físicos que, en muchos casos, son un intento de estimular al individuo para que siga jugando, aunque hacerlo le cause problemas en su personalidad y en su entorno. Las personas dependientes tendrán una sensación placentera que les impulsará a repetir la acción de nuevo. También, se menciona el hecho de que la dependencia se define como la presencia de tres o más síntomas en el transcurso de dos meses (American Psychiatric Association, 2014).

La dependencia a los videojuegos es la dependencia mental y física generada en exceso por los propios juegos, que consume una parte importante del tiempo de los jóvenes hasta el punto de interferir en su vida personal y sus actividades cotidianas. Puesto que ya se ha establecido que podemos ser multidisciplinarios y mantener la coherencia en nuestras

acciones, basta con empezar por considerar a los medios de comunicación y su perspectiva de atribuir la culpa a los usos de las nuevas tecnologías como la raíz de los comportamientos socialmente inaceptables asociados a la adicción a los videojuegos (Challco y Guzman, 2018).

Los síntomas de la dependencia psicológica incluyen el deseo continuo, los antojos incontrolables, el pensamiento focalizado, los cambios de humor, la pérdida de control y la impotencia para regular el comportamiento. Las esferas personal y social se ven afectadas negativa y gravemente (Carbonell, 2020).

La dependencia del videojuego es un uso desmedido y excesivo, ya que el jugador tiene que jugar durante mucho más tiempo del que lo solía hacer al principio para satisfacer sus deseos de placer. El dejar de jugar le resulta difícil, por lo que pospone sus responsabilidades diarias para dedicarle más tiempo, sabiendo que hacerlo puede tener efectos negativos en su vida personal, familiar, social y llevarlo a comportamientos desfavorables. Aunque se reconoce como un juego patológico y entra en la categoría de falta de control de los impulsos, la dependencia a los videojuegos no suele considerarse como un trastorno mental. Por este motivo, estos autores afirmaron que los individuos que muestran dependencia de estas tecnologías lo hacen de forma similar a los que muestran dependencia por sustancias, lo que podría llevar a un posible problema de dependencia (Chóliz y Marco, 2011).

Según Adachi (2011), citado por Aparicio (2021), la dependencia comienza cuando una persona necesita un estímulo con el cual se siente cómodo, por lo tanto, crea una dependencia física y mental en el momento que se emplea ese estímulo. Por consiguiente, la persona al interactuar con las videoconsolas, móviles, ordenadores, etc., puede generar un alto grado de dependencia de estos una vez que se presente un comportamiento incontrolado de duración en el uso de videojuegos por parte de los consumidores y que a su

vez se extienda por largos periodos teniendo como consecuencia cambios negativos en la personalidad y habilidades sociales.

La adicción es una enfermedad primaria, debido a que los síntomas de la dependencia no corresponden con ningún otro proceso patológico y tienen variables que pueden influir en su desarrollo y presentación. Por lo tanto, la determinan a la dependencia como una situación con consecuencias negativas que hace que la persona se aleje de su entorno y en la que necesita realizar esta actividad o consumir información visual, la cual le satisface a través de pensamientos y comportamientos similares (Puma, 2014).

En la actualidad, se entiende que la dependencia puede ser el resultado de comportamientos distintos a los provocados por el consumo excesivo de ciertas sustancias, como el cannabis, la cafeína, el alcohol entre otros. Por el contrario, hay patrones de comportamiento que inicialmente parecen nada inofensivos, a veces pueden convertirse en conductas adictivas que repercuten negativamente en el día a día del usuario. Estos comportamientos se vuelven automáticos, solo se activan por las emociones y los impulsos, son difíciles de regular cognitivamente a medida que el comportamiento adictivo progresa hasta llegar a la dependencia. El consumidor se esfuerza por obtener una gratificación inmediata sin tener en consideración las posibles consecuencias y efectos negativos que se puede tener a corto, mediano y largo plazo (Puma, 2014).

Los signos que se presentan más frecuentemente del trastorno de la conducta son la necesidad de realizar actividades placenteras, la falta de autocontrol sobre la conducta dependiente y el olvido por las responsabilidades diarias con respecto al entorno personal como también al ambiente profesional. Las personas cercanas a los consumidores a pesar de todo tienen conciencia sobre la problemática y tratan de concientizar al sujeto que continúa practicando esta actividad, a pesar de advertirles sobre los efectos negativos y sus consecuencias, tienen una respuesta negativa y se comportan a la defensiva tratando de negar este problema. Las actividades relacionadas con la dependencia van adquiriendo

prioridad, mientras que los anteriores intereses y relaciones no adictivas van desapareciendo. Por otra parte, otro síntoma es la dificultad para controlar la conducta dependiente, que da lugar posteriormente al desarrollo del síndrome de abstinencia del individuo (Vara, 2018).

Hasta hace poco, la idea de adicción se limitaba a las sustancias químicas que inducían dependencia, y aún no se había normalizado la práctica clínica de las adicciones de riesgo y no convencionales. Por aquel entonces, el riesgo se definía como “un elemento de naturaleza individual o social cuya presencia pone en peligro a un individuo o grupo” (Cadavid y Restrepo, 2019, p. 33), y esta visión estrecha no daba cuenta de la complejidad de la adicción moderna. La dependencia se considera ahora en un sentido más amplio, no solo en términos de sustancias químicas o psicológicas, sino como cualquier relación en la que el individuo muestra tendencias obsesivas y una pérdida de control que tiene consecuencias negativas, pero a la que vuelve a pesar de estos inconvenientes (Cadavid y Restrepo, 2019).

La dependencia puede entenderse a la luz de lo que algunos autores han denominado, como una enfermedad auto y heterodestructiva, crónica y progresiva, de curso variable, caracterizada por un vínculo patológico (conducta desordenada) entre un individuo y una sustancia que provoca neuro adaptación, un aparato o instrumento (típicamente electrónico), una actividad física (como el juego), una actividad mental (como el juego), y otra persona. Esto parece sugerir que el individuo se deja llevar por su adicción y sufre al no poder ponerla en práctica o llevarla a cabo. Como resultado, su adicción se convierte en el centro de su vida, o al menos en un componente importante de la misma, en comparación a otros aspectos de su vida, tanto profesional como personal. Debido a esta falta de autocontrol, la persona experimenta emociones negativas y entra en una espiral descendente, ya que al liberarse de su dependencia por sí mismo es extremadamente difícil, si no imposible (Cadavid y Restrepo, 2019).

2.2.2.1 Causas de la dependencia a los videojuegos

Las personas con una personalidad dependiente tienden a desarrollar conductas adictivas en comparación de aquellas con otros tipos de personalidades (Villena, 2019). Igualmente, los problemas con la familia suelen surgir dentro del medio ambiente. Además de tener otras cuestiones como la separación de los padres y el descuido o permisividad hacia los niños, la familia carece de un canal de comunicación adecuado (Villena, 2019). Asimismo, los problemas sociales y académicos están presentes en esta situación, pero no hay mucho interés en conectarse con la comunidad o escuela (Villena, 2019).

Las personas que sufren sentimientos de soledad son más propensas a recaer en la dependencia. Esto se debe a que buscan un refugio seguro ante el aislamiento que experimentan. Las personas cuyos niveles de madurez y desarrollo personal también son bajos también pueden buscar comportamientos de alto riesgo en un intento de aliviar su ansiedad (Alave y Pampa, 2018).

Hay muchos factores diferentes que pueden influir en las prácticas pedagógicas de los profesores. Hay un primer grupo que está relacionado con el nacimiento del bebé, es decir, con la edad, el sexo y su desarrollo. Seguidamente, otro grupo considera al padre de la misma manera, teniendo en cuenta su educación, sus puntos de vista sobre el proceso evolutivo y sus esperanzas para sus hijos. Por último, surge un tercer grupo como reflejo del entorno en el que se interpreta la situación, tanto históricamente como en función de las características y la interacción en los que se desarrolla (Argote y Atencio, 2022).

2.2.2.2 Factores que contribuyen a la dependencia a los videojuegos

El jugar videojuegos brinda a los jugadores una sensación de satisfacción que es causada por la liberación de dopamina en el cerebro. Esta reducción de la ansiedad también sugiere que hay factores psicológicos únicos para cada persona que influyen en su decisión de jugar un juego en particular u otro. Por otro lado, los juegos de estrategia y construcción

de mundos paralelos, acumulación de riqueza o rasgos de distinción, tienden a fortalecer las defensas personales produciendo una mejora en el nivel de autoestima, se indica que son mayormente juegos donde el objetivo principal es suprimir la agresión (Chugden y Méndez del Carpio, 2021).

Asimismo, el aspecto social de la dependencia a los videojuegos es uno de los factores que contribuyen, siendo la falta de afecto el principal factor para conducir a la dependencia porque las personas que se sienten abandonadas tienden a buscar consuelo en actividades que los hacen felices. Otro factor que contribuye es el desarrollo personal, las relaciones interpersonales son muy importantes, ya que fomentan conexiones y fortalecen los lazos interpersonales (Chirinos, 2019,).

Además, la cantidad de tiempo que se pasa jugando en línea actúa como un predictor significativo de la dependencia al juego, además que los usuarios que juegan en altas horas de la noche tienen más probabilidades de volverse dependientes. De hecho, se menciona una alta probabilidad de que este problema crezca significativamente debido a la frecuencia con la que las personas usan juegos en línea después de medianoche. Otro factor es el entorno educativo, en los adolescentes que tienen experiencias negativas muestra altos niveles de estrés, lo que puede contribuir a su adicción y posterior dependencia por los videojuegos, de hecho, un bajo nivel de educación también puede ser un predictor significativo (Rodríguez y García, 2021).

2.2.2.3 Característica de la dependencia a los videojuegos

La dependencia a los videojuegos comprende un patrón en el comportamiento caracterizado por la ausencia de autocontrol, los consumidores no priorizan sus responsabilidades y dejan de lado otras actividades como labores domésticas, académicas, familiares siendo conscientes de las consecuencias adversas que se podrían presentarse (Estrada, et al., 2022).

Algunos autores lo consideran como una adicción comportamental; sin embargo, otros autores lo definen como una etapa en el trastorno del control de impulsos. En cuanto a la terminología de la adicción a los videojuegos o la adicción a la tecnología, estas no aparecen en las categorías de diagnóstico dentro de los manuales DMS-IV-TR, DSM V. Según los criterios del trastorno por dependencia a sustancias, para algunos autores que se aplicaría estos criterios en algunos casos de mayor complejidad en el uso no controlado de los videojuegos, por lo que puede producirse en un futuro problemas de dependencia a pesar de que no haya un tipo de sustancia de por medio (Alave y Pampa, 2018).

En el manual DSM V (APA, 2013), la dependencia a los videojuegos se define como un comportamiento de juego repetitivo, disfuncional y persistente que interrumpe otras labores diarias del individuo, es por ello por lo que los videojuegos pasan a convertirse en el medio principal para interactuar con otros usuarios, mayormente adolescentes, por medio de dispositivos digitalizados que se fabrican actualmente.

Por otra parte, encontramos en el CIE-11, la característica principal del trastorno por uso de videojuegos es un patrón persistente o repetitivo de comportamiento de juego ya sea en línea o no.

Asimismo, la OMS afirma que la principal característica del trastorno por uso de videojuegos es la prioridad que otorga el usuario al juego hasta el punto de primar sobre otras actividades e intereses de su vida. Como indica el DSM-V, se requiere, al menos, un período de 12 meses para brindar el diagnóstico (Made for Minds, 2022).

Tanto si la dependencia a los videojuegos sea considerada como una adicción comportamental o un trastorno impulsivo, podemos observar que tiene un impacto significativo en el individuo como en su entorno personal, familiar, social y profesional. Así también encontramos la presencia de síntomas como falta de tolerancia, abstinencia, dificultad de control y problemas significativos dentro de sus labores diarias.

2.2.2.4 Consecuencias

Los estudios realizados señalan que el uso responsable de los videojuegos puede ser útil en varios aspectos de la vida de los jugadores (Chóliz y Marco, 2011), pero cuando los videojuegos se usan de manera incorrecta pueden tener consecuencias adversas, como la dependencia en los jugadores, lo que provoca diversos efectos negativos en su vida cotidiana.

Además de observar la cantidad de tiempo dedicado a jugar videojuegos, lo que determina la dependencia es el grado en que afecta la vida diaria, como se muestra en las consecuencias fisiológicas, psicológicas, psicosociales y académicas (Villena, 2019).

Consecuencias fisiológicas: es usual que se reduzcan las horas de sueño o incluso se salte ciertas comidas como un resultado de mantenerse conectado a los videojuegos. Además, los efectos de este comportamiento conducen al sedentarismo, fatiga, cefaleas, dolor de espalda, problemas musculares, cambios en el sistema inmunitario y otros problemas. Entre los más comunes se encuentran los siguientes:

- Reducción de las horas regulares de sueño como resultado de la cantidad de tiempo dedicado a participar en actividades adictivas.
- La ansiedad por seguir jugando puede causar cambios en los hábitos alimenticios, como aumentar o disminuir el apetito de la persona.
- Los cambios físicos como cefaleas y dolor muscular también son posibles.

Consecuencias psicosociales y académicas: cuando una adicción empeora, los adictos a los videojuegos tienden a pasar más tiempo jugando y menos tiempo compartiendo con amigos, familiares u otras personas importantes en sus vidas. Una persona dependiente puede afirmar que tiene muchos “amigos en línea” pero aun así experimentan soledad, depresión y aislamiento, debido a la falta de interacción frente a frente con otras personas y una falta de autocontrol sobre el comportamiento adictivo. Además de presentar bajo

rendimiento académico o pérdida de interés en el tema de estudio debido a la incapacidad para mantener su atención.

Consecuencias psicológicas: aquellos que son dependientes a los videojuegos pueden exhibir mayores riesgos de depresión, soledad, ansiedad social, aburrimiento y culpa por pasar tanto tiempo jugando. Es importante recordar que, aunque estos problemas pueden verse desde una primera instancia a una adicción, también podrían desarrollarse un problema mayor en el juego patológico.

2.2.2.5 Dimensiones de dependencia a los videojuegos

Abstinencia: implica malestar tanto a nivel psicológico, como a nivel emocional, además se observa que puede provocar cambios en la orientación, percepción, memoria y concentración. Igualmente pueden presentarse cambios bruscos de humor, lo que provoca emociones como la ira, en algunos casos se desarrolla la depresión e incluso puede conllevar hasta el suicidio. También se observó que puede generar consecuencias físicas que conducen a la somatización y al dolor. Estos efectos desagradables ocurren cuando el sujeto de repente hace una pausa o deja de jugar un videojuego por un lapso y refiere que para reducir dicho malestar necesita hacer uso de los videojuegos (Chóliz y Marco, 2011).

Abuso y tolerancia: hace referencia al aumento paulatino de las horas de juego donde el usuario puede experimentar la misma satisfacción, el mismo impacto, los efectos y el estado de ánimo que experimentaba inicialmente al usar los videojuegos, puesto que anteriormente la persona necesitaba de menor tiempo en la obtención de la misma satisfacción (Chóliz y Marco, 2011, p. 420).

Problemas ocasionados por los videojuegos: “Vienen a ser las consecuencias adversas que traen consigo la dependencia a los videojuegos, estos pueden estar reflejados a nivel personal, afectivo, académico, laboral, etc., como los siguientes: alteración del sueño, falta de aseo personal, pésima alimentación” (Chóliz y Marco, 2011, p. 420).

Dificultad para el control: por parte de la persona se siente incapaz de controlar su conducta compulsiva hacia los videojuegos, aunque no sea necesario ni adecuado en la situación, continúa utilizando los videojuegos en exceso. Este comportamiento comienza con un sentimiento simultáneo de deseo intenso y obsesivo, lo cual provoca malestar cuando se detiene la conducta, llamado síndrome de abstinencia. Como resultado, una persona que está fascinada con un videojuego pierde interés en otras actividades que eran gratificantes y favorables para su vida (Chóliz y Marco 2011).

2.2.3 Agresividad

La palabra *agresividad* se compone de cuatro palabras del vocablo latín: un prefijo *ad* que significa “hacia”, después el verbo *gradior* que se traduce como “andar o ir”, luego *ito* que se traduce como “relación activa” y por último el sufijo *dad* que significa “cualidad” que es sinónimo de acometividad, que significa la tendencia a atacar, arremeter, embestir, acometer (Ríos, 2019).

Así Buss (1961) indica que la agresión es “todo comportamiento que lastima o lleva perjuicio a otro es una agresión” (p. 2). También, menciona Bandura (1963) que “la agresión consiste en administrar estímulos nocivos de fuerte intensidad que provoca heridas físicas o morales” (p. 23).

En la teoría relacionada al test de agresividad se indica que está conformada por cuatro dimensiones, la primera la agresividad física y verbal, donde muestra el potencial agresivo. La segunda hostilidad, relacionando con el resentimiento tanto verbal como motor. La tercera atribución hostil, que es la percepción de otras personas agresivas o amenazantes. Y por último la ira, que implica sentimientos de enfado o enojo y puede variar la intensidad (Buss & Perry, 1992).

Por su parte, Ríos (2019) define a la agresión como una emoción consistente en sentimientos de odio y deseo de causar daño a otras personas, animales u objetos buscando dañar física o psicológicamente.

El modelo familiar es el más representativo en los estudios sobre agresividad infantil y adolescente, también se plantea como medio para explicar la agresividad. El entorno familiar, por ser el más cercano al niño y el que más influencia ejerce sobre él, puede ser el principal medio en el que se aprende la conducta agresiva. Los niños relacionan fácilmente la fuerza con la consecución del objetivo y ven que la fuerza funciona de forma muy eficaz para persuadir y controlar a los demás. Por eso, es importante que las familias se enfrenten a la agresión con cautela e inteligencia (Buss & Perry, 1992).

Una particularidad de los seres vivos es la agresión, se trata de un fenómeno multidimensional en el que intervienen diversas variables y que puede manifestarse en cualquiera de los cuatro niveles que conforman un individuo: el emocional, el cognitivo, el físico y el social. Por ello, existen varias definiciones de agresión que se van descubriendo partir de las investigaciones; no hay una que esté consensuada o establecida (Fiallos, 2022).

A finales del siglo XIX, la preocupación por este fenómeno de la agresividad comenzó a sistematizarse con William James, quien lo definió como “instinto”, y más tarde la idea fue ampliada por Freud al considerarlo como un “impulso innato” (Barbero, 2018, p. 9).

La agresión, desde la perspectiva del psicoanálisis convencional, se considera como una manifestación de la pulsión de la muerte del Eros. Pero si estos comportamientos se dirigieran específicamente a nosotros, nuestra depresión sería evidente y si se dirigieran a otros, nuestra agresividad estaría a la vista. Otra característica que menciona el autor es la impulsividad sexual, pero más tarde Freud confirmó que este rasgo también se deriva de las metas del ego en su lucha por el éxito y el abandono. Según esta teoría, una persona que exhibe rasgos narcisistas primarios tendría una tendencia a la conducta autodestructiva como resultado de la interiorización a la que Freud se referiría como masoquismo. Posteriormente,

esta libido se ve disminuido hacia el elemento superficial, a partir de lo que llama narcisismo secundario, que Freud clasificaría finalmente como sadismo (Palavecino, 2015).

Dentro del marco teórico mencionado se muestran los factores que incluyen la agresividad, los antecedentes de violencia familiar, los problemas de adaptación, los comportamientos en los miembros de su entorno y algunas tendencias psicopáticas como factores que ayudan a incrementar el riesgo de que se desarrolle la agresión. Sin embargo, la probabilidad de que se produzca un acto violento puede manifestarse de diversas formas dependiendo del nivel de estos factores en un momento determinado, por lo que es importante tener en cuenta el entorno y los estímulos que lo provocan (Palavecino, 2015).

Todos los seres vivos inevitablemente se comportarán agresivamente, ya que este comportamiento sigue uno de los impulsos más básicos y también sirve para asegurar nuestra supervivencia genotípica y fenotípica. A lo largo del tiempo, tanto en el reino animal como en el comportamiento humano, el término agresión ha sido definido y explicado (Barbero, 2018).

En algunos casos, el agresor trata de afirmar el dominio, con el poder de la intimidación y persuadiendo a la víctima para que haga lo quiera. En estos casos, el agresor utiliza la vulnerabilidad de la víctima en su beneficio mediante el uso agresivo del comportamiento para obtener lo que se proponga o para obligar a la víctima a hacer algo (Martín, 2020).

Diversos estudios colocan la agresión en la categoría de trastornos de la personalidad. Como resultado podemos distinguir entre el trastorno “disocial”, que es específico de la infancia y la adolescencia, el cual se caracteriza por un patrón de comportamiento en el que las personas no respetan los derechos humanos básicos o las normas sociales esenciales. El hogar, la escuela o la comunidad sirven como escenario para el comportamiento agresivo en este caso, que altera significativamente las relaciones familiares y resulta en una manifestación clínicamente significativa en el ámbito social, académico u ocupacional (Martín, 2020).

Juntamente con la ansiedad, la agresividad es un comportamiento que resulta útil en ciertas situaciones, pero también podría provocar problemas adicionales de la salud en caso no se controle. La agresividad puede tener efectos adversos para los que nos rodean como a nosotros mismos. Si presentamos sentimiento de impotencia ante alguna situación, podemos hundirnos en la desesperación nosotros mismos. Cuando nos sentimos impotentes ante una situación, nos hundimos en la desesperación y desatamos una rabia espantosa que, si no se canaliza, tiene el potencial de ser destructiva. Además del daño físico, la intimidación puede utilizarse para influir en las acciones de los demás, establecer autoridad, inspirar miedo; sin embargo, el miedo brinda también cierta sensación de fuerza, donde los psicólogos, psiquiatras, trabajadores sociales, neurocientíficos y etólogos pueden ser de ayuda para quienes demuestran una agresividad extrema. La frustración genera hostilidad por muchas razones, entre ellas la incapacidad de salirse con la suya. La ira puede dirigirse a la fuente de la frustración, ya sea directamente a través de la agresión física o verbal, o indirectamente a través del desplazamiento de la agresión hacia un espectador o un objeto inanimado. Las personas agresivas utilizan tácticas que infunden miedo, culpan o avergüenzan a los demás para conseguir sus propios objetivos, para imponer en los demás su propio punto de vista, derechos o necesidades recurriendo a la agresión física o verbal (Gutiérrez, 2018).

2.2.4 Adolescentes

La adolescencia se encuentra entre la niñez y adultez, abarca entre los 11 y 19 años, es cuando se da un proceso de cambios cognoscitivos, psicosociales y físicos. Asimismo, en la pubertad se da un importante cambio físico, donde se alcanza la madurez sexual y capacidad para reproducirse (Papalia 2009).

Healthy Children (2019) indica que la adolescencia es un período de transición entre la niñez y la adultez, la cual comprende los cambios físicos y cómo los jóvenes se relacionan con su ambiente. El grado de cambio experimentado en esta etapa de desarrollo tanto en

nivel físico, sexual, cognitivo, social y emocional, genera ansiedad y expectativas para el niño y su entorno familiar.

2.2.4.1 Agresividad en adolescentes

Las influencias físicas, sociales, culturales y ambientales influyen en un porcentaje de personas que muestran un comportamiento inadecuado o no tengan en cuenta las consecuencias de actuar impulsivamente, lo que ayudará a evitar situaciones desagradables. Cada persona está predispuesta a mostrar una actitud agresiva debido al grado de violencia interna que posee. Los adolescentes tienden a estar más dispuestos a actuar de forma agresiva sin considerar las repercusiones de sus acciones. Cuando se les observa, las personas agresivas muestran rasgos como la impulsividad, las escasas o pobres habilidades sociales, el escaso conocimiento de sí mismos, la dificultad para cumplir las normas, el bajo rendimiento, en ocasiones, se vuelven irracionales y se niegan a admitir la verdad cuando son confrontados por un adulto (Cortez, 2020).

Estos adolescentes representan un paradigma social basado en la dominación y la sumisión, por lo que la sociedad y las instituciones educativas tienden a etiquetarlos como conflictivos o antisociales. Se les reconoce un problema de autocontrol, que se manifiesta como una incapacidad para contener un sentimiento abrumador de rabia o ira que se desencadena por estímulos externos. La adolescencia es una de las etapas en donde se experimentan profundos cambios y que configura de forma significativa la personalidad que se construye en los primeros siete años de vida. Los menores que han desarrollado fuertes lazos afectivos con sus progenitores se manifiestan más seguros y capaces a la hora de establecer fuertes vínculos con sus compañeros (Cortez, 2020).

Los cambios hormonales que experimentan los niños pequeños durante la pubertad, sobre todo en los varones, hacen que sean más propensos a mostrar un comportamiento agresivo a diferencia de las mujeres. Una persona que se comporta de forma agresiva es

más probable que elija un comportamiento inadecuado, lo que le dificulta la interacción con otras personas. Los adolescentes a diferencia de las personas adultas son más propensos presentar cuadros de agresividad, también a tener diferencias interpersonales, estos cuadros existen con frecuencia entre los adolescentes en los entornos educativos (Olmedo, 2019).

A continuación, se mencionan dos entes que participan en un cuadro de agresividad:

- **Víctima:** este es el punto de inflexión que busca el agresor, donde la persona sufre un daño o perjuicio a consecuencia de una acción o circunstancia. Por parte de la persona que recibe la agresión es frecuente que presenten una baja autoestima, falta de confianza, timidez, ansiedad, bajo rendimiento académico, falta de interés por asistir a las clases, depresión e incluso el retorno de los pensamientos suicidas (Sierra, 2010).

- **Agresor:** la apariencia que toman las personas con sus compañeros, que puede ser autoritaria y violenta, afecta a su capacidad de vivir en armonía con los demás y puede hacer que se involucre en conductas delictivas. Hay la necesidad de imponerse mediante la fuerza, la amenaza y la intimidación, mostrar constantemente su insensibilidad ante el sufrimiento de los demás. A esta persona se le dificulta mantener relaciones sociales sanas y agruparse con nuevas personas. Tiene una conducta en la cual amenaza o intimida a otros con frecuencia, iniciando peleas, admite la crueldad física hacia otras personas o animales, también roba a las víctimas mientras se enfrentan a ellas, ataca violentamente e intimida a una persona y al hacerlo pueden conseguir favores o posesiones y eludir sus responsabilidades (Sierra, 2010).

2.2.4.2 Teoría comportamental de Buss

En la teoría comportamental, según Buss (1989) plantea que: “La conducta agresiva es una variable de personalidad, una respuesta constante y penetrante, Un sistema de hábitos, que se asocian de acuerdo con las características y estilos como físico-verbal, activo-pasivo, directo indirecto” (p. 14).

Para Buss (1989), la agresión se considera como un aspecto individual que se vuelve habitual dependiendo de la situación que vive el individuo; si esto se establece como una respuesta cotidiana, podemos recién decir que es un estilo de personalidad.

Cuando una persona en diferentes situaciones adopta un estilo característico y perenne violento, este comportamiento es visto como una variable de su personalidad. En el caso del estilo físico verbal, los sujetos que exhiben conductas no verbales tranquilas y agresivas pueden resultar ofensivos. Por el contrario, el individuo que usa la crítica e incluso las amenazas no necesariamente irá tan lejos como para atacar físicamente.

Rodríguez (2019), propuso dos teorías de la agresión:

- **Teoría de la agresión instintiva**

La teoría de agresión instintiva fue por primera vez propuesta por Sigmund Freud. Según este famoso psicoanalista, la agresión es el resultado de la supresión de los instintos vitales básicos, a los que llamó "Eros". Entonces, en un principio, se asumió que la violencia no era innata, sino que provenía de un mal manejo emocional; sin embargo, las teorías psicoanalíticas posteriores continuaron incrementándose, y Freud finalmente desarrolló el concepto de "Tánathos" o muerte. Esta serie de impulsos será lo opuesto a los impulsos de la vida y entre ellos el más importante es la agresividad.

A partir de este punto, Freud argumentó que todo comportamiento humano se deriva de la colisión entre el Eros y el Tánathos. Por tanto, la agresividad sería forzosa según esta teoría; pero para los psicoanalistas, hay formas de trabajar con esta dinámica instintiva que no implica obligatoriamente la violencia. En este sentido, Freud sostuvo una serie de mecanismos, como la sublimación o la sustitución, que pueden utilizarse para transformar la agresión innata en conductas constructivas o beneficiosas para los demás.

De igual forma, Bandura (1973), desde su modelo de aprendizaje social, cooperó a la explicación de la naturaleza de la agresividad proactiva, que sería otra estrategia que utilizan

los individuos para alcanzar metas o algún beneficio. Esta agresividad mencionada no necesita el mismo motivo que requiere la agresión reactiva para manifestarse, sino que es vista como un tipo de agresión instrumental, organizada y calculada.

- **Teoría del aprendizaje social**

En la actualidad, una de las teorías más aceptadas de la agresividad sostiene que esta respuesta se produce al observar un modelo referente usando conductas violentas. Los niños, desde los primeros años de vida, comenzarán a observar a sus padres u otros adultos para tratar de averiguar qué está bien y que aspecto no lo está.

Por lo tanto, una persona que pasó su infancia en un hogar violento tiene más probabilidades de involucrarse en comportamientos agresivos con mayor frecuencia y facilidad que alguien que proviene de un entorno más pacífico.

Sin bien, conforme la teoría del aprendizaje social, los padres no son los únicos que pueden enseñar a los niños el hábito de usar la violencia para conseguir lo que quieren o para expresar su frustración; también existen otras figuras como referencia como los docentes, también pueden servir como modelos a seguir; comúnmente, la observación en relación con la conducta agresiva tendría más probabilidad de surgir.

Así, de acuerdo con la teoría del aprendizaje social, el entorno general en el que una persona se desarrolla durante su vida contribuye a que sea más o menos probable que haga uso de la violencia o muestre un comportamiento agresivo en diferentes situaciones.

2.2.4.3 Dimensiones de la agresividad

- **Agresión física:** se caracteriza por arremeter contra otro individuo con objetos cortopunzantes o armas de fuego a través de la conducta y acciones físicas. asociado con daño físico.

La agresión física incluye actos de violencia, definidos como “comportamiento intencional que causa o tiene la intención de causar daño físico o psicológico a otra persona” (Becerra, 2009, p. 3). La agresión física es a menudo, pero no siempre, sinónimo de agresión psicológica o emocional, por ejemplo, mediante amenazas o insultos. Ciertas formas de violencia están sancionadas por la ley o las normas sociales, mientras que otras son delitos penales. Muchas sociedades tienen diversas normas sobre qué tipos de violencia se toleran y cuáles no. En general, se considera que una persona es violenta si es irracional, se niega a comunicarse con los demás e insiste en hacer sin importarle las consecuencias. Normalmente, tienen una personalidad muy egoísta sin mostrar nunca empatía. Algo que va contra el sentido común puede calificarse de violento si se impone con suficiente fuerza. Hay muchas formas de maltrato y algunas de las más comunes son el físico, el psicológico y el sexual. Varios factores pueden contribuir a este fenómeno, como las experiencias traumáticas, la falta de orientación de los padres, la presión de los compañeros (especialmente frecuente en las escuelas) y la incapacidad de diferenciar entre realidad e imaginación (Becerra, 2009).

- **Agresión verbal:** se caracteriza por ser una contestación verbal que ofende a otro individuo mediante el uso de amenazas, insultos, y el repudio de comentarios (Becerra, 2009). Los gritos son algo habitual dentro de la metodología del profesor, los alumnos pueden aprender que gritar llama la atención y empezar a utilizar esta estrategia en sus relaciones interpersonales, por lo que es importante que aprendan el autocontrol lo cual es fundamental para desarrollar su propia identidad y para interactuar de manera eficaz. Los alumnos a los que más se grita suelen ser los que más fácilmente se dejan someter, así como los que probablemente están más acostumbrados a ser tratados con rudeza en casa (Becerra, 2009). No es fácil determinar exactamente qué constituye un insulto, porque la línea divisoria puede variar en función de las normas sociales y culturales. Lo que constituye exactamente un insulto desde una perspectiva antropológica solo puede definirse en el plano ético de las ciencias sociales. También, es posible cuestionar lo que constituye un insulto en el marco de

la pragmática y más concretamente, de la teoría de los actos del habla. El blanco de un insulto puede serlo por cualquier característica que pueda interpretarse como ofensiva o amenazadora (Becerra, 2009).

- **Hostilidad:** este término se refiere a un conjunto de actitudes en su mayoría negativas que finalmente conducen y motivan a un comportamiento agresivo dirigido a un objetivo y que tiene como resultado la devastación o el daño de personas y cosas. Por esta razón, es importante señalar que debe haber un elemento cognitivo que dé lugar a un juicio negativo o a un juicio reflejado dirigido a otra persona que experimenta asco o enfado (Becerra, 2009).

- **Ira:** se caracteriza por ser una respuesta emocional, es decir, el sentimiento del individuo, dicha magnitud no es relativamente fija y puede variar desde una molestia menor o ira; hasta una considerablemente respuesta emocional mucho más intensa que conducen a eventos desagradables y tengan consecuencias negativas (Becerra, 2009).

2.2.5 Personalidad

La palabra personalidad se refiere a la cualidad inherente del ser humano, su propia esencia que lo diferencia de otros individuos es la forma como una persona es percibida y cómo se comporta, característica que los hace particular. La personalidad de una persona es la representación de uno mismo, la razón de que un ser humano es lo que es, principalmente su propia esencia, es una explicación de cómo se comporta cada ser humano, lo cual nunca es completa ni definitiva en su conceptualización (Eysenck y Eysenck, 1985).

Asimismo, Eysenck define el concepto de personalidad como “una organización más o menos estable y duradera del carácter, temperamento, intelecto y físico de una persona que determina su adaptación única al ambiente” (Eysenck y Eysenck, 1985, p. 9).

En la traducción de dicho texto encontramos la afirmación de Eysenck que indica que la configuración de la personalidad tiene una dinámica de conducta conativo que implica el

temperamento, que regulan las emociones del individuo; la fuerza de voluntad, lo cognitivo, la influencia del intelecto en la toma de decisiones; físico, cómo se configura el sistema nervioso humano y cómo determina patrones de conducta (Eysenck y Eysenck, 1985).

Además, Eysenck detalla que existen cuatro patrones del comportamiento: la inteligencia (el cognitivo), el carácter (el conativo) y la constitución (somático); por ello, la personalidad es la suma de estos patrones del comportamiento actual o potencial de un organismo, determinado por el medio ambiente y por factores hereditarios, que surgen a través de las interacciones funcionales y se desarrollan por sectores formativos a los que pertenecen estos patrones del comportamiento. El estudio de la personalidad tiene relación con la teoría monotética ya que pretende descubrir las leyes generales del comportamiento, haciendo del estudio de la personalidad una ciencia. Sin embargo, no todas estas teorías se basan en la importancia de los factores biológicos, además se menciona que la personalidad comprende las experiencias del aprendizaje a las que está expuesto por las relaciones interpersonales, el ambiente familiar y sociocultural (Eysenck, 1974).

Los comportamientos y las disposiciones forman jerarquías basadas en la generalidad, amplitud y extensión de los rasgos que se encuentran en cada persona, que van desde “tipos y rasgos” hasta respuestas habituales y respuestas específicas relacionadas con el factor de grupo, factor general, factor error (Eysenck, 1974, p. 28).

Las características o adjetivos que mejor resumen la personalidad única de cada persona se conocen como sus rasgos de personalidad. Se clasificaron como rasgos centrales o primarios, porque tienen un impacto directo en una variedad de comportamientos, mientras que los rasgos secundarios describen las formas en que una persona es consciente sin afectar significativamente a los demás. Por otro lado, los rasgos cardinales son los rasgos dominantes, el sentido que guía o forma el principio de la existencia de un ser humano, que tiene un impacto en otros rasgos (Eysenck, 1974).

La personalidad del ser humano está conformada por sus hábitos y características arraigadas, que se manifiestan en los comportamientos físicos, mentales y se consideran características personales únicas de cada individuo. Por ello, se establece que la personalidad del ser humano es un cúmulo único de sentimientos, pensamientos y comportamientos (Gutiérrez, 2018).

2.2.5.1 Enfoques de la personalidad

El comportamiento de las personas conduce al desarrollo de enfoques personales alternativos que difieren significativamente entre sí y que reflejan tanto sus enfoques personales específicos en diversas situaciones como sus complejidades personales generales, centrándose en dos enfoques personales principales:

- Enfoques basados en el aprendizaje, según el autor mencionado anteriormente, la atención se centra en el comportamiento externo, con énfasis en el entorno y los modos de determinación de las personas. Las personas adquieren naturalmente experiencias, pensamientos, sentimientos, expectativas y valores de acuerdo con las lecciones aprendidas del entorno externo. La personalidad, sin embargo, es un conjunto de comportamientos aprendidos. Los niños que observan a un adulto agresivo, por ejemplo, probablemente imitarán su comportamiento si los resultados de la conducta del modelo son percibidos como positivos; si, por el contrario, no lo fueran, es probable que los niños actúen de forma agresiva. Dado que sostienen que el comportamiento se forma mediante el control del individuo, los enfoques fundacionales comparten una visión determinista del comportamiento humano (Correa, 2020).

- Enfoques basados en los rasgos: todas las personas tienen ciertos rasgos, pero cuando una persona emplea un rasgo concreto, su comportamiento cambia y puede cuantificarse. Estos enfoques asimilan las dimensiones relativamente permanentes que

distinguen a las personas entre sí, como los rasgos de personalidad estables y el comportamiento que se manifiesta en diversos contextos (Correa, 2020).

2.2.5.2 Componentes de la personalidad

Seelbach (2013) propone que la personalidad se configura por dos componentes o factores:

Temperamento: existe una estrecha relación entre la procedencia biológica de la personalidad y el temperamento; por lo que, este componente proviene de un factor hereditario en la personalidad. Sería erróneo afirmar que ser humano, en sus primeros años de vida operan en blanco y que su personalidad se forma con las condiciones ambientales, nada más distante de la realidad. Cuando los niños salen de casa, tienen sus propias capacidades intelectuales, aptitudes físicas y habilidades blandas (Seelbach, 2013).

Carácter: Hogan (1973) puso como definición del carácter como las cualidades que dan forma al comportamiento social de una persona y asume cinco dimensiones: 1) sociabilidad 2) conocimiento de las normas sociales. 3) empatía. 4) grado de autonomía, sentido del deber en la realización de acciones; 5) los juicios morales, la relación entre la conciencia y normas sociales. Además, Reich y Fabricant (1986) argumentan que el carácter surge de la necesidad de contener las demandas instintivas; sin embargo, es claro que el carácter en la composición de la personalidad expresa una interrelación directa con el entorno (factores externos).

2.2.5.3 Teorías de la personalidad

Las teorías de la personalidad se han propuesto desde una variedad de enfoques teóricos. Por ejemplo, el conductismo encuentra que la personalidad se aprende y que el ser humano es producto de estos comportamientos adquiridos, luego está la psicodinámica que determina que los rasgos intrapsíquicos de una persona son importantes para el desarrollo

de la personalidad también tenemos las teorías basadas en el estudio de los rasgos de cada individuo (Montaño et al., 2009).

Con el tiempo han surgido más teorías, algunas de las cuales han solidificado su importancia porque pueden ser utilizadas en campos de investigación, mientras que otras están perdidas y olvidadas en el ámbito de la ciencia. Por ejemplo, teorías astrológicas con una visión pseudocientífica que afirma que la personalidad se define por la fecha de nacimiento que proviene de una tradición milenaria, pero al igual que otras ideas milenarias que no tienen respaldo científico, se están escapando del ámbito de la ciencia.

- **Teoría de Hans Eysenck (1916-1997)-dimensiones de la personalidad**

Para profundizar en este estudio se decidió considerar la teoría de la personalidad de Eysenck, ya que el modelo psicobiológico se ha mantenido vigente gracias al sustento y robustez científica que posee (Schmidt y otros, 2010).

La personalidad, según Eysenck (1970), es la organización estable y duradera del carácter, la inteligencia, el temperamento y el físico de una persona que permite la adaptación al entorno; surge a través de la interacción de la teoría y la tipología histórica.

Base del modelo teórico de Eysenck: imaginamos el modelo psicobiológico de Eysenck como parte de lo que escribió Empédocles (450 a. C.) afirmó que todo lo que existe está compuesto por los cuatro elementos aire, tierra, fuego y agua (Escudero, 1981). Posteriormente, Hipócrates (400 a. C.) formuló una teoría de los cuatro temperamentos (optimista, flemático, colérico y melancólico), y Galeno (época romana) junto a las ideas previas (Pelechano, 2000).

Más tarde, Eysenck relacionó la velocidad y la fuerza de la reacción de una persona con la del sistema nervioso central. De esta manera dejó sentadas las bases para la teoría psicobiológica de la personalidad, explicando y delineando los dos primeros aspectos de la personalidad. Combina los conceptos de Hipócrates (temperamento) y Wundt (intensidad y

velocidad de reacción). Emergen las dimensiones de extroversión (E) y neuroticismo (N) (Schmidt, y otros, 2010).

Centrándose en las características de cada dimensión, algunos estudios han confirmado que están correlacionadas entre sí en algunas muestras basadas en métodos estadísticos. Al aplicar el Inventario de Personalidad, Eysenck desarrolla cuadrantes y la combinación de estos rasgos desarrolla cuatro tipos de variables de temperamento.

- **Melancólico (introvertido-inestable)**

Se caracteriza porque la persona se enfada con facilidad, pequeños acontecimientos insignificantes los percibe como una gran situación y reacciona exteriormente con debilidad. Son personas vulnerables en su sistema nervioso, especialmente en sus procesos inhibitorios, tienden a ser ansiosos, volubles, antisociales, deprimidos, pesimistas, esquivos y reservados (Mori, 2002).

- **Colérico (extrovertido-inestable)**

Presenta sus procesos neurodinámicos muy fuertes, pero existe un desequilibrio entre la excitación e inhibición. Ubicamos a las personas inquietas, sensibles y agresivas. Los coléricos reaccionan rápidamente y por lo general no retienen sus emociones, tienden a ser agresivos, inquietos, excitables, cambiantes, optimistas, activos, vulnerables y sobre todo son impulsivos (Mori, 2002).

- **Sanguíneo (extrovertido-estable)**

Sus procesos neurodinámicos indican que son equilibrados, expresivos, acelerados, comunicativos, tolerantes, asertivos, sociables y tranquilos. Las personas optimistas se adaptan fácilmente a los cambios y situaciones inesperadas (Mori, 2002).

- **Flemático (introvertido-estable)**

Los procesos neurodinámicos son equilibrados, fuertes y lentos, mayormente son pasivos, cautelosos, pacíficos, moderados, racionales, tranquilos y reflexivos. También, se señala que las personas flemáticas son personas comprensivas, buenos confidentes (Mori Saavedra, 2002). Todo temperamento tiene un lado positivo y un lado negativo, analizándose el tipo de temperamento se podría tener una idea de cuál sería el tipo de personalidad recomendable para tener éxito y lograr una meta dependiendo del rol que la persona desempeñe en un escenario en particular (Schultz y Schultz, 2010).

Además, Eysenck (1997) sostiene que la extraversión y el neuroticismo han sido considerados elementos fundamentales de la personalidad desde la época de los filósofos clásicos. También, concluimos que la mayoría de las herramientas de evaluación de la personalidad abarcan estos dos aspectos, por ello se construye un inventario de personalidad sobre estos elementos de la tradición hipocrática y galénica de los temperamentos (Schmidt, y otros, 2010).

2.2.5.4 Dimensiones de la personalidad

Las dimensiones, que son combinaciones de rasgos o factores, tienden a permanecer constantes a lo largo del desarrollo de la vida, desde la infancia consecuentemente hasta llegar a la vida adulta, así como las numerosas experiencias sociales, comportamientos y entornos con los que se encuentra cada individuo. Las circunstancias pueden cambiar, pero las dimensiones perduran porque se desarrollan en respuesta a la influencia. Esto significa que algunos comportamientos, como la amabilidad, la estabilidad emocional, la sociabilidad y la creatividad, están predichos por ciertas dimensiones. En la superioridad de los casos, el individuo recibe respuestas que son coherentes con los rasgos de personalidad inmediatamente inferiores (Olmedo, 2019).

Solo en términos de tres dimensiones puede entenderse la personalidad de forma más eficaz los cuales se presentan a continuación:

- **Dimensión “E”- extroversión frente a la introversión.** Los sujetos con esta personalidad disfrutan de la compañía de otras personas, son extrovertidos, asertivos y dominantes, y se preocupan por el mundo exterior. Se relacionan con la sociabilidad y suelen presentar rasgos como el optimismo, la amabilidad, el sentido del humor, la preferencia por el movimiento y la acción, la necesidad de emociones y estímulos elevados y una tendencia general a la agresividad. Es importante señalar que lo contrario de la extroversión es la introversión. Los introvertidos prefieren las actividades solitarias, como la lectura o las actividades intelectuales. Tienden a planificar bien y no reaccionan tan rápidamente a los impulsos. También, son tranquilos, reflexivos, reservados y disfrutan de los sentimientos fuertes y lejanos (Caballero y otros, 2018).

Ambivertidos. Dentro de la dimensión “E” también hay otro término que se usa para describir los rasgos de personalidad intermedios. Según Petric (2022), los ambivertidos son personas que exhiben un comportamiento extrovertido en algunos casos y un comportamiento introvertido en otros, dependiendo de la situación y el estado de ánimo. Un claro ejemplo de comportamiento ambivertido puede presentarse en situaciones en las que los sujetos tienen que expresarse e interactuar en presencia de extraños o figuras de autoridad se exhibe un comportamiento introvertido, pero cuando se encuentra con amigos o familiares, la persona puede mostrar un comportamiento muy enérgico y extrovertido; también realmente disfruta de su tiempo a solas; además de la capacidad de encajar en diferentes círculos sociales (Petric, 2022).

- **Escala N-Neuroticismo (estabilidad frente a inestabilidad):**

Cuando los estudiantes tienen una tasa N alta, lo que significa que son inestables y esto indicaría un sentimiento muy intenso. Cómo apreciamos los rasgos de esta dimensión, una persona inestable es ansiosa, tensa, deprimida, irracional y malhumorada. Tienen

mayormente baja autoestima y tienden a sentirse culpables, en contraste con personas del otro lado de la dimensión, estabilidad emocional (estables) son los que puntúan bajo en la Dimensión “N” en el inventario de personalidad (Caballero y otros, 2018).

- **Psicoticismo frente al control de impulsos (o funcionamiento del superyó):** averigua el grado de distorsión de la realidad. Los individuos que presentan esta dimensión suelen ser agresivos, antisociales, impulsivos, fríos y pasan la mayor parte del tiempo pensando en sí mismos. Además, son más insensibles a los sentimientos de los demás, al tiempo que son increíblemente creativos. Dado que estos tres factores pueden utilizarse para predecir resultados a nivel físico, psicológico y social, clasificar a las personas según lo que piensan ellos puede revelar una preferencia o distinción. Se han identificado como componentes fundamentales el comportamiento de cada individuo. Además, son suficientes para describir con precisión las distintas trayectorias de la personalidad (Caballero y otros, 2018).

Eysenck concluye que la sociedad necesita de las habilidades que nos brindan las personas con las características de poseer estas tres dimensiones de personalidad y una vez que identifique sus rasgos y habilidades de personalidad, debe hacer un uso adecuado; sin embargo, existen personas se adaptan mejor que otras.

2.2.5.5 Temperamentos de la personalidad

Temperamento sanguíneo

Las personas sanguíneas se caracterizan por ser extrovertidas, optimistas y buscar siempre la compañía de los demás. Se comportan con calidez en el trato con los demás; su conducta se ajusta más a los sentimientos que a las conclusiones extraídas del análisis racional. Además, cambian de aspecto con facilidad y no muestran ninguna moderación, ya que lo que más les preocupa es encontrar el placer inmediato. Por ello, a menudo dejan cosas sin terminar (Suárez, 2010).

Temperamento flemático

El temperamento flamenco se caracteriza por un comportamiento tranquilo y sereno, así como por un enfoque persistente y racional de los objetivos. Según la teoría del temperamento de Galeno, quienes destacan por este tipo de temperamento valoran la precisión a la hora de pensar y actuar, rara vez se alteran y no muestran demasiado sus emociones, dando la impresión de ser más bien fríos. Además, suelen mostrar cierta reticencia y evitan convertirse en el centro de atención o mantener una posición de liderazgo. Según la teoría de los cuatro temperamentos (Suárez, 2010).

Temperamento colérico

Las personas con temperamento colérico destacan por ser muy enérgicas, proactivas e independientes. Tienen propensión a estar continuamente ocupados en una actividad o realizando proyectos, mantienen sus posturas y opiniones independientemente de las muchas circunstancias que se les presenten. Además, son asertivos, muestran posiciones de liderazgo, ya que confían en sus propias normas y no temen enfrentarse a los demás; sin embargo, este tipo de temperamento es realmente extremo, puede ser la causa de una gran cantidad de conflictos y hostilidad. El elemento con el que estaban relacionados era el fuego (Suárez, 2010).

Temperamento melancólico

Galeno afirma que las personas con temperamento melancólico tienden a ser emocionalmente sensibles, creativas, introvertidas, extrovertidas y perfeccionistas. Este tipo de temperamento podría quizá relacionarse con la idea más reciente de Personas Altamente Sensibles (PAS), a pesar de su definición considerablemente más ambigua. Aunque les gustan las tareas que requieren sacrificio y esfuerzo personal, puede resultarles difícil decidir cuándo iniciar proyectos debido a este espíritu perfeccionista y a la ansiedad que les produce

la incertidumbre sobre el futuro. Su sentido del humor fluctuaba a menudo y tenía propensión a la melancolía (Suárez, 2010).

Cómo se expresa, cada teoría consta de varios componentes que interactúan y funcionan dinámicamente, pero esencialmente estos componentes son iguales a otras investigaciones, lo opuesto estaría en las interpretaciones de cada autor, los evaluados y el tiempo de estudio que cada autor habría explorado para concluir.

2.3 Definición de términos básicos

2.3.1 Dependencia a videojuegos

Es una conducta compulsiva y desproporcionada, añadiendo que es muy difícil que los individuos dejen de practicarla. Los cuales representan factores de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad de control (Chóliz y Marco, 2011).

2.3.2 Abstinencia

Consiste en que el sujeto presenta sintomatología o malestar emocional que surge cuando no puede jugar videojuegos, los cuales utiliza para reducir, calmar o suprimir problemas psicológicos negativos (de naturaleza predominantemente emocional) (DSM-IV-TR, 2013).

2.3.3 Abuso y tolerancia

Es el incremento respecto al tiempo e importancia que se les da a los videojuegos en comparación a cuando se comenzó a jugar (Estrada, 2022).

2.3.4 Problemas derivados del uso excesivo

Los problemas ocasionados por los videojuegos implican las consecuencias negativas ocasionadas por el uso excesivo y compulsivo de los mismos en los diferentes ámbitos de la vida (personal, familiar, académico, laboral, social, etc.) (Estrada, 2022).

2.3.5 Dificultad en el control

Es la dificultad para manejar conductas compulsivas que pueden ocurrir o realizarse en situaciones o lugares inadecuados porque los sujetos no aprecian la prudencia de sus acciones cuando están inmersos en un videojuego (Chóliz y Marco, 2017).

2.3.6 Agresividad

Es la voluntad de comportarse agresivamente en una variedad de situaciones, atacando, insultando o lo que provoca intencionalmente a otros (Puma, 2014).

2.3.7 Personalidad

Es una organización dinámica interna de cada persona, que determina sus comportamientos característicos y formas de pensar en base a un sistema psicofísico. La personalidad tiene una naturaleza inherentemente cambiante, por lo que se concluye que es una organización dinámica (Pelechano, 2000).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

El objetivo de este capítulo es describir la metodología empleada para recopilar y analizar los datos utilizados en este estudio. Se analizan la finalidad del estudio, el tipo de estudio, los métodos e instrumentos utilizados para recoger los datos, los criterios para la selección de la población, los criterios de validez y fiabilidad, y los enfoques utilizados para obtener y procesar la información empleada en esta investigación, con el fin de presentar resultados.

3.1 Tipo de investigación

Descriptivo correlacional. El estudio descriptivo es la información detallada respecto un fenómeno o problema para describir sus dimensiones (variables) con precisión; y por su parte el estudio correlacional viene a ser la información respecto a la relación actual entre dos o más variables, que permita predecir su comportamiento futuro (Fernández & Baptista, 2018).

Por el tipo de fuente de información utilizada se trata de una investigación de campo, porque se realizará el levantamiento de la información en contacto directo con los estudiantes mediante la aplicación de los instrumentos en el centro educativo en estudio (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2 Nivel de investigación

El presente estudio es de nivel descriptivo, Hernández (2018) hace referencia al uso del nivel descriptivo para identificar las causas y sus consecuencias, es decir se pretende averiguar el porqué de la situación y como acabaron al contexto en cuestión.

3.3 Diseño de la investigación

El diseño del presente estudio es no experimental, dado a que se empleó una muestra y variables de investigación en el hallazgo de nuevos resultados, del mismo modo se analizó entre las variables de estudio la presencia de una relación funcional existente (Fernández & Baptista, 2018).

Dado que no se modificó ninguna variable, no puede considerarse un experimento como tal. Asimismo, nuestro estudio tiene un corte transaccional, debido a que la recolección de la información se realizará en un periodo determinado, el autor señala que los estudios no experimentales se realizan a través de la observación destinadas a examinar el entorno cotidiano (Hernández, 2018).

3.4 Método de la Investigación

Hernández (2018) señala que las investigaciones que son de tipo cuantitativo tienen como característica principal seguir procedimientos estructurados y secuenciales, asimismo emplean la medición y procedimientos estadísticos con la finalidad de verificar y comprobar la hipótesis de la investigación.

3.5 Unidad de Análisis, Población y Muestra

Se realizó en una población de 402 escolares, donde se evaluó a 352 estudiantes del primer al quinto grado del nivel secundario de la IE 40046 José Lorenzo Cornejo Acosta de la ciudad de Arequipa. En cuanto al tipo de muestreo se utilizó el tipo de muestreo censal debido a que se trabajó con toda la población.

López y Fachelli (2015) detallan que el muestreo censal toma como muestra a la totalidad de la población, la cual puede ser relativamente pequeña o de fácil acceso, asimismo

se utiliza este tipo de muestreo cuando se requiere obtener resultados del total de participantes.

Tabla 4

Población objetivo de estudiantes de la IE José Lorenzo Cornejo Acosta

Grado	Sección	N.º estudiantes
1.º Secundaria	A	38
1.º Secundaria	B	34
1.º Secundaria	C	25
2.º Secundaria	A	27
2.º Secundaria	B	28
2.º Secundaria	C	27
3.º Secundaria	A	27
3.º Secundaria	B	26
3.º Secundaria	C	25
4.º Secundaria	A	26
4.º Secundaria	B	24
4.º Secundaria	C	28
5.º Secundaria	A	21
5.º Secundaria	B	22
5.º Secundaria	C	24
TOTAL		402

3.5.1 Criterios de inclusión

- Estudiantes que al momento de la investigación se encuentren matriculados en la institución educativa.
- Estudiantes del primer al quinto año del nivel secundario de la institución educativa José Lorenzo Cornejo Acosta.
- Estudiantes de sexo masculino y femenino.
- Estudiantes que asistieron a clases en las dos fechas programada para la aplicación de los instrumentos.
- Estudiantes cuyos padres dieron la autorización para ser participar de nuestra investigación.

- Estudiantes que dieron su asentimiento para aplicarles los instrumentos.

3.5.2 Criterios de exclusión

- Estudiantes que al momento de la investigación no se encuentren con matrícula vigente en la institución educativa.
- Estudiantes que no pertenecen al nivel secundario de la institución educativa José Lorenzo Cornejo Acosta.
- Estudiantes cuyos padres no dieron la autorización para participar en la investigación.
- Estudiantes que no firmaron el consentimiento firmado para la aplicación de los instrumentos.
- Estudiantes que no se encuentren presentes en las dos fechas programadas para la aplicación de los instrumentos.

3.5.3 Limitaciones

- La escasa investigación sobre el tema, dado que en el país durante los últimos cinco años pocos autores han relacionado la dependencia a los videojuegos, la agresividad y el tipo de personalidad en factor al ámbito académico.
- La asistencia de los estudiantes para la aplicación de nuestros instrumentos fue un aspecto a considerar en el tiempo para la evaluación de las pruebas psicológicas, la comunicación fue por medio de los tutores o auxiliares del salón.
- La desidia de algunos padres de familia y el retraso en la entrega de los consentimientos informados.

- Finalmente, desde esta problemática, hay pocos precedentes internacionales considerando las mismas variables de estudio, ya que la dependencia a los videojuegos se encuentra en la actualidad bajo investigación.

3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.6.1 Técnicas

En el presente estudio se empleó la técnica de muestreo por test, ya que como menciona Arias (2012), dicha técnica permite el recojo sistemático de información de poblaciones grandes en un periodo de corta duración.

3.6.2 Instrumento

Hernández (2018) señala en cuanto al instrumento de medición de las variables a investigar, se emplea como una herramienta para la correcta recaudación de datos. Para la primera variable de dependencia a videojuegos se administró el Cuestionario de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Mariano Chóliz y Clara Marco.

3.6.3 Cuestionario de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Ficha técnica

- Nombre: Test de dependencia de videojuegos (TDV)
- Autores: Mariano Chóliz y Clara Marco
- Año de publicación: 2011
- Procedencia: Madrid, España
- Autor de la adaptación peruana: Edwin Salas y César Merino
- Participantes: 467 escolares de educación básica regular
- Año de publicación de validación peruana: Lima, 2017.

- Rango de aplicación: adolescentes
- Duración: de 15 a 20 minutos.

Descripción

La siguiente escala consta de 25 componentes e investiga la naturaleza adictiva de los videojuegos utilizando las dimensiones que se menciona a continuación: abstinencia, abuso y tolerancia, dificultades relacionadas con los videojuegos y dificultad de control. El objetivo informativo de este cuestionario es evaluar el nivel de dependencia de una persona y determinar los posibles efectos que se manifiesten.

Validez y confiabilidad

El test de dependencia a videojuegos (TDV) fue elaborado por Chóliz y Marco (2011) y fue adaptado en Perú por Salas Edwin y Merino César (2017). En el estudio participaron 467 escolares, de diferentes instituciones educativas de la ciudad de Lima. Es un instrumento que ayuda a diagnosticar la dependencia a los videojuegos, está conformado por 25 ítems. De este modo se encontró que la adaptación peruana que se realizó no requirió hacer ninguna modificación al texto original, por lo tanto, se muestra una consistencia interna elevada. Con respecto a la validez del instrumento, se trabajó con la validez de constructo, por medio el análisis factorial confirmatorio y el análisis factorial exploratorio en el cual se constató la existencia de cuatro dimensiones. Del mismo modo, el índice de alfa de Crombach del conjunto total de los ítems es de 0.94, debido a este resultado se valora que el instrumento posee propiedades psicométricas satisfactorias.

Áreas de evaluación e ítems

- En el área de abstinencia se encuentran los siguientes ítems: 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25.
- En el área de abuso y tolerancia se encuentran los siguientes ítems: 1, 5, 8, 9 y 12

- En el área de problemas ocasionados por los videojuegos se encuentran los siguientes ítems: 16, 17, 19 y 23.
- En el área de dificultad en el control se encuentran los siguientes ítems: 2, 15, 18, 20, 22 y 24 ítems.

Calificación

Para la calificación de la prueba se utiliza una escala tipo Likert con valores que van de 0 a 4 en relación con las siguientes pautas: totalmente en desacuerdo; un poco en desacuerdo; neutral; un poco de acuerdo; totalmente de acuerdo.

Para la segunda variable de agresividad se administró el Cuestionario de Agresión (Aq) Buss y Perry de Arnold Buss y Mark Perry, la cual se detalla a continuación.

3.6.4 Instrumento de Medición de Agresividad

Ficha técnica

- Nombre: Cuestionario de Agresión (Aq) Buss y Perry
- Autores: Arnold Buss y Mark Perry
- Año de publicación: 1992
- Procedencia: España
- Autor de la adaptación peruana: Tintaya Gamarra, Yessenia Natividad
- Participantes: 1152 adolescentes
- Año de publicación y adaptación a Perú: Lima, 2017
- Rango de aplicación: niños y adolescentes de 10 a 19 años
- Duración: 20 minutos aproximadamente

Descripción

Fue desarrollado por Buss y Perry (1992), consta de 29 ítems y una escala Likert con cuatro dimensiones: agresión física, agresión verbal, irracionalidad y, finalmente, hostilidad.

El rango de puntuación va desde los valores 0 a 145 en la escala general, lo que significa muy alta, entre los valores 83 y 98 en la escala de valor alto, entre los valores 68 y 82 en la escala de valor medio, entre los valores 52 y 67 en la escala de valor bajo, y menos de un valor de 51 en la escala de valor muy bajo.

Validez y confiabilidad

El autor realizó una investigación, tomando alrededor de 1152 adolescentes estudiantes del nivel secundaria de instituciones educativas de Lima Sur. Se empleó el Cuestionario de Agresividad (AQ), desarrollado por Arnold H. Buss y Mark Perry en Estados Unidos en 1992, el cual fue adaptado al Perú por Tintaya (2018). Mediante un análisis exploratorio factorial, se justificó que existían cuatro componentes, que demostraban el 45,9 % de la variación. En relación con la consistencia interna del instrumento, situaron valores Alfa de 0.91 a nivel general, para la dimensión ira 0,66; para la dimensión verbal se situó en un puntaje de 0,85 para la dimensión física tuvo un puntaje de 0,77 y finalmente para la dimensión hostilidad tuvo un puntaje de 0,91 para la hostilidad. De manera similar, Tintaya (2018) recurrió a la validez factorial tras seguir un procedimiento similar y encontró una variación del 41,8 %. Adicionalmente reportó una confiabilidad de 0.976.

Áreas de evaluación

El instrumento mide cuatro áreas, la agresión física compuesta por las preguntas 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29; luego evalúa el área de agresión verbal compuesta por las preguntas 2, 6, 10, 14 y 18; seguidamente valora el área de ira compuesta por las preguntas: 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28 y finalmente evalúa el área de hostilidad compuesta por las preguntas 3, 11, 7, 15, 19, 22 y 25.

Calificación

De acuerdo con el siguiente criterio, la prueba emplea una escala tipo Likert con valores que van de 0 a 4, como sigue:

La calificación del instrumento comprende lo siguiente CF que significa “completamente falso para mí”; luego BF que significa “bastante falso para mí”; después continua VF que significa “ni verdadero ni falso para mí”; seguidamente de BV que significa “bastante verdadero para mí” y finalmente CV que significa “completamente verdadero para mí”.

Para la tercera variable de personalidad se administró el Inventario de Personalidad Eysenck para niños (JEPI), el cual se detalla a continuación.

3.6.5 Instrumento Inventario de Personalidad Eysenck para niños (JEPI).

Ficha técnica

- Nombre: Inventario de Personalidad Eysenck para niños (JEPI)
- Autores: Hans Jurgen Eysenck
- Año de publicación: 1965
- Procedencia: España
- Autor de la adaptación peruana: Silvana Graciela Varela Guevara
- Participantes: 3631 adolescentes de 6 a 16 años
- Año de publicación y adaptación a Perú: Lima, 2014
- Rango de aplicación: niños y adolescentes de 10 a 16 años
- Duración: 10 minutos aproximadamente.

Descripción

Se compone de dos niveles principales y tiene un nivel terciario de engaño. El instrumento evalúa los aspectos fundamentales de la personalidad, como la extroversión-introversión, estabilidad emocional y el neuroticismo. Para determinar si una persona está intentando fabricar respuestas, se realiza un procedimiento de control el cual emplea un tercer nivel.

Validez y confiabilidad

El Inventario de Personalidad Eysenck para Niños (JEPI), escrito por Eysenck en 1965, fue adaptado a Perú por Valera (2014) en una población de 3631 adolescentes de 6 a 16 años en la ciudad de Lima el instrumento fue estructurado verbalmente, y sus respuestas siguen un formato dicotómico (SI-NO). Los niveles de extraversión-introversión, neuroticismo, y la escala L, presentaron un Alfa de Cronbach de 0.63, 0.78, y 0.71, respectivamente, según los indicadores de confiabilidad de la estandarización del inventario de personalidad. Para determinar la validez del instrumento se utilizaron criterios a evaluación de jueces los cuales dieron como resultado una V de Aiken a partir de 0,80.

Áreas de evaluación

El instrumento mide tres áreas la introversión y extraversión compuesta por 24 preguntas, así como el neuroticismo y estabilidad emocional también compuesta por 24 preguntas y finalmente la escala de mentiras la cual se evalúa por 12 preguntas.

Calificación

El evaluado deberá responder a su valoración marcando SÍ o NO según considere que se ha identificado. Si la respuesta coincide, se le dará un punto; en caso contrario, cada escala recibirá cero puntos para su calificación. Hay que aclarar que la escala L debe calcularse primero para valorar la coherencia de las respuestas. Solo se aceptarán cuatro respuestas coincidentes como máximo; en caso contrario, se anulará la prueba. El inventario tiene en cuenta el neuroticismo como uno de los rasgos de personalidad en las áreas de evaluación (inestabilidad-estabilidad emocional), Introversión y extraversión.

3.7 Procedimiento

La investigación inició con la presentación de nuestro plan de tesis a la Universidad Continental y consta de lo siguiente:

- i. Revisión de información bibliográfica para determinar los instrumentos psicológicos más apropiados.
- ii. Una vez aprobado nuestro proyecto de investigación se procedió a solicitar las autorizaciones correspondientes por medio de un documento dirigido a los responsables de la institución educativa el cual tras ser aprobado permitió el inicio de la aplicación de los instrumentos.
- iii. Tras obtenerse el permiso para realizar y aplicar los instrumentos se envió en las agendas de los estudiantes los formatos del consentimiento informado para que los progenitores y/o tutores firmen y autoricen la aplicación del instrumento a sus menores hijos.
- iv. Posteriormente se fijó una fecha y hora en organización con los docentes de tutoría.
- v. El día de la aplicación del instrumento se brindó una pequeña explicación del objetivo de los instrumentos y de cómo deben desarrollarlo, considerando los tiempos de aplicación de cada instrumento.
- vi. En caso de inasistencia por parte de algún estudiante se tomaba la siguiente estrategia:
 - a. En coordinación con el plantel directivo se gestionaba con los docentes para programar una segunda fecha para la aplicación de los instrumentos en los estudiantes que habían faltado a clases.
 - b. Luego se decidió utilizar la segunda hora de la clase de tutoría para ingresar a todos los salones y complementar los datos con los estudiantes que había y que faltaron en el primer día.
- vii. La recolección se desarrolló de forma directa respetando los protocolos de bioseguridad y salvaguardando el bienestar e identidad de los participantes.
- viii. Tras terminar la aplicación de los instrumentos se verificó en los estudiantes la información recolectada para luego ser ingresada y procesada en una base de datos, finalmente de esta manera se elaboró el análisis estadístico correspondiente.

3.8 Análisis de datos

Los datos se tabularon y codificaron a través del programa Microsoft Excel, seguidamente se utilizó el programa SPSS para el procesamiento de la información, que en un primer momento se aplicó el análisis de los estadísticos descriptivos, luego se calculó la normalidad de los datos mediante la prueba Kolmogórov-Smirnov, en función de los resultados de determino las pruebas a utilizar para proCésar los datos comparativamente y correlacionalmente, asimismo para comparar los datos en función del grado y la prueba de correlación de Pearson se realizó el análisis de las relaciones.

3.9 Aspectos éticos

La presente investigación se adhiere a los principios éticos y deontológicos para resguardar los derechos de todos los participantes. En consecuencia, tendrá carácter anónimo y confidencial, protegiendo la privacidad de los participantes. Además, el presente estudio cuenta con la aprobación por parte del Comité de Ética, de igual forma se solicitó el permiso correspondiente por escrito al director del centro educativo para la autorización de la aplicación de nuestra investigación. Además, se solicitó el consentimiento informado a los padres de familia y el asentimiento por parte de los estudiantes, en la cual se garantiza la protección de sus identidades, el correcto desarrollo de la investigación y el bienestar de los participantes en el desarrollo de la investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente capítulo se presentan los resultados tras haber aplicado los instrumentos de recolección y tras ser tratados estadísticamente para el análisis de estos, partiendo del procesamiento de las características de la población, seguido por los resultados descriptivos de casa una de las variables según dimensión, asimismo con la comprobación de hipótesis y finalmente se desarrolló la discusión de resultados.

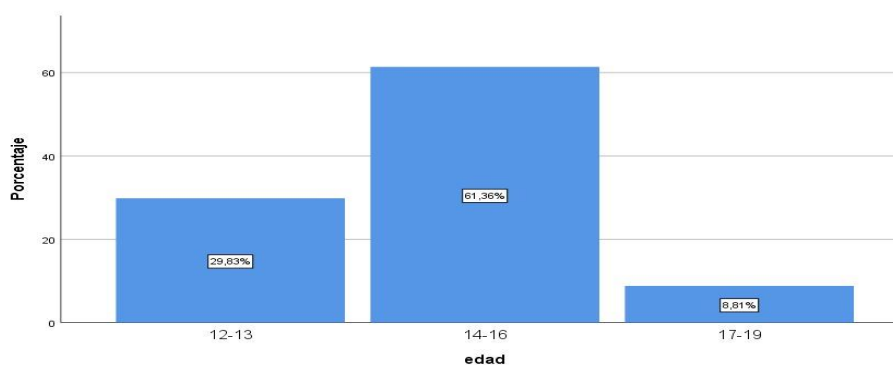
4.1 Resultados Estadística Descriptiva

4.1.1 Características de la población en los datos sociodemográficos en función a la edad

Tabla 5
Distribución según edades

Edad	Frecuencia	Porcentaje
12 a 13	105	29,8
14 a 16	216	61,4
17 a 19	31	8,9
Total	352	100,0

Figura 1
Edad



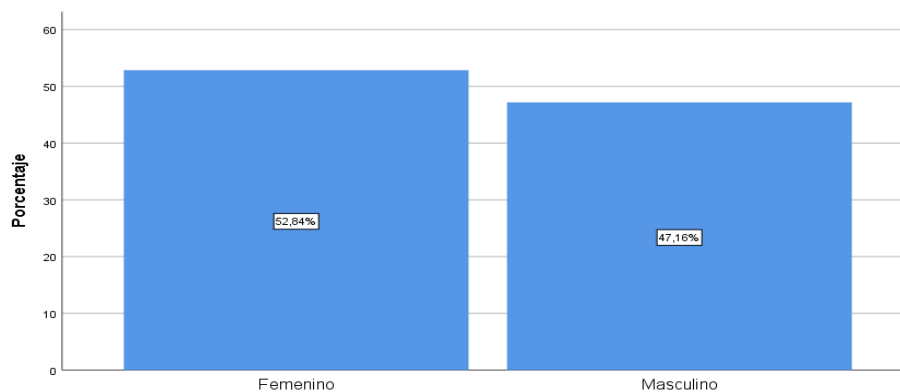
En la tabla 5 y figura 1 se pueden apreciar los porcentajes de las características sociodemográficas de la población en función a la edad, donde el 29,8 % de estudiantes (105) tienen entre 12 a 13 años; mientras que el 61,4 % de estudiantes (216), entre 14 años a 16 años; y el 8,9 % de estudiantes (31), entre 17 a 19 años.

4.1.2 Características de la población en los datos sociodemográficos en función al sexo

Tabla 6
Sexo

Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	186	52,8
Masculino	166	47,2
Total	352	100,0

Figura 2
Sexo



En la tabla 6 y figura 2 se pueden apreciar los porcentajes de las características sociodemográficas de la población en función al sexo, donde el 52,8 % de estudiantes (186) de la población de estudio es de sexo femenino; mientras que el 47,2 % de estudiantes (166), de sexo masculino.

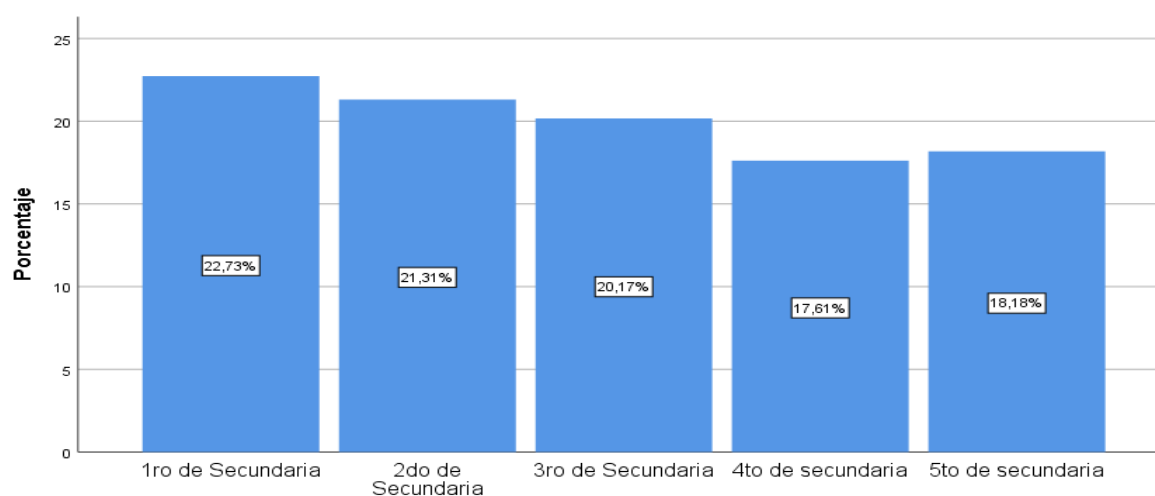
4.1.3 Características de la población en los datos sociodemográficos en función al grado

Tabla 7
Grado

Grado	Frecuencia	Porcentaje
1.º de secundaria	80	22,7
2.º de secundaria	75	21,3
3.º de secundaria	71	20,2
4.º de secundaria	62	17,6
5.º de secundaria	64	18,2
Total	352	100,0

Figura 3

Grado



En la tabla 7 y figura 3 se pueden apreciar los porcentajes de las características sociodemográficas de la población en función al grado, donde se puede ver que el 22,7 % de estudiantes (80) de la población pertenece al 1.º de secundaria; mientras que el 21,3 % de estudiantes (75), al 2.º de secundaria; el 20,2 % de estudiantes (71), al 3.º de secundaria; el 17,6 % de estudiantes (62), al 4.º de secundaria; finalmente el 18,2 % de estudiantes (64), al 5.º de secundaria.

4.1.4 Comparación de los niveles de dependencia a videojuegos, el nivel de agresividad y tipo de personalidad en función al sexo y grado de estudios en estudiantes de una IE de Arequipa, 2022

Tabla 8

Comparación de los niveles de dependencia a videojuegos en función al sexo y grado

Niveles de dependencia a videojuegos		Dependencia a los videojuegos			Total
		Bajo	Moderada	Alto	
Sexo	Femenino	151	35	0	186
	Masculino	99	61	6	166
Total		250	96	6	352
Grado	1.º de secundaria	57	20	3	80
	2.º de secundaria	58	17	0	75
	3.º de secundaria	39	29	3	71
	4.º de secundaria	43	19	0	62
	5.º de secundaria	53	11	0	64
Total		250	96	6	352

En la tabla 8 se muestran los datos cruzados para hallar la relación entre la dependencia a los videojuegos y el sexo de los estudiantes, observándose que existe mayor tendencia a la dependencia a los videojuegos en el sexo masculino, dado que se tiene una frecuencia de 61 estudiantes con nivel moderado.

Con relación al grado de los estudiantes existe mayor tendencia en estudiantes de 3.º de secundaria con una frecuencia de 29 estudiantes con nivel moderado y 39 estudiantes con nivel bajo.

Tabla 9*Comparación de los niveles de agresividad en función al sexo y grado*

<i>Niveles de agresividad</i>		Agresividad					Total
		Muy Bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	
Sexo	Femenino	24	36	81	32	13	186
	Masculino	26	51	59	20	10	166
Total		50	87	140	52	23	352
Grado	1.° de secundaria	16	13	37	11	3	80
	2.° de secundaria	10	19	28	13	5	75
	3.° de secundaria	3	18	28	15	7	71
	4.° de secundaria	9	20	22	9	2	62
	5.° de secundaria	12	17	25	4	6	64
Total		50	87	140	52	23	352

En la tabla 9 se muestran los datos cruzados para realizar la comparación entre el nivel de agresividad en función al sexo y grado de los estudiantes, observándose que existe mayor nivel de agresividad en el sexo femenino, dado que tenemos una frecuencia de 32 estudiantes con nivel alto de agresividad y una frecuencia de 81 estudiantes con nivel medio. Con relación al grado de los estudiantes, existe mayor tendencia en estudiantes del 1.° de secundaria con una frecuencia de 37 estudiantes con nivel medio.

Tabla 10*Comparación de los niveles de personalidad en función al sexo y grado*

Tipos de personalidad		<i>Tipos de personalidad</i>				Total
		Tendencia introversión	Ambivertido	Tendencia extraversión	Altamente extravertido	
Sexo	Femenino	1	11	67	107	186
	Masculino	2	15	81	68	166
Total		3	26	148	175	352
Grado	1.º de secundaria	0	10	14	56	80
	2.º de secundaria	2	6	38	29	75
	3.º de secundaria	0	8	18	45	71
	4.º de secundaria	1	2	40	19	62
	5.º de secundaria	0	0	38	26	64
Total		3	26	148	175	352

En la tabla 10 se muestran los datos cruzados para realizar la comparación entre el tipo de personalidad en función al sexo y grado de estudios observándose que 107 estudiantes del sexo femenino tienen una personalidad altamente extravertida y 67 estudiantes tienen una personalidad con tendencia a extraversión.

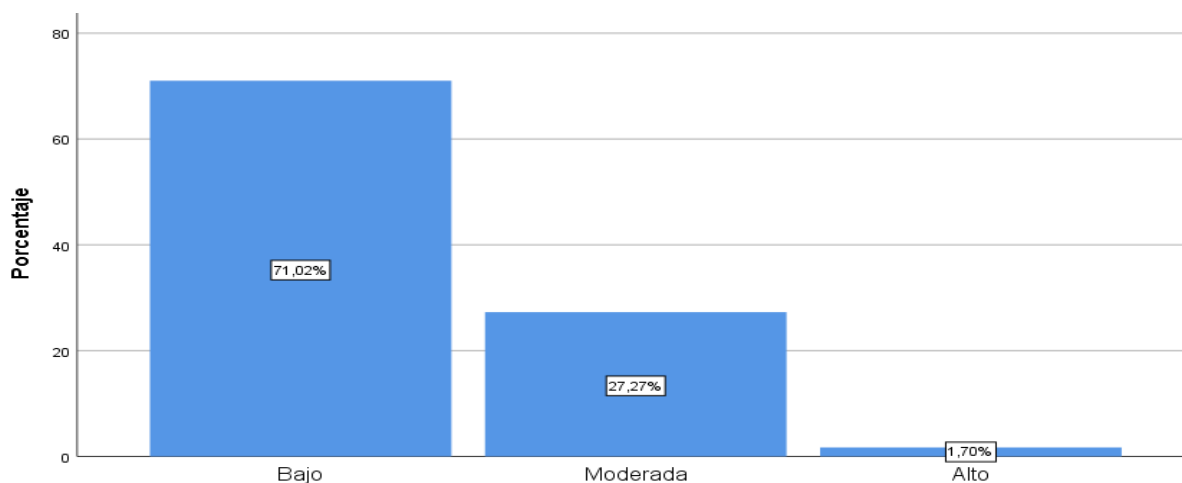
Con relación al grado de los estudiantes se muestra una frecuencia de 56 estudiantes del primer 1.º de secundaria que tienen una personalidad altamente extrovertida, siendo este mismo grado el que presenta mayor predominio de estudiantes con personalidad de tipo ambivertido.

4.1.5 Variable: dependencia a los videojuegos

Tabla 11
Niveles de dependencia a los videojuegos

Nivel de dependencia a los videojuegos	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	250	71,0
Moderada	96	27,3
Alto	6	1,7
Total	352	100,0

Figura 3
Nivel de dependencia a los videojuegos



En la tabla 11 y figura 4 tenemos como resultado para la variable nivel de dependencia a los videojuegos que el 71 % de estudiantes (250) presenta un nivel de dependencia bajo; mientras que el 27,3 % de estudiantes (96), un nivel de dependencia moderada; y finalmente

el 1,7 % de estudiantes (6), un nivel de dependencia alto; lo cual nos demuestra que existe un alto porcentaje de estudiantes con un nivel de dependencia bajo según los resultados.

4.1.5.1 Dimensiones de la variable: dependencia a los videojuegos

- **Dimensión: abstinencia**

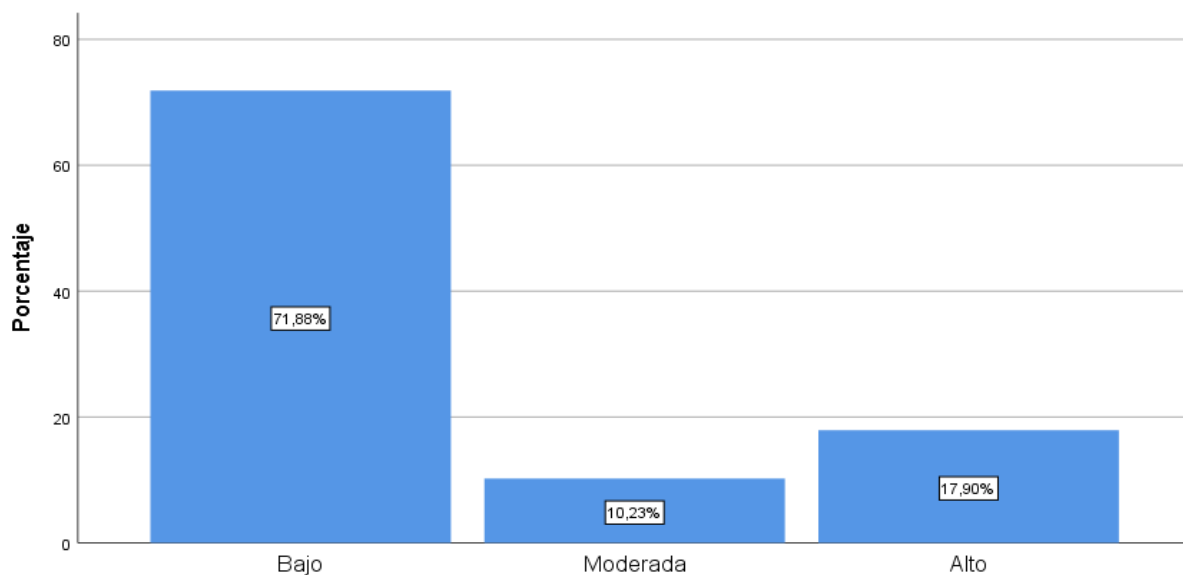
Tabla 12

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión abstinencia

Abstinencia	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	253	71,9
Moderada	36	10,2
Alto	63	17,9
Total	352	100,0

Figura 4

Niveles de la dimensión abstinencia



En la tabla 12 y figura 5 se muestran los resultados de la dimensión abstinencia, observándose que el 71,9 % de los estudiantes (253) tienen un nivel de abstinencia bajo;

mientras que el 17,9 % de los estudiantes (63), un nivel de abstinencia alto; y finalmente el 10,2 % de estudiantes (36), un nivel de abstinencia moderado.

- **Dimensión: abuso y tolerancia**

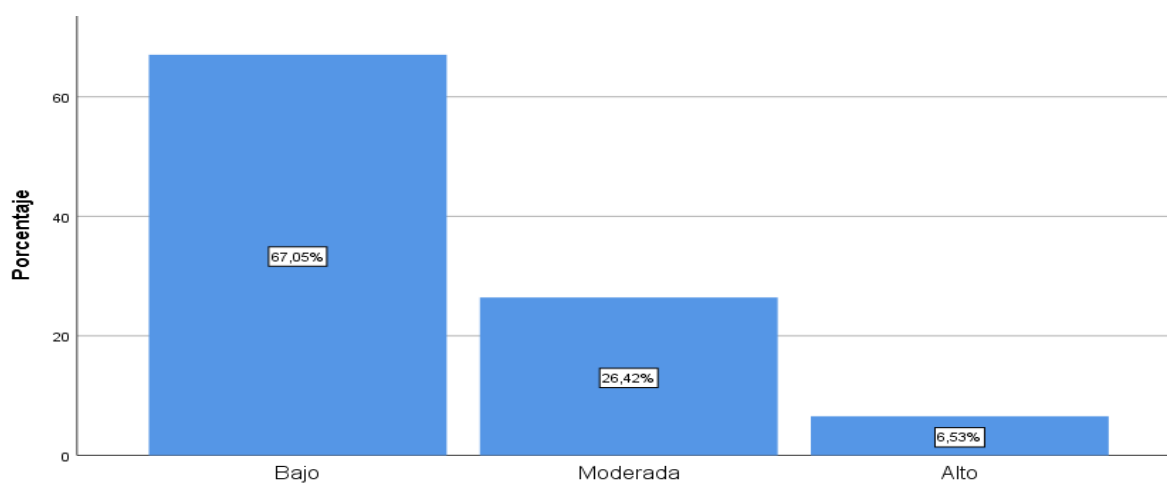
Tabla 13

Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión abuso y tolerancia

Abuso y tolerancia	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	236	67,0
Moderada	93	26,4
Alto	23	6,5
Total	352	100,0

Figura 5

Niveles de la dimensión abuso y tolerancia



En la tabla 13 y figura 6 tenemos los resultados de la dimensión abuso y tolerancia, donde se observa que el 67 % de los estudiantes (236) tiene un nivel de abuso y tolerancia bajo; mientras que el 26,4 % de estudiantes (93), un nivel de abuso y tolerancia moderada; y finalmente el 6,5 % de estudiantes (23), un nivel de abuso y tolerancia alto; existiendo una diferencia de 143 estudiantes entre el nivel bajo y moderado.

- **Dimensión: problemas derivados del uso excesivo**

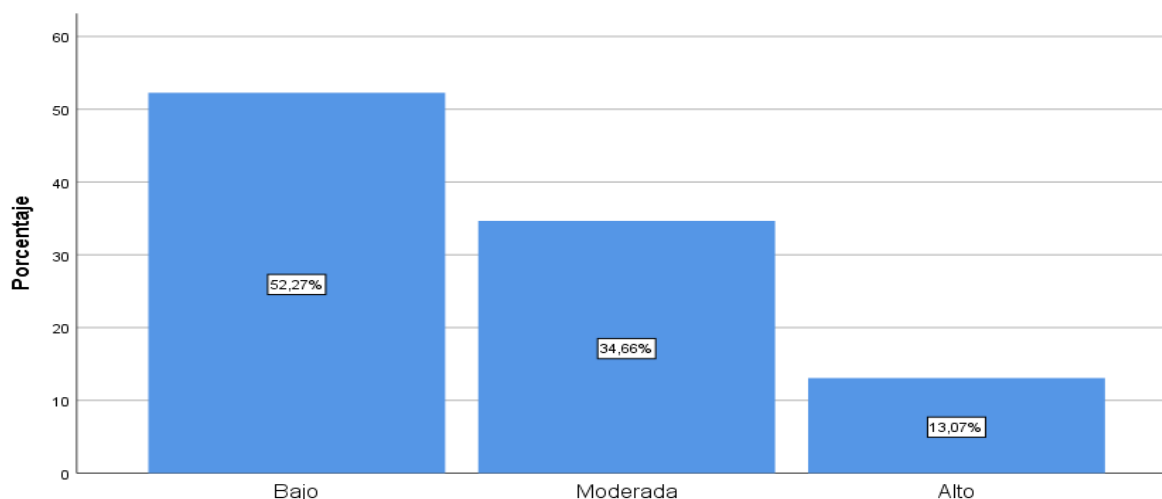
Tabla 14

Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión problemas derivados del uso excesivo

Problemas derivados del uso excesivo	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	184	52,3
Moderada	122	34,7
Alto	46	13,1
Total	352	100,0

Figura 6

Niveles de la dimensión problemas derivados del uso excesivo



En la tabla 14 y figura 7 se muestran los resultados de la dimensión problemas derivados del uso excesivo, observándose que el 52,3 % de estudiantes (184) tiene un nivel de problemas derivados del uso excesivo bajo resultado, muy cercano al 34,7 % de estudiantes (122), que posee un nivel de problemas derivados del uso excesivo moderada, y finalmente el 13,1 % (46) que tiene un nivel alto de problemas derivados del uso excesivo.

- **Dimensión: dificultad en el control**

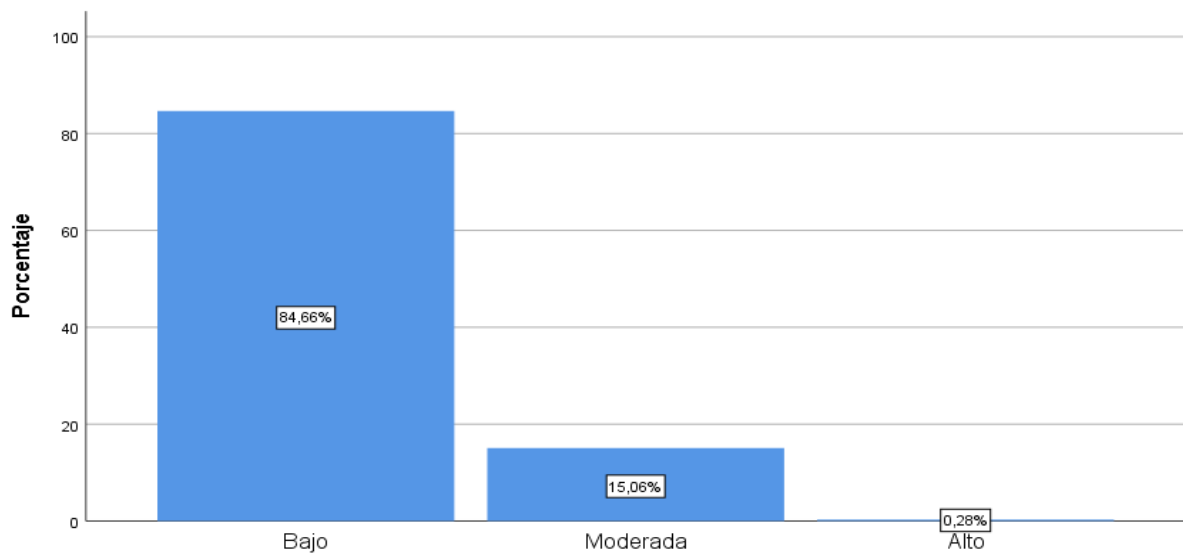
Tabla 15

Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión dificultad en el control

Dificultad en el control	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	298	84,7
Moderada	53	15,1
Alto	1	,3
Total	352	100,0

Figura 7

Dificultad en el control



En la tabla 15 y figura 8 tenemos como resultados para la dimensión dificultad en el control que el 84,7 % de estudiantes (298) presentan un nivel bajo; mientras que el 15,1 % de estudiantes (53), un nivel de dificultad en el control moderada; y finalmente el 3 % de estudiantes (1), un nivel dificultad en el control alto.

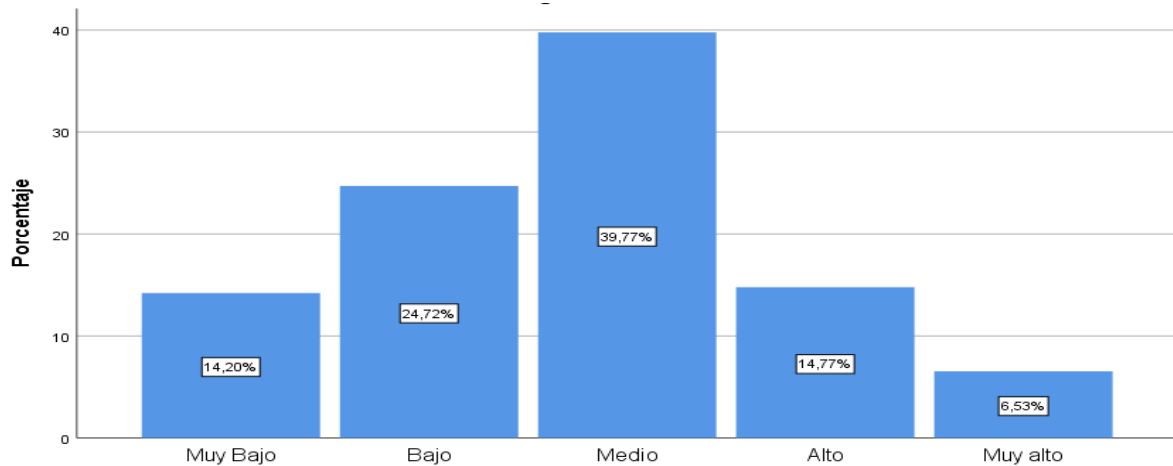
4.1.6 Variable: agresividad

- Nivel agresividad

Tabla 16
Niveles de agresividad

Agresividad	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	50	14,2
Bajo	87	24,7
Medio	140	39,8
Alto	52	14,8
Muy alto	23	6,5
Total	352	100,0

Figura 8
Niveles de agresividad



En la tabla 16 y figura 9 tenemos como resultado general la variable agresividad. En donde se obtuvo que el 39,8 % de estudiantes (140) tienen un nivel de agresividad medio; mientras que el 24,7 % de estudiantes (87), un nivel de agresividad bajo; y el 14,8 % de estudiantes (52), un nivel de agresividad alto; sin embargo, tenemos un grupo de estudiantes que representa al 14,2 % que tiene un nivel de agresividad muy bajo.

- **Dimensión: agresión física**

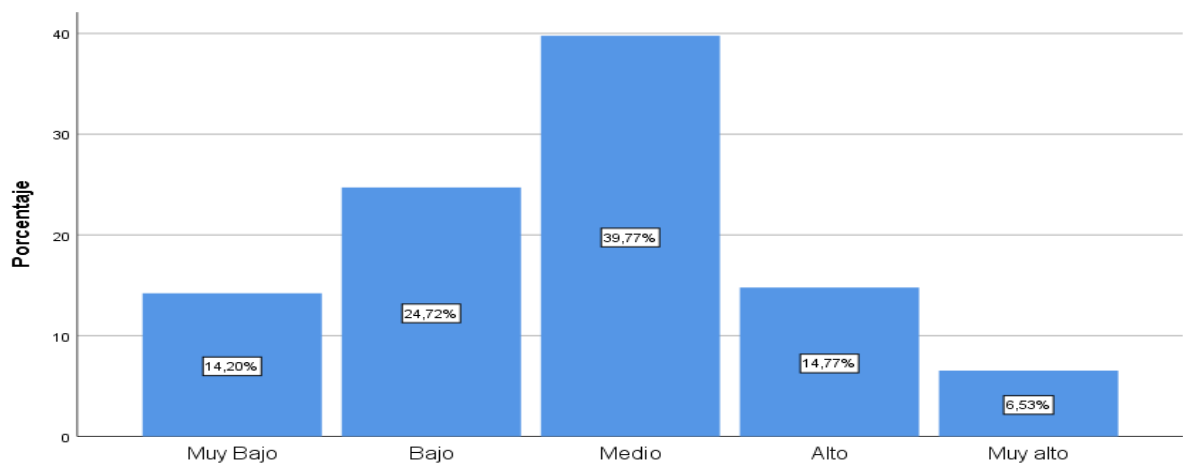
Tabla 17

Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión agresividad física

Agresión física	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	52	14,8
Bajo	108	30,7
Medio	118	33,5
Alto	55	15,6
Muy alto	19	5,4
Total	352	100,0

Figura 9

Agresión física



La tabla 17 y figura 10 muestran los resultados para la dimensión agresividad física, observándose que el 33,5 % de estudiantes (118) presentan un nivel medio; mientras que el 30,7 % de estudiantes (108), un nivel de agresividad física bajo. Asimismo, el 15,6 % de estudiantes (55) posee un nivel alto, y el 14,8 % de estudiantes (52), un nivel de agresividad física muy bajo; finalmente el 5,4 % de estudiantes (19), un nivel muy alto.

- **Dimensión: agresión verbal**

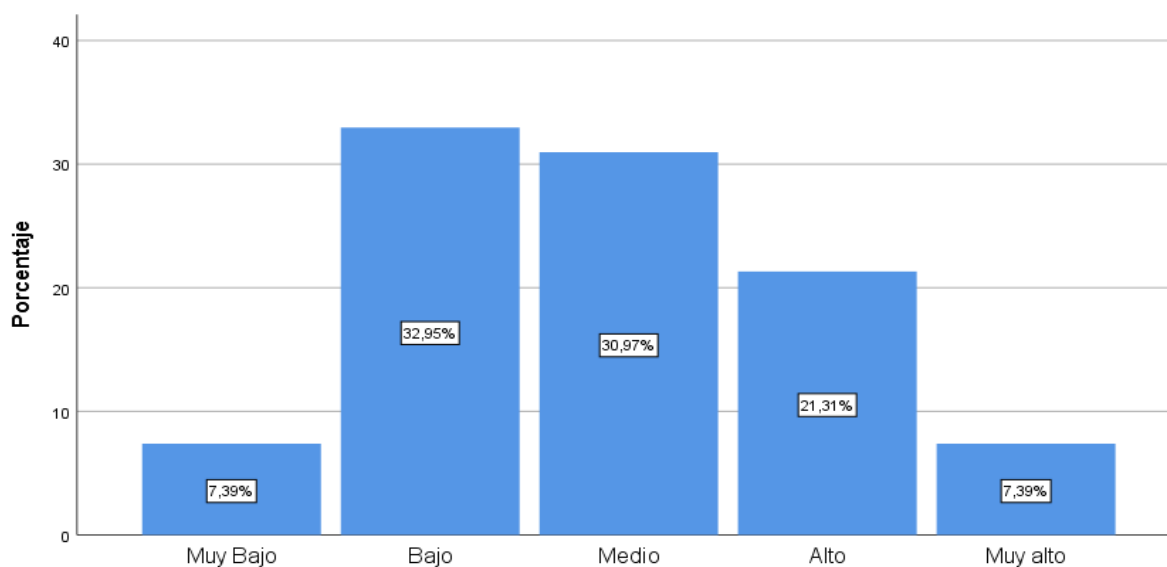
Tabla 18

Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión agresividad verbal

Agresión verbal	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	26	7,4
Bajo	116	33,0
Medio	109	31,0
Alto	75	21,3
Muy alto	26	7,4
Total	352	100,0

Figura 10

Nivel: agresividad verbal



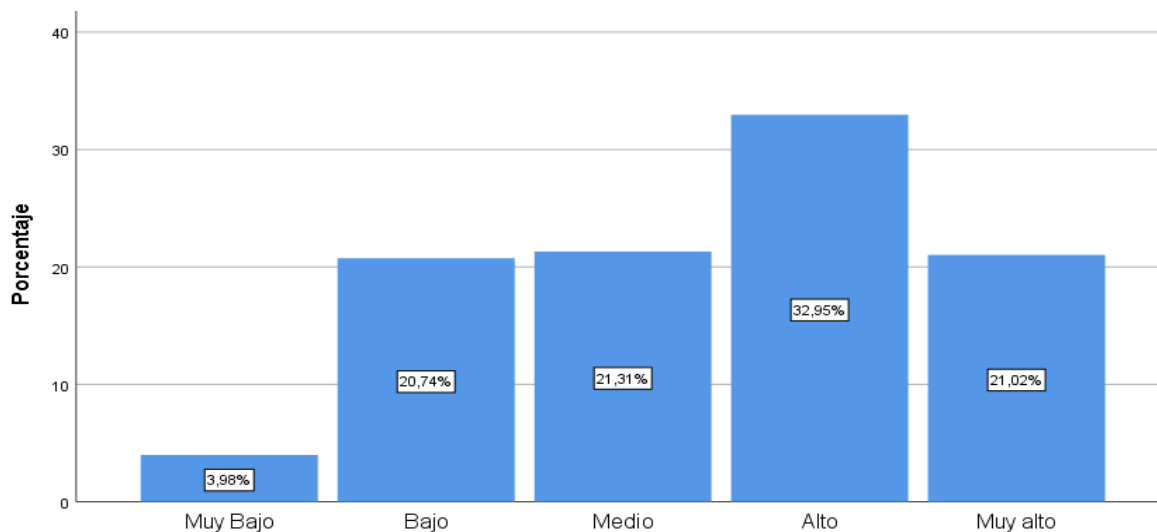
La tabla 18 y figura 11 muestran los resultados para la dimensión agresividad verbal, observándose que el 33 % de estudiantes (116) presentan un nivel bajo; mientras que el 31 % de estudiantes (109), un nivel medio; y el 21,3 % de estudiantes (75), un nivel alto; finalmente un grupo que representa al 7.4 % (26), un nivel muy bajo al igual que un 7,4 % (26) que tiene un nivel muy alto.

- **Dimensión: ira**

Tabla 19
Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión ira

Ira	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	14	4,0
Bajo	73	20,7
Medio	75	21,3
Alto	116	33,0
Muy alto	74	21,0
Total	352	100,0

Figura 11
Ira



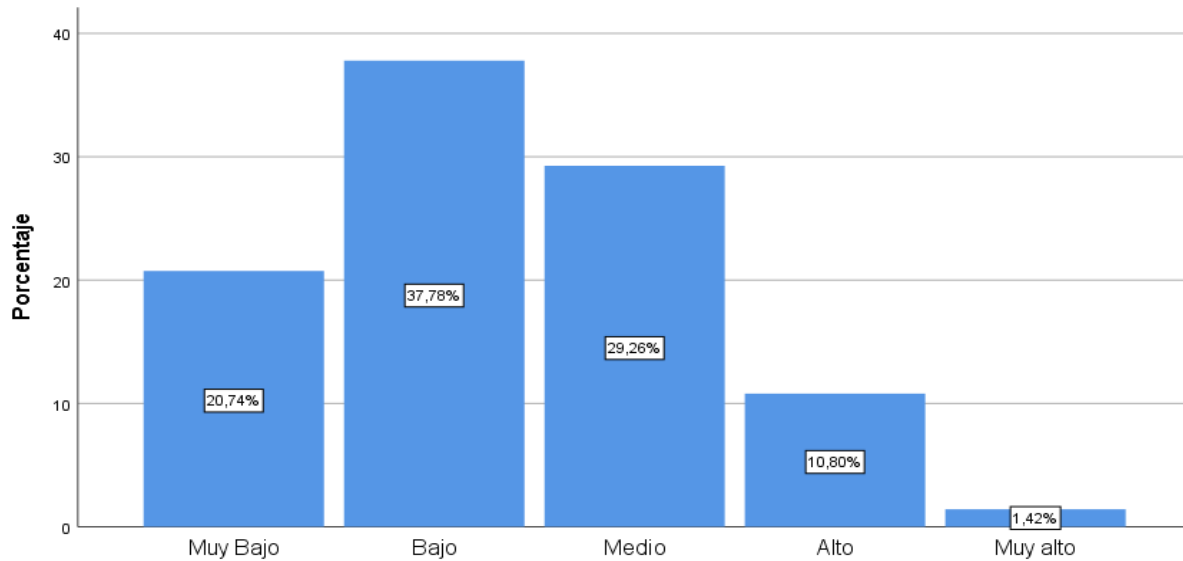
En la tabla 19 y figura 12 tenemos como resultado para la dimensión ira que el 33 % de los estudiantes (116) presentan un nivel alto; así mismo el 21,3 % de estudiantes (75), un nivel medio; mientras que el 20,7 % de los estudiantes (73), un nivel bajo; seguido del 21 % de estudiantes (74), con nivel muy alto; y el 4 % de estudiantes (14) con un nivel de ira muy bajo

- **Dimensión: hostilidad**

Tabla 20
Distribución de frecuencias y porcentajes dimensión Hostilidad

Hostilidad	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	73	20,7
Bajo	133	37,8
Medio	103	29,3
Alto	38	10,8
Muy alto	5	1,4
Total	352	100,0

Figura 12
Hostilidad



En la tabla 20 y figura 13 tenemos como resultado para la dimensión hostilidad que el 37,8 % de estudiantes (133) presentan un nivel bajo; seguido del 29,3 % de estudiantes (103), con un nivel medio. Asimismo, tenemos que el 20,7 % de estudiantes (73) tienen un nivel de hostilidad muy bajo; finalmente se observa que el 10,8 % de estudiantes (38) poseen un nivel alto, solamente el 1,4 % (5) tiene un nivel muy alto.

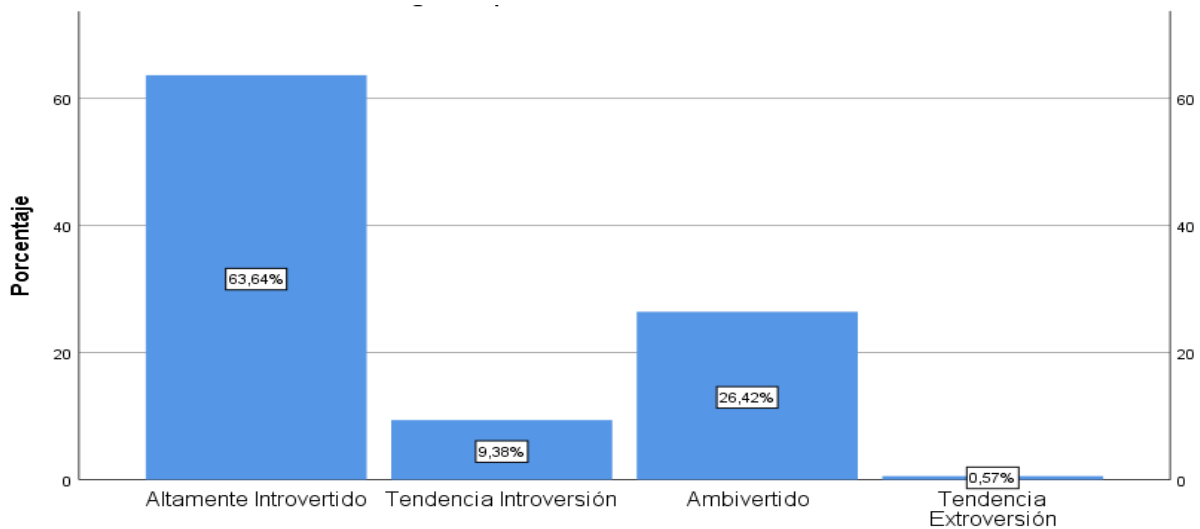
4.1.7 Variable: personalidad

- Personalidad

Tabla 21
Niveles introversión-extroversión

Nivel introversión-extroversión	Frecuencia	Porcentaje
Tendencia introversión	3	0,9
Ambivertido	26	7,4
Tendencia extroversión	148	42,0
Altamente extravertido	175	49,7
Total	352	100,0

Figura 13
Nivel de tipo de personalidad introversión-extroversión

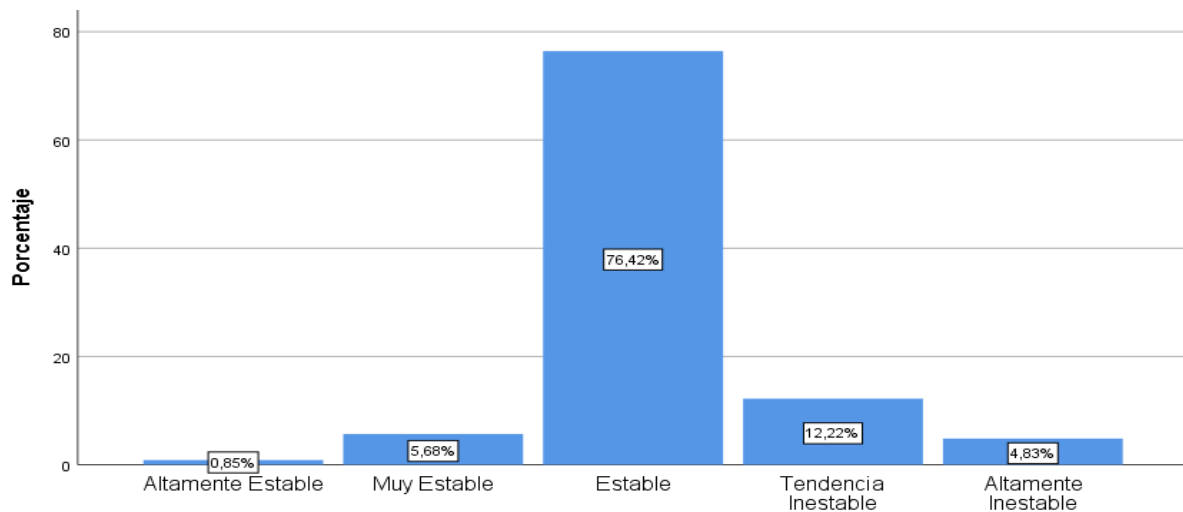


En la tabla 21 y figura 14 tenemos como resultado los niveles de rasgos de personalidad introversión-extroversión, se observa el 63.6 % de estudiantes (133) presentan una personalidad introversa; el 9.4 % de estudiantes (33), una personalidad con tendencia a introversión; asimismo tenemos que el 26.4 % de estudiantes (93) presenta una personalidad tipo ambivertido, finalmente se observa que el 0.6 % de estudiantes (2) tiene un resultado una personalidad con tendencia a la extroversión.

Tabla 22
Niveles neuroticismo-inestabilidad

Neuroticismo-Inestabilidad	Frecuencia	Porcentaje
Altamente estable	3	0,9
Muy estable	20	5,7
Estable	269	76,4
Tendencia inestable	43	12,2
Altamente inestable	17	4,8
Total	352	100,0

Figura 14
Niveles de neuroticismo-inestabilidad



En la tabla 22 y figura 15 se puede observar que el 76.4 % (269) de estudiantes presenta una personalidad emocionalmente estable; seguido de un el 12.2 % de estudiantes (43) con una tendencia inestable; asimismo tenemos que el 5.7 % de estudiantes (20) tienen presentan una personalidad muy estable; finalmente se observa que el 4.8 % de estudiantes (17) posee una personalidad altamente inestable.

4.2 Resultados del análisis de la información

Tabla 23

Prueba de normalidad de las variables dependencia a los videojuegos, agresividad y personalidad

Prueba de Normalidad	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia a los videojuegos	,442	352	,000	,599	352	,000
Agresividad	,203	352	,000	,907	352	,000
Personalidad	,311	352	,000	,749	352	,000

En la tabla 23, para decidir qué prueba de hipótesis utilizar, se aplicó el grado de normalidad de los datos estadísticos para medir la relación entre las variables, dado que observamos el nivel de distribución de normalidad de los datos estadísticos, en el cual se muestra el nivel de significancia asintótica bilateral de las variables; dependencia a los videojuegos (0,000), agresividad (0,000) y personalidad (0,000). Se detalla que las cifras son menores al nivel de significación ($p=0,05$), entonces se cumple con la normalidad de la distribución de las variables. Por consiguiente, en función a estos resultados se utilizará la prueba de hipótesis de correlación "r" de Pearson para determinar el nivel de relación entre las variables de estudio.

4.2.1 Contrastación de hipótesis general

Ho= Existe relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos, la agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

Ha=No existe relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos, la agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

Tabla 24

Correlación de Pearson de las variables dependencia a los videojuegos, agresividad y personalidad.

Correlación de Hipótesis General		Dependencia a los videojuegos	Agresividad	Personalidad
Dependencia a los videojuegos	Correlación de Pearson	1	,256**	,036
	Sig. (bilateral)		,000	,506
	N	352	352	352
Agresividad	Correlación de Pearson	,256**	1	,116*
	Sig. (bilateral)	,000		,030
	N	352	352	352
Personalidad	Correlación de Pearson	,036	,116*	1
	Sig. (bilateral)	,506	,030	
	N	352	352	352

En la tabla 24 en relación con las variables de investigación según la correlación de Pearson, se muestra en la prueba estadística que la variable dependencia a videojuego y la variable agresividad se encuentran relacionadas, con un resultado de ($r = ,256^{**}$); lo cual quiere decir que existe una correlación positiva muy baja entre ambas variables. Asimismo, dicha correlación es significativa, dado que se tiene un valor de $P = 0.000 < 0.05$. Sin embargo, se muestra con respecto a la correlación entre la variable dependencia a los videojuegos y el tipo de personalidad no existe una correlación entre ambas variables.

4.2.2 Contratación de hipótesis específica 1

Ho= No existe relación entre la dimensión abstinencia a los videojuegos y el nivel de agresividad y tipo personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

Ha= Existe Relación entre la dimensión abstinencia a los videojuegos y el nivel de agresividad y tipo personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

Tabla 25*Correlación de Pearson entre la dimensión abstinencia, agresividad y personalidad*

Correlación de hipótesis específica 1		Abstinencia	Agresividad	Personalidad
Abstinencia	Correlación de Pearson	1	,284**	,117*
	Sig. (bilateral)		,000	,029
	N	352	352	352
Agresividad	Correlación de Pearson	,284**	1	,116*
	Sig. (bilateral)	,000		,030
	N	352	352	352
Personalidad	Correlación de Pearson	,117*	,116*	1
	Sig. (bilateral)	,029	,030	
	N	352	352	352

En relación con la tabla 25, las variables de investigación según la prueba estadística señalan que se encuentran relacionadas directamente según la correlación de Pearson, donde se muestra un resultado de ($r = ,284^{**}$), lo que nos indica que existe una correlación muy baja; asimismo dicha correlación es significativa, dado que se tiene un valor de $P = 0.000$ menor a 0.05. Por lo tanto, se afirma que existe una relación positiva muy baja entre la dimensión abstinencia a los videojuegos y el nivel de agresividad. Respecto a la relación entre dimensión abstinencia y el tipo de personalidad observamos que existe correlación positiva muy baja según la correlación de Pearson, que muestra un resultado de ($r = ,117^{**}$).

4.2.3 Contrastación de hipótesis específica 2

H₀= No existe relación entre la dimensión abuso y tolerancia a los videojuegos, el nivel de nivel de agresividad y tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

Ha= Existe relación entre la dimensión abuso y tolerancia a los videojuegos, el nivel de nivel de agresividad y tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

Tabla 26

Correlación de Pearson entre la dimensión abuso y tolerancia, agresividad y personalidad

Correlación de hipótesis específica 2		Abuso y tolerancia	Agresividad	Personalidad
Abuso y Tolerancia	Correlación de Pearson	1	,157**	,011
	Sig. (bilateral)		,003	,840
	N	352	352	352
Agresividad	Correlación de Pearson	,157**	1	,116*
	Sig. (bilateral)	,003		,030
	N	352	352	352
Personalidad	Correlación de Pearson	,011	,116*	1
	Sig. (bilateral)	,840	,030	
	N	352	352	352

En relación con la tabla 26, las variables de investigación según la prueba estadística señalan que las variables se encuentran relacionadas directamente según la correlación de Pearson, en la cual muestra un resultado de ($r=,157^{**}$); lo que nos indica que existe una correlación muy baja, asimismo dicha correlación es significativa dado que se tiene un valor de $P=0.000$ menor a 0.05. Por lo tanto, se afirma que existe una relación positiva muy baja entre la dimensión abuso y tolerancia a los videojuegos, y el nivel de agresividad. Respecto a la relación entre dimensión abuso y tolerancia y el tipo de personalidad observamos que existe correlación positiva muy baja según la correlación de Pearson, que muestra un resultado de ($r=,011^{**}$).

4.2.4 Contrastación de hipótesis específica 3

Ho= No existe relación entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

Ha= Existe relación entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

Tabla 27

Correlación de Pearson entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo, agresividad y personalidad.

Correlación de hipótesis específica 3		Problemas derivados del uso excesivo	Agresividad	Personalidad
Problemas derivados del uso excesivo	Correlación de Pearson	1	,232**	,000
	Sig. (bilateral)		,000	,994
	N	352	352	352
Agresividad	Correlación de Pearson	,232**	1	,116*
	Sig. (bilateral)	,000		,030
	N	352	352	352
Personalidad	Correlación de Pearson	,000	,116*	1
	Sig. (bilateral)	,994	,030	
	N	352	352	352

En a la tabla número 27, las variables de investigación según la prueba estadística señalan que se encuentran relacionadas directamente según la correlación de Pearson, la cual muestra un resultado de ($r=,232^{**}$); lo que nos indica que existe una correlación muy baja. Asimismo, dicha correlación es significativa dado que se tiene un valor de $P=0.000$ menor a 0.05. Por lo tanto, se afirma que existe una relación positiva muy baja entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos y el nivel de agresividad. Respecto a la relación entre dimensión problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos y el tipo de personalidad observamos que no existe correlación dado que se tiene un resultado de ($r=,000^{**}$).

4.2.5 Contratación de hipótesis específica 4:

Ho= No existe relación entre la dimensión dificultad en el control, el nivel de agresividad y tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

Ha= Existe relación entre la dimensión dificultad en el control, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.

Tabla 28

Correlación de Pearson entre la dimensión dificultad en el control, agresividad y personalidad.

Correlación de hipótesis específica 4		Dificultad en el control	Agresividad	Personalidad
Dificultad en el control	Correlación de Pearson	1	,163**	,019
	Sig. (bilateral) N	352	,002 352	,721 352
Agresividad	Correlación de Pearson	,163**	1	,116*
	Sig. (bilateral) N	,002 352	352	,030 352
Personalidad	Correlación de Pearson	,019	,116*	1
	Sig. (bilateral) N	,721 352	,030 352	352

En la tabla 28 se muestra la relación de las variables de investigación según prueba estadística, en la cual se obtuvo que se encuentran relacionadas directamente según la correlación de Pearson, donde se obtiene un resultado de ($r=,163^{**}$), lo que nos indica que existe una correlación muy baja, asimismo dicha correlación es significativa dado que se tiene un valor de $P=0.000$ menor a 0.05. Por lo tanto, se afirma que existe una relación positiva muy baja entre la dimensión dificultad en el control y el nivel de agresividad. Respecto a la relación entre dimensión dificultad en el control y la personalidad observamos que existe

correlación positiva muy baja según la correlación de Pearson, que muestra un resultado de ($r=,019^{**}$).

4.3. Discusión

El objetivo general del presente estudio fue identificar la relación existente entre la dependencia a los videojuegos, la agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes de una institución educativa del primer al quinto año del nivel secundario en una institución educativa estatal en el distrito de Cayma, por lo tanto, la aplicación de los instrumentos se realizó en una muestra de 352 estudiantes.

Siguiendo nuestro objetivo general, analizamos los resultados obtenidos y encontramos, que dos de las tres variables se encuentran correlacionadas en función a la escala de correlación de Pearson. Los resultados obtenidos señalan que existe una correlación muy baja entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad ($r=0.256^{**}$) teniendo un valor significativo de $0.00 < 0.05$. Por otro lado, se encontraron resultados importantes en relación con los niveles de dependencia a videojuegos, donde se detalla que el 71% de los estudiantes presentan un nivel de dependencia bajo, con relación a la agresividad se muestra un porcentaje del 39,8m % de los estudiantes que presentan un nivel medio, también se muestra que no se presenta valores altos en función a sus cuatro dimensiones. Finalmente, según el tipo de personalidad el 49,7 % de estudiantes tienen una personalidad altamente extrovertida y el 76.4m % de estudiantes son estables emocionalmente. Por lo tanto, se acepta la hipótesis planteada en nuestra investigación y se desestima la hipótesis nula. De los resultados obtenidos se concluye que existe una relación poca significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del primer al quinto año del nivel secundario. Nuestro hallazgo, tiene similitud con la investigación realizada por Polanco (2020), quien estudió la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en una muestra de estudiantes de secundaria, encontrando una correlación entre ambas variables con niveles medios; además, señala que entre las dimensiones de la

dependencia a los videojuegos y la agresividad existe una correlación muy baja. Nuestros resultados corroboran esta hipótesis, donde se muestra una relación muy baja entre la agresividad y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos expresadas en abstinencia, abuso y tolerancia, dificultad en el control ($.117^{**}$, $.011^{**}$, $.019^{**}$), respectivamente.

En ese marco, se respalda el planteamiento teórico de Cui et al. (2018) en relación con los resultados obtenidos en la presente investigación, al igual que el estudio realizado en Corea del Sur, China y Perú, se observa que por parte de los adolescentes existe una mayor predisposición de jugadores quienes en su mayoría son adolescentes cursando el nivel secundario, principalmente de sexo masculino. Estos resultados difieren según los datos estadísticos de nuestra investigación, los cuales señalan una diferencia en el género femenino al presentar mayor porcentaje de agresividad en comparación al género masculino.

Se encontraron resultados similares en la investigación de Villena (2019) realizada en la ciudad de Lima, en su investigación “Agresividad y dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019”, donde se planteó como objetivo general determinar la relación existente entre ambas variables de estudio. En los resultados obtenidos se halló una correlación directa de ($\rho = .312^{**}$) y estadísticamente es significativa.

Por su parte, Valdez y Yucra (2019) realizaron un estudio en la ciudad de Arequipa con una muestra de 1223 adolescentes registrados en el videojuego de Dota 2, de los resultados obtenidos en esta investigación se muestra que entre la agresividad, impulsividad y dependencia al juego de DOTA 2 existe una relación significativa positiva. Sobre la base de ello, el autor concluye que a mayor juego patológico existe mayor agresión y a mayor impulsividad existe mayor juego patológico.

En el análisis psicométrico de la prueba de Chóliz y Marco (2017), se evaluó la dependencia a los videojuegos a 467 estudiantes de educación básica regular, se encontró

en los resultados similares la mayoría en la muestra de estudio, en la cual se obtuvo que no respaldan el comportamiento dependiente a los videojuegos.

En la parte teórica y a través de las distintas investigaciones, hemos analizado que existen diferentes trastornos emocionales y conductuales de agresividad vinculados a la dependencia a los videojuegos, se puede evidenciar que los adolescentes al encontrarse en una situación donde realizan sus actividades de forma habitual sin el confinamiento por el COVID-19, además de las videoconsolas los estudiantes, optan por otras formas de diversión.

En ese sentido, los estudios nombrados, aportan evidencia científica a favor de nuestra hipótesis, confirmando que la dependencia a los videojuegos está asociado el nivel de agresividad, lo cual concuerda con los resultados de nuestra investigación, señalando que los adolescentes presentan niveles bajos a moderados en la dependencia a los videojuegos, siendo el nivel bajo el de mayor predominio en nuestra muestra de estudio, también se evidencia que los estudiantes presentan niveles medios en el comportamiento agresivo en función a la dependencia a los videojuegos. Estos resultados concuerdan con la investigación de Correa (2020), donde menciona que el 50,5 % de los estudiantes evaluados tenían un nivel moderado en su comportamiento agresivo.

Con relación a los resultados del primer objetivo específico, el cual fue determinar la relación entre la dimensión abstinencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad, se obtiene que existe una relación muy baja dado que la prueba estadística refleja un resultado de ($r=,284^{**}$). Respecto a la dimensión abstinencia a los videojuegos y el tipo de personalidad observamos que existe una correlación positiva muy baja, y se obtuvo un valor de ($r=,017^{**}$). Este resultado se encuentra relacionado por lo investigado por Flores (2020) quien halló una correlación significativa entre la abstinencia a los videojuegos y la conducta agresiva en los estudiantes del nivel secundario de una institución educativa en la ciudad de Tacna. En mención al aspecto teórico quiere decir que, si existe una mayor dependencia a los videojuegos, se experimentará en los estudiantes síntomas de malestar a

nivel psicológico relacionados a este, por lo cual representa un efecto mínimo en su conducta agresiva como las burlas, agravios verbales, arañazos, empujones, indiferencia, insultos, entre otros.

Al comprobar los resultados del segundo objetivo, el cual fue determinar la relación entre la dimensión abuso y tolerancia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad, se encontró que, sí existe correlación, pero muy baja, dado que tenemos un resultado de ($r=,232^{**}$). Respecto a la dimensión abuso y tolerancia y el tipo de personalidad se observa una correlación positiva muy baja. ($r=,011^{**}$). Nuestros resultados tienen similitud con la investigación de Polanco (2020), quien evaluó a 150 estudiantes del tercer al quinto año del nivel secundario de una institución educativa en el distrito de Uchumayo, Arequipa, en el cual se determinó una relación moderadamente significativa entre la dimensión abuso y tolerancia y la agresividad en los estudiantes ($r=,360$).

Ante ello, se nos demuestra teóricamente que el ciclo de abuso y tolerancia en los adolescentes conduce a niveles cada vez mayores de dependencia a los videojuegos, por lo que, al presentar un alto grado de dificultad de control en la interacción con los videojuegos, le resultará difícil al adolescente dejar de jugar.

El tercer objetivo de la presente investigación fue determinar la relación entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad. En relación con la dimensión problemas derivados del uso excesivo y el tipo de personalidad se comprobó que se encuentran relacionadas directamente según la correlación de Pearson, que muestra un resultado de ($r=,000^{**}$). Dichos resultados coinciden con los de (Valdez & Yucra 2019), quien observó que existe relación significativa estadísticamente $0.00 < 0.05$, lo que se demuestra teóricamente que los problemas derivados del uso excesivo tienen una implicancia negativa asociado al uso excesivo y compulsivo a los videojuegos, los cuales se relaciona a una mayor agresividad en los estudiantes por lo que puede generar problemas en el ámbito personal, familiar, académico, social entre otros.

En relación con el quinto objetivo de nuestra investigación, donde se buscaba la relación entre la dimensión dificultad en el control, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad en estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022, se encontró que existe una correlación muy baja, concordando con lo encontrado por Villena (2019), quien analizó la correlación entre dicha dimensión y la variable agresividad y se obtuvo que sí existe una relación significativa. Lo cual quiere decir que los problemas derivados de los videojuegos incluyen la incapacidad para controlar el tiempo que se dedica la persona a jugar, lo que puede tener efectos negativos el comportamiento de la persona y en otras áreas de su vida.

En cuanto a los niveles de dependencia a los videojuegos en función al sexo y grado de estudios en estudiantes de una IE de Arequipa, 2022, se encontró que existe mayor tendencia por parte del sexo masculino, que muestra una frecuencia de 61 estudiantes con nivel moderado y en las mujeres una frecuencia de 35 estudiantes, pudiendo afirmar que los niveles de dependencia a los videojuegos son más elevados en varones que en mujeres. Lo cual concuerda con González (2017), quien señala que el género masculino, a diferencia del género femenino, hace un mayor uso de los videojuegos, mostrando un nivel mayor de inquietud por estos dispositivos y dedicando un mayor número de horas al día al videojuego. Por lo tanto, se puede concluir que los videojuegos tienen un marcado comportamiento cultural masculino al ser estos quienes mayormente lo utilizan y esto hace que exista una alta variedad de videojuegos y su incremento ponga más atención en este género, brindando mayor exclusividad a los varones. Respecto al grado de estudios existe un mayor número de estudiantes del tercer año de secundaria, con un porcentaje del 29 % de estudiantes que muestran tener un nivel moderado y un 39 % de estudiantes con un nivel bajo.

En cuanto a los niveles de agresividad en función al sexo y grado se evidencia que existe una mayor tendencia en el sexo femenino, dado que se obtiene un 32 % de estudiantes con nivel alto de agresividad y un porcentaje de 81 % estudiantes con nivel medio. También, se puede observar que existe una mayor prevalencia en estudiantes del primero de

secundaria con un porcentaje del 37 % con nivel medio de agresividad. Estos resultados concuerdan con la investigación de Coca (2023) realizada en adolescentes escolarizados de la ciudad de Ambato-Ecuador, quien concluye que el uso de videojuegos en función al nivel de agresividad predomina en los adolescentes de primer año de secundaria. Sin embargo, también se puede corroborar que estadísticamente no existen diferencias significativas al comparar la dependencia a los videojuegos según el rango de edad, lo cual es respaldado por Vidal (2020) quien realizó un estudio en adolescentes de 14 a 18 años y concluyó que no se puede determinar una edad específica en la que los adolescentes se involucren en los videojuegos.

En cuanto al tipo de personalidad se analizaron dos dimensiones; en relación con la dimensión (E) extroversión-introversión, se puede observar de los resultados obtenidos que el 50 % de los estudiantes tiene una personalidad altamente extrovertida, seguido de un 42 % de estudiantes con una personalidad con tendencia a la extroversión. Estos resultados difieren de la investigación realizada por Correa (2020), donde el 30,8 % de la muestra tiene tendencia a una personalidad introvertida y el 23 % de la muestra tiene tendencia a una personalidad extrovertida. Finalmente, en comparación al grado de estudios, se muestra que el primer grado de secundaria cuenta con una frecuencia de 56 estudiantes con una personalidad altamente extrovertida.

Olmedo (2018) indica que las personas extrovertidas tienen como característica principal ser sociables, les gustan las bromas pesadas, tener una gran cantidad de amigos, fomentan y participan en reuniones sociales además de no sentirse cómodo estar solo y están en busca de nuevas sensaciones porque su personalidad requiere mayor estimulación externa.

En relación con la dimensión (N) neuroticismo-inestabilidad de los datos procesados se puede interpretar que existe un mayor porcentaje del 76 % con un nivel estable de la personalidad, seguido de 12 % de estudiantes con tendencia a la inestabilidad, lo que significa

que mayormente en los adolescentes manejan adecuadamente el neuroticismo. Estos resultados difieren de la investigación realizada por Correa (2020), donde el 28 % de la muestra presenta estabilidad emocional y el 22,6 % tiene tendencia al neuroticismo. Por lo tanto, se ha comprobado teóricamente que la mayoría de los estudiantes de la muestra de estudio reaccionan con calma ante una situación de crisis, mientras que una minoría de estudiantes entra en pánico o se asusta.

Los resultados nos detallan que los objetivos formulados en la investigación fueron alcanzados, de acuerdo con la medición cuantitativa de cada variable, así como la aceptación de la hipótesis alterna, la cual fue la siguiente: existe relación entre los niveles de la dependencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad de los estudiantes del colegio José Lorenzo Cornejo Acosta, Arequipa 2022.

CONCLUSIONES

1. Existe una relación positiva muy baja entre el nivel de dependencia a los videojuegos y el nivel de agresividad en los estudiantes del primer al quinto grado del nivel secundario.
2. No existe una relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos y el tipo de personalidad en los estudiantes del primer al quinto grado del nivel secundario. Por lo que estadísticamente existe se presenta una correlación nula.
3. Existe relación significativa entre la dimensión abstinencia a los videojuegos, el nivel de agresividad de los estudiantes con una correlación positiva muy baja.
4. Existe relación correlación positiva muy baja entre la dimensión abuso y tolerancia a los videojuegos y el nivel de agresividad, la cual estadísticamente es significativa.
5. Existe una correlación estadísticamente significativa entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos y el nivel de agresividad, la cual es una correlación positiva muy baja.
6. Existe una correlación positiva muy baja entre la dimensión dificultad en control y el nivel de agresividad, la cual estadísticamente es significativa.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que, a partir de los hallazgos sobre factores dependencia, agresividad y personalidad, se realice la implementación de programas de prevención dirigidos a adolescentes, fomentando el juego responsable para prevenir futuros problemas entre los estudiantes. Cabe destacar que los fundamentos teóricos de los estudios pueden contribuir de alguna manera al desarrollo de programas destinados a evitar el problema estudiado.
2. Se recomienda a los docentes de la institución educativa promover rasgos de personalidad que ayuden al desarrollo personal y social de los alumnos, basándose en los resultados de la presente investigación para garantizar que las características más positivas del alumno se arraiguen profundamente, dando lugar a hábitos y acciones adecuadas respecto al nivel de dependencia a los videojuegos y su relación con la conducta agresiva.
3. Se recomienda, que cuando se trata de comportamientos agresivos es importante poner en marcha programas de intervención que enseñen mecanismos de afrontamiento y desarrollo de habilidades para sustituir las acciones agresivas.
4. Para contrarrestar la dependencia de los videojuegos en la dimensión abuso y tolerancia a los videojuegos, es importante llevar a cabo talleres de prevención centrados en el panorama general, las causas profundas y las repercusiones de la dependencia. Se sugiere desarrollar programas de educación dirigido a los padres de familia donde los instruyan a cómo prevenir la dependencia a los videojuegos en sus hijos.
5. Se recomienda a los padres tener líneas de comunicación más abiertas con sus hijos para que aprendan a canalizar adecuadamente sus preocupaciones e inquietudes. Se sugiere tomar en cuenta las de pautas de crianza para evitar los problemas derivados del uso excesivo.

6. Se recomienda estudiar la dependencia a los videojuegos en relación con otras variables, como la autoestima, el asertividad, las habilidades sociales y los antecedentes (sociales, personales, familiares, académicos, etc.), para indagar las causas subyacentes a la dimensión dificultad en el control y el nivel de agresividad.

REFERENCIAS

- Alave, M. S., & Pampa, Y. S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 11(1), 10.
https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1062/html
- Asociación Americana de Psiquiatría (2014), *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5*. (5th ed.). Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría.
- Aparicio, D. (2021). Los videojuegos violentos podrían incrementar la agresividad, pero su efecto es pequeño. *PSYCIENCIA*. <https://www.psyciencia.com/>.
- Argote, V. E., & Atencio, C. J. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de la institución Educativa Santa Isabel Huancayo, 2021*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo.
https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7764/T010_70176193_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arteaga, H. T. (2018). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate*. Tesis para optar el grado de licenciada en psicología. Universidad César Vallejo.
- Barbero Alcocer, I. (2018). Conceptualización teórica de la agresividad: definición, autores, teorías y consecuencias. *Educación y Futuro: Revista de Investigación Aplicada y Experiencias Educativas*, 38, 39-56.
- Becerra, J. A. (2009). El Síndrome o Complejo HIA: conceptualización, modelos explicativos y evaluación del constructo. 10º Congreso virtual de Psiquiatría. *Interpsiquis*. Psiquiatria.com. www.psiquiatria.com/bibliopsiquis/handle/10401/4935.
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. 63(3), 452-459.
- Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. Wiley
- Caballero, S. V., Contini de González, N., Lacunza, A. B., Mejail, S., & Coronel, P. (2018). Habilidades sociales, comportamiento agresivo y contexto socioeconómico. Un estudio comparativo con adolescentes de Tucumán (Argentina). *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy*, (53), 183-203.
- Cadavid, A. y. (2019). *Los videojuegos como herramienta psicoeducativa alternativa, al servicio del desarrollo del aprendizaje en los adolescentes*. Estado del arte. Tesis para optar el grado de licenciado en psicología
<https://bibliotecadigital.usb.edu.co/server/api/core/bitstreams/25e6e935-2b4d-45e2-ae5-819075277bd5/content>
- Carbonell, X. (200). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM5 y la CIE-11: retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del Psicólogo*, 41(3), 211-218.
<https://doi.org/10.23923/pap. psicol2020.2935>.

- Casapía, G. Y., Gallegos, S. M., & Rivera, R. (2018). Estilos de personalidad y autolesiones en adolescentes de la ciudad de Arequipa. *Interacciones*, 4(2), 143-151. <https://doi.org/10.24016/2018.v4n2.106>.
- Challco, L. S., & Guzmán, C. K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA*. Tesis para optar el grado de licenciado en psicología. Universidad Nacional de San Agustín. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chiluisa, F. E. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Revista Multidisciplinar*, 6(3), 22. [file:///C:/Users/PC/Downloads/2305-Texto %20del %20art %C3 %ADculo-9154-2-10-20220614.pdf](file:///C:/Users/PC/Downloads/2305-Texto%20del%20art%C3%ADculo-9154-2-10-20220614.pdf)
- Chirinos, W. (2019). *La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad*. Trabajo de investigación para optar el grado de bachiller en arte y diseño empresarial. Trabajo de Investigación, Universidad San Ignacio de Loyola, Lima. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content>.
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). *ADITEC: evaluación y prevención de la adicción al internet, móvil y videojuegos*. TEA.
- Chóliz M. y Marco, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69.
- Chugden, G., & Méndez del Carpio, L. (2021). *Dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Cajamarca*. Tesis para optar el grado de licenciado en psicología. Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo, Cajamarca, Perú.
- Coca, S. K. (2023). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados*. Tesis para optar el grado de licenciado en psicología. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4063/1/79222.pdf>
- Comité de Ministros a los Estados miembros relativa a la dependencia. (1988). *Recomendación*, 9(98). <https://sid.usal.es/docs/F3/LYN10476/3-10476.pdf>.
- Cóndor, V. F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3.º a 5.º de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas*. Tesis para optar el grado de licenciada en psicología. Universidad César Vallejo.
- Contini, N., Mejail, S., Caballero, V., Lacunza, B., & Lucero, G. (2021). Adolescentes, escuela y comportamiento agresivo en tiempos de pandemia. *Dinámicas y retos. Ciencia, Docencia y Tecnología*, 32(63), 1-24. <https://doi.org/10.33255/3263/1026>
- Correa, C. C. (2020). *Agresividad y rasgos de personalidad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador*. Tesis para optar el grado de licenciada en psicología. Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú.

[https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1533/Caballero %20Correa %2c %20Cristina.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1533/Caballero%20Correa%20Cristina.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Cortez, D. d. (2020). *Conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4.º de primaria de un colegio particular de Lima*. Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola, Lima.
[file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/2020_Cortez Gallo.pdf](file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/2020_Cortez%20Gallo.pdf)
- DSM-IV-TR. (2013). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*. Masson.
- El Comercio Perú, N. (21 de agosto del 2019). El Agustino: denuncian que escolar fue agredida por compañeras de colegio. *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/lima/sucesos/agustino-denuncian-escolar-agredida-companeras-colegio-noticia-nndc-667536-noticia/>
- Estrada, A. E. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología Y Terapéutica*, 41(4), 242–250. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>
- Eysenck, H. (1970). *The Structure of Human Personality*. Methuen.
- Eysenck, H. J. (1974). *Dimensions of personality*. Routledge y Kegan Paul.
- Eysenck, H. J., & Eysenck, S. B. (1985). A revised version of Psychoticism scale. *Personality and individual differences*, 6, 21-29.
- Faros. (9 de marzo del 2021). *Una mirada a la salud mental de los adolescentes. Claves para comprenderlos y acompañarlos*. Faros HSJBCN. <https://faros.hsjdbcn.org/es/cuaderno-faro/mirada-salud-mental-adolescentes-claves-comprenderlos-acompanarlos>
- Fiallos, L. M. (2022). *Ansiedad y agresión en niños expuestos a video juegos violentos en la ciudad de Ambato. análisis comparativo*. Proyecto de investigación previo a la obtención del título Psicólogo Clínico, Pontificia Universidad Católica de Ecuador, Ambato-Ecuador.
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3585/1/77877.pdf>
- Flores, C. H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019*. Tesis para optar el grado de magíster en ciencias de la familia. Universidad Peruana Unión, Lima.
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Francisco, J., López, F. L., & Mezquita, G. (2021). El papel de la personalidad en el juego problemático y en las preferencias de géneros de videojuegos en adolescentes. *Adicciones*, 33(3), 263-272.
[doi:http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.1370](http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.1370)
- García, G. E. (2020). Disminución de la agresividad en estudiantes de primaria: El programa “Fortaleciéndome”. *Propósitos y Representaciones*, 8(2), e559.
<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.559>

- Gutiérrez, S. (2018). *Agresividad y personalidad en adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador*. Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú, Lima. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/a68dc442-ac17-48b7-b68f-c7a6308d3e34>
- Healthy, c. (2019). Etapas de la adolescencia; [aproximadamente 6 pantallas]. *American academy of Pediatrics*; <http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/pre>.
- Hernández-Sampieri, R. &. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.
- Hogan, R. (1973). *Moral conduct and moral character: A psychological perspective*. *Psychological Bulletin*, 217-232. doi:10.1037/h0033956
- López, P. &. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Universitat Autònoma de Barcelona. https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163564/metinvsoccua_a2016_cap1-2.pdf
- Made for Minds. (15 de febrero del 2022). *La OMS clasifica la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental*. <https://www.dw.com/es/la-oms-clasifica-la-adicci%C3%B3n-a-los-videojuegos-como-una-enfermedad-mental/a-60787737>
- Martín, F. (2020). La agresividad humana y sus interpretaciones. *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*, 20, 427-441. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7720611>
- Mayca, T. M. (2019). *Influencia del nivel de conducta adictiva al uso de video juegos en el nivel de agresividad y actividad física en escolares del nivel de secundaria. colegio emblemático independencia americana. Arequipa-2018*. Tesis para optar el grado de doctora en ciencias: salud pública. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1f2ecdc0-17da-49e7-a092-5cd59fcef96/content>
- Medina, V. N., & Ponce, E. A. (2021). *Dependencia a los videojuegos y factores de la personalidad en jóvenes universitarios de la ciudad de Arequipa*. Tesis para optar el grado de licenciado en psicología. Universidad Católica San Pablo, Arequipa. https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/20.500.12590/16733/4/MEDINA_VALDIVIA_NAO_DEP.pdf
- Ministerio de educación. (2022). *Más de 49,000 casos de violencia estudiantil fueron registrados en portal "SÍSEVE"*. <https://teescuchodocente.minedu.gob.pe/noticias/mas-de-49000-casos-de-violencia-estudiantil-fueron-registrados-en-portal-siseve/>
- Ministerio de Salud. (13 marzo 2021). Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. *Plataforma digital única del Estado Peruano*. <https://www.gob.pe/instituc>.
- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (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.

- Montaño, S. M. (2009). Teorías de la personalidad. Un análisis histórico del concepto y su medición. *Psychologia. Avances de la disciplina*, 3(2), 81-107.
- Mori, S. P. (2002). *Personalidad, autoconcepto y percepción del compromiso parental. Personalidad, autoconcepto y percepción del compromiso parental: sus relaciones con el rendimiento académico en alumnos del sexto grado*. Tesis para optar el grado de doctor en psicología. Lima, Perú.
- Núñez, B. E., Sanz, G. Y., & Ravina, R. R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Educare*. 24(2), 240-257.
<https://www.redalyc.org/journal/1941/194163269012/html/>
- Olmedo, I. R. (2019). Agresividad y conducta antisocial en individuos con dependencia al teléfono móvil: un posible factor criminogénico. *Revista Horizontes Médicos*, 19(3), 12-19. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1727-558X2019000300003&script=sci_abstract
- Oroval, E. R. (2015). *Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*. Trabajo Final de Grado, Universitat Jaume I. http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval
- Palavecino, S. (20 diciembre 2015). La agresividad humana y la pulsión de Muerte en la teoría social de Sigmund Freud. *Critica.cl*. <https://critica.cl/historia-de-la-ciencia/la-agresividad-humana-y-la-pulsion-de-muerte-en-la-teoria-social-de-sigmund-freud>
- Palomino, R. A., & Esplana, L. S. (2022). *Rasgos de personalidad y conductas delictivas en adolescentes de una institución educativa pública en huancavelica-2022*. Tesis para optar el grado de licenciado en psicología. Universidad Peruana Los Andes. <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/4796/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Papalia, D. W. (2009). *Desarrollo humano*. 11ma edición. Mc. Graw-Hill Companies. https://www.moodle.utecv.esiaz.ipn.mx/pluginfile.php/29205/mod_resource/content/1/libro-desarrollo-humano-papalia.pdf
- Pelechano, B. V. (2000). *Psicología Sistemática de la Personalidad*. Ariel Psicología.
- Petric, D. (2022) The Introvert-Ambivert-Extrovert Spectrum. *Open Journal of Medical Psychology*, 11, 103-111.
- Pichihua, S. (28 mayo 2020). *Día del juego: Encuesta Nacional de Cultura analizará consumo de videojuegos [Podcast]*. <https://andina.pe/agencia/noticia-dia-deljuego-encuesta-nacional-cultura-analizara-consumo-videojuegos-podcast799219.aspx>
- Polanco, F. H. (2020). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020*. Tesis para optar el grado de licenciado en psicología. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59454/Polanco_FHJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Puma, H. I. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresividad en adolescentes de la I. E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar-Arequipa Universidad*

Nacional de San Agustín de Arequipa. Tesis para optar el grado de licenciada en psicología. Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2332>

RAE. (2011). *Real Academia Española. Diccionario de la lengua española [Dictionary of the Spanish Language]* (22nd ed.).

Ramos, M. R. (2018). *Factores sociales asociados a la adicción a videojuegos en estudiantes de 4.º y 5.º de secundaria de los colegios públicos Francisco Javier de Luna Pizarro, 41037 José Gálvez y 40158 el gran amauta del distrito de Miraflores*. Tesis para optar el grado de licenciada en trabajo social. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e03ae282-7f21-45ee-9ec1-a756c30a54cd/content>

Ríos, M. L. (2019). *La Agresión entre reclusos en los Centros Penitenciarios Venezolanos. Caracas, Venezuela: Académica española*.

Rodríguez, A. (2019). *Agresividad: causas, teorías, tipos, trastornos. Lifeder* <https://www.lifeder.com/agresividad/>.

Rodríguez Rodríguez, M. y García Padilla, F.M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*. 20, 2 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>.

Sánchez, H. &. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica: aplicados a la psicología educación y ciencias sociales*. Visión Universitaria.

Sandoval-Obando, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87-102. DOI:10.11144/Javerianacali.PPSI18-1.ctvp

Schmidt, V. F. (2010). Modelo Psicobiológico de Personalidad de Eysenck: una historia proyectada hacia el futuro. *Revista Internacional de Psicología*, 11(02), 1–21. <https://doi.org/10.33670/18181023.v11i02.63>

Seelbach, G. G. (2013). *Teorías de la personalidad*. Red Tercer Milenio.

Sierra, V. C. (2010). Violencia escolar perfiles psicológicos de agresores y víctimas. 6(10) <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4784582>

Solano, E. (2020). ¿Qué es un videojuego? Definición y características. *Panda Cinemático*. <https://pandacinematico.com/videojuego-definicion-caracteristicas/>.

Suárez, I. D. (2010). El temperamento en la regulación de la personalidad. *Duazary*, 7(1), 125-129.

Toaza Caisaguano, T. D., & Lara-Salazar, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10593-10610.

USAT, U. S. (2023). *El mundo de los videojuegos*. Comprometidos con tu proyecto de vida. <http://www.tuprojectodevida.pe/blog/el-mundo-de-los-videojuegos>

- Valdez, R. B., & Yucra, C. J. (2019). *Relación entre agresividad, impulsividad y la dependencia del videojuego Dota 2 en jóvenes Arequipeños*. Tesis para optar el grado de licenciada en psicología. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10448/PSvarib.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vara, S. R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de villa María del Triunfo-2017*. Tesis para optar el grado de licenciada en psicología. Universidad Autónoma del Perú.
<http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view>
- Villena, D. C. (2019). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019*. Tesis para optar el grado de licenciada en psicología. Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú.
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1265/Villena%20Dominguez%2c%20Carolay%20Grecia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos

Anexo 1. Matriz de Consistencia

TÍTULO: Relación entre dependencia a los videojuegos, agresividad y personalidad en estudiantes de una IE de Arequipa, 2022				
Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Diseño metodológico
<p>Problema general</p> <p>¿Qué relación existe entre el nivel de dependencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es la relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos y el tipo de personalidad en los estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022?</p> <p>– ¿Cuál es la relación entre la dimensión abstinencia a los videojuegos y el nivel de agresividad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022?</p> <p>– ¿Cuál es la relación entre la dimensión de abuso y la tolerancia a los videojuegos, y el nivel de agresividad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022?</p> <p>– ¿Cuál es la relación entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos y el nivel de agresividad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022?</p> <p>– ¿Cuáles son las diferencias que existen entre las manifestaciones de la adicción a los videojuegos, la agresividad y el tipo de personalidad en función al sexo y grado de estudios en estudiantes de una IE de Arequipa, 2022?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos, la agresividad y el tipo de personalidad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Establecer la relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos y el tipo de personalidad de los estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.</p> <p>– Determinar la relación entre la dimensión, escala según test (revisar término) la abstinencia a los videojuegos y el nivel de agresividad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.</p> <p>– Determinar la relación entre la dimensión de abuso y la tolerancia a los videojuegos, y el nivel de agresividad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.</p> <p>– Determinar la relación entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos y el nivel de agresividad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.</p> <p>– Determinar la relación entre la dimensión dificultad en el control y el nivel de agresividad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.</p> <p>– Comparar los niveles de adicción a videojuegos, conducta agresiva y tipo de personalidad en función al sexo y grado de estudios en estudiantes de una IE de Arequipa, 2022</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>HI: Existe relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad de los estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.</p> <p>HO: No existe relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo personalidad de los estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>– Es probable que el nivel dependencia a los videojuegos esté relacionada con el tipo de personalidad de los estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.</p> <p>– Es probable que exista relación entre la dimensión abstinencia a los videojuegos y el nivel de agresividad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.</p> <p>– Es probable que exista relación entre la dimensión abuso y tolerancia a los videojuegos, y el nivel de agresividad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.</p> <p>– Es probable que exista relación entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos y el nivel de agresividad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.</p> <p>– Es probable que exista relación entre la dimensión dificultad en el control y el nivel de agresividad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.</p> <p>– Es probable que exista relación entre la dimensión problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos y el nivel de agresividad de estudiantes del nivel secundario de una IE de Arequipa, 2022.</p> <p>– Es probable que los estudiantes de sexo masculino de grados superiores</p>	<p>Variable Independiente: Dependencia a los videojuegos</p> <p>Variable Dependiente: Agresividad</p> <p>Variable Interviniente Personalidad</p>	<p>Tipo Cuantitativo</p> <p>Nivel Correlacional-Comparativo</p> <p>Diseño No experimental</p>
			Técnicas e instrumento	Población y muestra
			<p>Técnica Encuesta</p> <p>Instrumento - Test de dependencia de videojuegos (TDV) -Cuestionario de agresión creado por Buss y Perry AQ - Inventario de personalidad de Eysenck</p>	<p>Población 402 estudiantes.</p> <p>Muestra En la presente investigación se realizará un muestreo de tipo censal, ya que se encuestará a la totalidad de alumnos la cual está representada por 402 estudiantes. (Ñaupas et al., 2018).</p>
			Estadística	
			<p>Descriptiva: Tablas de frecuencia.</p> <p>Inferencial: Se empleará el programa de spss para la prueba de hipótesis.</p>	

		presenten mayor adicción a los videojuegos y conducta agresiva en la IE de Arequipa, 2022	
Bibliografía de sustento para la justificación y delimitación del problema (en formato APA)		Bibliografía de sustento usada para el diseño metodológico (en formato APA)	
<p>Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. <i>Journal of Personality and Social Psychology</i>. Vol. 63, N° 3, 452-459.</p> <p>Chóliz, M., & Marco, C. (2011). <i>ADITEC: evaluación y prevención de la adicción al internet, móvil y videojuegos</i>. Madrid: TEA</p> <p>Eysenck, H. J. (1974). <i>Dimensions of personality</i>. Londres: Routledge y Kegan Paul.</p>		<p>Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). <i>Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta</i>, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.</p>	

Anexo 2. Cuadro de operacionalización de las variables

TÍTULO PRELIMINAR: Relación entre la dependencia a videojuegos, agresividad y personalidad en estudiantes de una universidad privada de Arequipa, 2022.				
VARIABLE DE ESTUDIO: Procrastinación Académica, ansiedad				
CONCEPTUALICEN DE LA VARIABLE: La dependencia del videojuego es un uso desmedido y excesivo, ya que el jugador tiene que jugar durante mucho más tiempo del que lo hacía al principio para satisfacer sus deseos de placer. (Chóliz & Marco, 2011, p. 19) Ríos (2019) que define a la agresión como una emoción consistente en sentimientos de odio y deseo de causar daño a otras personas, animales u objetos buscando dañar física o psicológicamente. Eysenck define el concepto de personalidad como "una organización más o menos estable y duradera del carácter, temperamento, intelecto y físico de una persona que determina su adaptación única al ambiente" (Eysenck y Eysenck, 1985, p. 9).				
Variables	Instrumento	Categorías	Ítems	Escala de medición
Dependencia a los Videojuegos	Test de Dependencia a Videojuegos (adaptado por Edwin Salas y César Merino en el 2017.	● Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13	La escala de dependencia a videojuegos (TDV) consta de 23 preguntas con respuesta tipo Likert: 0. Totalmente en desacuerdo 1. Un poco en desacuerdo 2. Neutral 3. Un poco de acuerdo 4. Totalmente de acuerdo Siendo los niveles ● Alto ● Moderado ● Bajo
		● Abuso y tolerancia	1,8,9,12,15	
		● Problemas derivados del uso excesivo	16,17,19,23	
		Dificultad en el control	2,5,18,20,22	
Agresividad	Cuestionario de agresividad creado por Buss y Perry AQ y adaptado por Tintaya en el 2017	● Agresividad física	1,5,9,13,17,21,24,27,29	La escala de cuestionario de agresión (AQ) consta de 29 preguntas CF: Completamente falso para mi BF: Bastante falso para mi frecuencia VF: Ni verdadero, ni falso para mi CV: Completamente verdadero para mi Siendo los niveles 1: Nunca Siendo los niveles: ● Muy alto ● Alto ● Medio ● Bajo ● Muy Bajo
		● Agresividad verbal	6,8,9,11, 12,13,14, 15	
		● Ira	20,21,23, 24,26,27, 28	
		● Hostilidad	16,17,18, 19,25	
Personalidad	El Inventario de Personalidad de Eysenck para niños y adolescentes y adaptado por Silvana Graciela Varela Guevara en el 2014	Introversión – Extroversión	1,3,6,9,11,14,17,19,22,25,27,30,33,35,38,41,43,46,49,51,53,55,57,59	El Inventario de Personalidad de Eysenck forma "A" está compuesta por 3 áreas, Introversión y extroversión compuesta por 24 preguntas, neuroticismo y estabilidad emocional compuesto por 24 preguntas y la escala de mentiras compuesta por 12 preguntas, sus respuestas según formato dicotómico son (SI O NO), y su escala de medición es ordinal.
		Neuroticismo – Estabilidad	2,5,7,10,13,15,18,21,23,26,29,31,34,37,39,42,45,47,50,52,54,56,58,60	
		Mentiras	4,8,12,16,20,24,28,32,36,40, 44,48	

Anexo 3. Autorización para aplicación de los instrumentos



I.E. N°40046 JOSE LORENZO CORNEJO ACOSTA

AÑO DE FUNDACIÓN 1888

Cód. Modular Primaria 0226860 Cód. Modular 0749325



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Arequipa, 04 de noviembre del 2022.

SEÑOR:
JEAN PIERRE FIGUEROA RIVERA
Bachiller en Psicología.
PRESENTE. -

ASUNTO: AUTORIZACIÓN SOLICITADA

Me es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente a nombre de la "I.E. 40046 JOSE LORENZO CORNEJO ACOSTA". En relación a su solicitud referida el 18 del presente mes, el equipo directivo le **AUTORIZA LA APLICACIÓN DE LA INVESTIGACION** "Nivel de dependencia a los videojuegos y su relación con el nivel de agresividad y tipo de personalidad de estudiantes de una I.E de Arequipa, 2022" en nuestro centro educativo.

Confiamos en su profesionalismo y buen trabajo en pro del bienestar psico-pedagógico de nuestros estudiantes.

Sin otro particular, me despido de usted haciendo propicia la ocasión para expresarle los sentimientos de mi estima personal.

Atentamente.



Lic. Miguel Viveros Flores
DIRECTOR
I.E. JOSE LORENZO CORNEJO ACOSTA
CAJAMA

Jirón Libertad s/n Acequia Alta - Cayma

Teléfono fijo : 054-457218

Cel. Primaria : 923648211

Cel. Secundaria: 997023457



I.E. N° 40046 JOSE LORENZO CORNEJO ACOSTA

AÑO DE FUNDACIÓN 1888
Cód. Modular Primaria 0226860 Cód. Modular 0749325



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Arequipa, 04 de noviembre del 2022

SEÑORITA:
CAROLINA MANUELA CERVANTES SALAS
Bachiller en Psicología.
PRESENTE. -

ASUNTO: AUTORIZACIÓN SOLICITADA

Me es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente a nombre de la "I.E. 40046 JOSE LORENZO CORNEJO ACOSTA". En relación a su solicitud referida el 18 del presente mes, el equipo directivo le **AUTORIZA LA APLICACIÓN DE LA INVESTIGACION** "Nivel de dependencia a los videojuegos y su relación con el nivel de agresividad y tipo de personalidad de estudiantes de una I.E de Arequipa, 2022" en nuestro centro educativo.



Confiamos en su profesionalismo y buen trabajo en pro del bienestar psico-pedagógico de nuestros estudiantes.

Sin otro particular, me despido de usted haciendo propicia la ocasión para expresarle los sentimientos de mi estima personal.

Atentamente,


Lc. Wilma Silvia Flores
DIRECTORA
DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

ANEXO 4: Autorización para uso de nombre de la Institución Educativa

 **I.E. N°40046 JOSE LORENZO CORNEJO ACOSTA**
AÑO DE FUNDACIÓN 1888
Cód. Modular Primaria 0226860 Cód. Modular 0749325 

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Arequipa, 04 de noviembre del 2022.

SEÑOR:
JEAN PIERRE FIGUEROA RIVERA
Bachiller en Psicología.
PRESENTE. -



ASUNTO: AUTORIZACIÓN SOLICITADA

Me es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente a nombre de la **"I.E. 40046 JOSE LORENZO CORNEJO ACOSTA"**. En relación a su solicitud referida el 18 del presente mes, el equipo directivo le **AUTORIZA EL USO DEL NOMBRE DE NUESTRA INSTITUCIÓN EDUCATIVA** para fines convenientes de su tesis profesional.

Confiamos en su profesionalismo y buen trabajo en pro del bienestar psico-pedagógico de nuestros estudiantes.

Sin otro particular, me despido de usted haciendo propicia la ocasión para expresarle los sentimientos de mi estima personal.

Atentamente,

 
Miguel Viveros Flores
DIRECTOR
I.E. JOSE LORENZO CORNEJO ACOSTA
CAYMA

Jirón Libertad s/n Acequia Alta - Cayma

Teléfono fijo : 054-457218
Cel. Primaria : 923648211
Cel. Secundaria: 997023457



I.E. N°40046 JOSE LORENZO CORNEJO ACOSTA

AÑO DE FUNDACIÓN 1888

Cód. Modular Primaria 0226960 Cód. Modular 0749325



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Arequipa, 04 de noviembre del 2022.

SEÑORITA:

CAROLINA MANUELA CERVANTES SALAS

Bachiller en Psicología.

PRESENTE. -

ASUNTO: AUTORIZACIÓN SOLICITADA

Me es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente a nombre de la "I.E. 40046 JOSE LORENZO CORNEJO ACOSTA". En relación a su solicitud referida el 18 del presente mes, el equipo directivo le **AUTORIZA EL USO DEL NOMBRE DE NUESTRA INSTITUCIÓN EDUCATIVA** para fines convenientes de su tesis profesional.

Confiamos en su profesionalismo y buen trabajo en pro del bienestar psico-pedagógico de nuestros estudiantes.

Sin otro particular, me despido de usted haciendo propicia la ocasión para expresarle los sentimientos de mi estima personal.

Atentamente




LIC. JUAN JOSÉ VÁSQUEZ PÉREZ
DIRECTOR
I.E. JOSE LORENZO CORNEJO ACOSTA
Arequipa

Jirón Libertad s/n Acopisa Alta - Cayma

Teléfono fijo : 054-457218

Cel. Primaria : 923648211

Cel. Secundaria: 997023437

ANEXO 5: Aprobación del comité de ética



Huancayo, 20 de diciembre de 2022

OFICIO N° 224-2022-CE-FH-UC

Señor(es):
BACH. JEAN PIERRE FIGUEROA RIVERA
BACH. CAROLINA MANUELA CERVANTES SALAS

Presente-

EXP. 224- 2022

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarle cordialmente y a la vez manifestarle que el estudio de investigación titulado: **“RELACIÓN ENTRE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS, AGRESIVIDAD Y PERSONALIDAD EN ESTUDIANTES DE UNA I.E. DE AREQUIPA, 2022”**, ha sido **APROBADO** por el Comité de Ética en Investigación de la Facultad de Humanidades, bajo las siguientes observaciones:

- El Comité de Ética puede en cualquier momento de la ejecución del trabajo solicitar información y confirmar el cumplimiento de las normas éticas (mantener la confidencialidad de datos personales de los individuos entrevistados).
- El Comité puede solicitar el informe final para revisión final.

Aprovechamos la oportunidad para renovar los sentimientos de nuestra consideración y estima personal.

Atte,



Claudia Ríos Cataño
Comité de Ética en Investigación
Facultad de Humanidades
Presidente
Universidad Continental

ANEXO 6: Test de dependencia de videojuegos (TDV)

Sexo:

Edad:

Grado de estudios.....

A continuación, responda por favor las siguientes preguntas.

Instrucciones:

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

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

N	Ítem	Respuesta				
		0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestado a un familiar o amigo					
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 tiempo extra a los videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar, 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 cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Siento la necesidad de 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.					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a jugar más de tres horas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o tiempo a jugar con la video consolas o el pc.					
18	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
19	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
20	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
21	He mentido a mi familia o a otras persona sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo decir que he estado jugando media hora cuando en realidad he estado más tiempo).					
22	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.).					
23	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

ANEXO 7: Cuestionario de Agresión (AQ) de Bus y Perry

Andreu, Peña y Graña (2002)

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 = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, solo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

	Pregunta	CF	BF	VF	BV	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4	A veces soy bastante envidioso(a).					
5	Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros.					
7	Cuando las cosas no me salen bien, muestro el enojo que tengo.					
8	En ocasiones, siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando mis compañeros me molestan, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que tienen más suerte que yo.					
13	Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15	Soy una persona tranquila.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado 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" hablan mal de mí a mis espaldas.					
21	Hay personas que me provocan a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22	Algunas veces me enojo 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 las personas se están riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando los demás se muestran especialmente amigables, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan enojado que rompía cosas.					

ANEXO 8:Inventario de personalidad de Eysenck

“Forma A”

Instrucciones:

Aquí hay algunas preguntas acerca de la manera como tú te comportas, sientes o actúas.

Después de cada pregunta, contesta en la **COLUMNA DE RESPUESTAS** contestando “**SI**” O “**NO**”

ITEMS	SI	NO
1. ¿Te gusta que haya mucho ruido y alboroto alrededor tuyo?		
2. ¿Necesitas a menudo amigos o compañeros buenos, comprensivos que te den ánimo o valor?		
3. ¿Casi siempre tienes una contestación o respuesta rápida (al toque) cuando la gente conversa?		
4. ¿Algunas veces te pones malhumorado, de mal genio?		
5. ¿Eres triste?		
6. ¿Prefieres estar solo en vez de estar acompañado de otros niños?		
7. ¿Pasan ideas por tu cabeza, que no te dejan dormir?		
8. ¿Siempre haces inmediatamente conforme a lo que te dicen o mandan?		
9. ¿Te gustan las bromas pesadas?		
10. ¿A veces te sientes infeliz, triste sin que haya ninguna razón especial?		
11. ¿Eres vivaz y alegre?		
12.¿Alguna vez has desobedecido alguna regla de la escuela?		
13.¿Te aburren o fastidian muchas cosas?		
14. ¿Te gusta hacer las cosas rápidamente?		
15. ¿Te preocupas por cosas terribles o feas que pudieran suceder?		
16. ¿Siempre puedes callar todo secreto que sabes?		
17. ¿Puedes tú hacer que una fiesta, paseo o juego, sean más alegres?		
18. ¿Sientes golpes en tu corazón?		
19. ¿Cuándo conoces nuevos amigos generalmente tú empiezas la conversación?		
20. ¿Has dicho alguna vez una mentira?		

21. ¿Te sientes fácilmente herido o apenado cuando la gente encuentra un defecto en ti o una falta en el trabajo que haces?		
22. ¿Te gusta cochinear (hacer bromas) y contar historias graciosas a tus amigos?		
23. ¿A menudo te sientes cansado sin razón?		
24. ¿Siempre terminas tus tareas antes de irte a jugar?		
25. ¿Estás generalmente alegre y contento?		
26. ¿Te sientes dolido ante ciertas cosas?		
27. ¿Te gusta juntarte con otros chicos?		
28. ¿Dices tus oraciones todas las noches?		
29. ¿Tienes mareos?		
30. ¿Te gusta hacer travesuras o jugarretas a otros?		
31. ¿Te sientes a menudo harto, fastidiado, hastiado?		
32. ¿Algunas veces alardeas (fanfarroneas) o tiras pana un poco?		
33. ¿Estás generalmente tranquilo y callado cuando estás con otros niños?		
34. ¿Algunas veces te pones tan inquieto que no puedes estar sentado en una silla mucho rato?		
35. ¿A menudo decides hacer las cosas de repente sin pensarlo?		
36. ¿Estás siempre callado y tranquilo en la clase, aun cuando la profesora está fuera del salón?		
37. ¿Tienes muchas pesadillas que te asustan?		
38. ¿Puedes tu generalmente participar y disfrutar de una fiesta o paseo alegre?		
39. ¿Tus sentimientos son fácilmente heridos?		
40. ¿Alguna vez has dicho algo malo, feo u ofensivo acerca de alguna persona o compañero?		
41. ¿Te consideras que eres feliz y suertudo (lechero)?		
42. ¿Si es que sientes que has aparecido como un tonto o has hecho el ridículo, te quedas preocupado?		
43. ¿Te gustan a menudo los juegos bruscos, desordenados, brincar, revolcarte?		
44. ¿Siempre comes todo que te dan en las comidas?		
45. ¿Te es muy difícil aceptar que te digan "¿NO", te nieguen algo o no te dejen hacer algo?		
46. ¿Te gusta salir a la calle bastante?		
47. ¿Sientes alguna vez que la vida no vale la pena vivirla?		

48. ¿Has sido alguna vez insolente o malcriado con tus padres?		
49. ¿Las personas piensan que tú eres alegre y vivo?		
50. ¿A menudo te distraes o piensas en otras cosas cuando estás haciendo un trabajo o tareas?		
51. ¿Prefieres más estar sentado y mirar que jugar y bailar en las fiestas?		
52. ¿A menudo has perdido el sueño por tus preocupaciones?		
53. ¿Generalmente te sientes seguro de que puedes hacer las cosas que debes hacer?		
54. ¿A menudo te sientes solo?		
55. ¿Te sientes tímido de hablar cuando conoces una nueva persona?		
56. ¿A menudo te decides a hacer algo cuando ya es muy tarde?		
57. ¿Cuándo los chicos(as) te gritan, tú les gritas también?		
58. ¿Algunas veces te sientes muy alegre y en otros momentos triste sin ninguna razón?		
59. ¿Encuentras difícil disfrutar y divertirte en una fiesta, paseo o juego alegre?		
60. ¿A menudo te metes en problemas o líos porque haces las cosas sin pensar primero?		

ANEXO 9: Autorización del consentimiento informado del padre

Consentimiento Informado Para Padres

Arequipa, _____ de 2022.

Yo, Jean Pierre Figueroa Rivera, INVESTIGADOR PRINCIPAL del estudio titulado "Dependencia a los videojuegos y su relación con la agresividad y personalidad en estudiantes del nivel secundario de una I.E. de Arequipa, 2022", se le pone en conocimiento la investigación y la información necesaria para la correcta aplicación de los instrumentos. Por favor previamente lea este consentimiento informado para que usted pueda voluntariamente tomar la decisión de la participación del menor representado/a en el presente estudio.

La investigación descrita fue previamente aprobada por el director de tesis, por lo cual, tanto como el investigador principal y demás investigadores, involucrados en el presente estudio, referente a la confidencialidad de los participantes acordamos expresamente guardar estrictamente la información recabada, por lo tanto, se entiende que la participación de su representado/a es de carácter voluntario. En relación al estudio la información que usted y su hijo/a nos brinden será archivada de forma confidencial. Los datos personales serán manejados anónimamente, lo que quiere decir que su nombre no será utilizado o enlazado en la información que no tenga exclusivamente el objetivo del correcto desarrollo de la investigación.

Si usted decide que participe su hijo/a en este estudio, es requisito llenar y firmar la siguiente:

YO, _____
_____ identificado con el número de DNI _____ padre, madre y/o tutor del estudiante _____, aceptó que mi menor hijo/a de manera voluntaria participe en este estudio, donde se le aplicará el **Test de dependencia de videojuegos (TDV)**, el **Cuestionario de Agresión (AQ) de Bus y Perry** y el **Inventario de Personalidad Eysenck para Niños (JEPI)**, por lo cual declaró que le sido informado de que el proceso se desarrollada en un tiempo máximo de 30 minutos y que los resultados obtenidos serán empleados únicamente con fines de investigación académica.

En señal de conformidad por lo antes expuesto firmó al pie de la página.

FIRMA

ANEXO 10: Autorización del asentimiento informativo del alumno

230

L 6

Consentimiento Informado Para el Alumno

Arequipa, _____ de 2022.

Se le invita a participar en un estudio para evaluar la relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad.

La evaluación se realizará a través de tres pruebas psicológicas, donde usted tendrá que responder con la mayor honestidad, y se podrá tomar el tiempo que sea necesario para responder dentro de los parámetros establecidos. La aplicación del instrumento no demandará ningún tipo de riesgo para su salud.


Además, se beneficiará de una evaluación clínica, y los resultados obtenidos le permitirán recibir información pertinente sobre el tema. Los costos y el análisis de la misma serán cubiertos por el estudio y no le ocasionará gasto alguno. Igualmente, no recibirá incentivo económico ni de otra índole.

Por otra parte, la información será archivada mediante el uso de códigos y no con sus datos personales. Incluso si los resultados fueran publicados se mantendrá en anonimato la información para que no permita la identificación de los participantes del presente estudio.

Si usted decide participar de este estudio es requisito rellenar y firmar lo siguiente:

YO, _____
identificado con el número de DNI _____, acepto participar de manera voluntaria en este estudio donde se me aplicará el **Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)**, el **Cuestionario de Agresión (AQ) de Bus y Perry** y el **Inventario de Personalidad Eysenck para Niños (JEPI)**, declaro que he sido informado de que el proceso se desarrollará en un tiempo máximo de 30 minutos y que los resultados obtenidos serán empleados únicamente con fines de investigación académica.

En señal de conformidad por lo antes expuesto firmo al pie de la página.



FIRMA

ANEXO 11: Llenado del Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

Test de dependencia de videojuegos (TDV)

Sexo: Femenina

Edad: 15

Grado de estudios: 4to "C"

A continuación, responda por favor las siguientes preguntas.

Instrucciones:

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

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

N	Item	Respuesta				
		0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé			X		
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestado a un familiar o amigo			X		
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	X				
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos				X	
5	Dedico tiempo extra a los videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)			X		
6	Si estoy un tiempo sin jugar, no sé qué hacer	X				
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC			X		
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que cuando comencé			X		
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato				X	
10	Siento la necesidad de subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos		X			
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	X				
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	X				
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		X			
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos			X		
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	X				
16	He llegado a jugar más de tres horas	X				
17	He discutido con mis padres, familiares o tiempo a jugar con la video consolas o el pc	X				
18	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos				X	
19	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo				X	
20	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	X				
21	He mentido a mi familia o a otras persona sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo decir que he estado jugando media hora cuando en realidad he estado más tiempo)		X			
22	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.)				X	
23	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme				X	

ANEXO 12: Llenado del cuestionario de agresividad (aq) de Buss Y Perry

Cuestionario de Agresión (AQ) de Bus y Perry

Andreu, Peña y Graña (2002)

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 = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

	Pregunta	CF	BF	VF	BV	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	X				
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.		X			
3	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.				X	
4	A veces soy bastante envidioso(a).	X				
5	Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona.	X				
6	A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros.			X		
7	Cuando las cosas no me salen bien, muestro el enojo que tengo.			X		
8	En ocasiones, siento que la vida me ha tratado injustamente.		X			
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.		X			
10	Cuando mis compañeros me molestan, discuto con ellos.					X
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.			X		
12	Parece que siempre son otros los que tienen más suerte que yo.			X		
13	Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal.	X				

14	Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.		X				
15	Soy una persona tranquila.						X
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado por algunas cosas.						X
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.		X				
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	X					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.		X				
20	Sé que mis "amigos" hablan mal de mí a mis espaldas.		X				
21	Hay personas que me provocan a tal punto que llegamos a pegarnos.	X					
22	Algunas veces me enojo sin razón.						X
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.						X
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.				X		
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.				X		
26	Algunas veces siento que las personas se están riendo de mí a mis espaldas.				X		
27	He amenazado a gente que conozco.		X				
28	Cuando los demás se muestran especialmente amigables, me pregunto qué querrán.						X
29	He llegado a estar tan enojado que rompo cosas.	X					

ANEXO 13: Llenado del inventario de personalidad de Eysenck "Forma A"

Inventario de personalidad de Eysenck
"Forma A"

Instrucciones:
Aquí hay algunas preguntas acerca de la manera como tú te comportas, sientes o actúas.
Después de cada pregunta, contesta en la COLUMNA DE RESPUESTAS contestando "SI" O "NO"

ITEMS	SI	NO
1. ¿Te gusta que haya mucho ruido y alboroto alrededor tuyo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. ¿Necesitas a menudo amigos o compañeros buenos, comprensivos que te den ánimo o valor?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. ¿Casi siempre tienes una contestación o respuesta rápida (al toque) cuando la gente conversa?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. ¿Algunas veces te pones malhumorado, de mal genio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. ¿Eres triste?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. ¿Prefieres estar sólo en vez de estar acompañado de otros niños?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7. ¿Pasan ideas por tu cabeza, que no te dejan dormir?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8. ¿Siempre haces inmediatamente conforme a lo que te dicen o mandan?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9. ¿Te gustan las bromas pesadas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10. ¿A veces te sientes infeliz, triste sin que haya ninguna razón especial?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11. ¿Eres vivaz y alegre?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12. ¿Alguna vez has desobedecido alguna regla de la escuela?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
13. ¿Te aburren o fastidian muchas cosas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
14. ¿Te gusta hacer las cosas rápidamente?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
15. ¿Te preocupas por cosas terribles o feas que pudieran suceder?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
16. ¿Siempre puedes callar todo secreto que sabes?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
17. ¿Puedes tú hacer que una fiesta, paseo o juego, sean más alegres?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
18. ¿Sientes golpes en tu corazón?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19. ¿Cuándo conoces nuevos amigos generalmente tú empiezas la conversación?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
20. ¿Has dicho alguna vez una mentira?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
21. ¿Te sientes fácilmente herido o apenado cuando la gente encuentra un defecto en ti o una falta en el trabajo que haces?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
22. ¿Te gusta cochar (hacer bromas) y contar historias graciosas a tus amigos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
23. ¿A menudo te sientes cansado sin razón?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
24. ¿Siempre terminas las tareas antes de irte a jugar?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
25. ¿Estás generalmente alegre y contento?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
26. ¿Te sientes dolido ante ciertas cosas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
27. ¿Te gusta juntarte con otros chicos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
28. ¿Dices tus oraciones todas las noches?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
29. ¿Tienes mareos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
30. ¿Te gusta hacer travesuras o jugarretas a otros?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
31. ¿Te sientes a menudo harto, fastidiado, hastiado?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
32. ¿Algunas veces alardeas (fanfarroneas) o tiras pama un poco?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
33. ¿Estás generalmente tranquilo y callado cuando estás con otros niños?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

34. ¿Algunas veces te pones tan inquieto que no puedes estar sentado en una silla mucho rato?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35. ¿A menudo decides hacer las cosas de repente sin pensarlo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36. ¿Estás siempre callado y tranquilo en la clase, aun cuando la profesora está fuera del salón?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37. ¿Tienes muchas pesadillas que te asustan?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
38. ¿Puedes tu generalmente participar y disfrutar de una fiesta o paseo alegre?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39. ¿Tus sentimientos son fácilmente heridos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40. ¿Alguna vez has dicho algo malo, feo u ofensivo acerca de alguna persona o compañero?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
41. ¿Te consideras que eres feliz y suertado (lechero)?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
42. ¿Si es que sientes que has aparecido como un tonto o has hecho el ridículo, te quedas preocupado?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
43. ¿Te gustan a menudo los juegos bruscos, desordenados, brincar, revolcarte?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
44. ¿Siempre comes todo que te dan en las comidas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
45. ¿Te es muy difícil aceptar que te digan "¡NO!", te nieguen algo o no te dejen hacer algo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
46. ¿Te gusta salir a la calle bastante?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
47. ¿Sientes alguna vez que la vida no vale la pena vivirla?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
48. ¿Has sido alguna vez insolente o malcriado con tus padres?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
49. ¿Las personas piensan que tú eres alegre y vivo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
50. ¿A menudo te distraes o piensas en otras cosas cuando estás haciendo un trabajo o tareas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
51. ¿Prefieres más estar sentado y mirar que jugar y bailar en las fiestas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
52. ¿A menudo has perdido el sueño por tus preocupaciones?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
53. ¿Generalmente te sientes seguro de que puedes hacer las cosas que debes hacer?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
54. ¿A menudo te sientes solo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
55. ¿Te sientes tímido de hablar cuando conoces una nueva persona?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
56. ¿A menudo te decides a hacer algo cuando ya es muy tarde?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
57. ¿Cuándo los chicos(as) te gritan, tú les gritas también?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
58. ¿Algunas veces te sientes muy alegre y en otros momentos triste sin ninguna razón?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
59. ¿Encuentras difícil disfrutar y divertirse en una fiesta, paseo o juego alegre?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
60. ¿A menudo te metes en problemas o líos porque haces las cosas sin pensar primero?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Anexo 14. Consentimiento informado para padres

Arequipa, _____ de 2022.

Yo, Jean Pierre Figueroa Rivera, INVESTIGADOR PRINCIPAL del estudio titulado “Dependencia a los videojuegos y su relación con la agresividad y personalidad en estudiantes del nivel secundario de una la IE de Arequipa, 2022”, se le pone en conocimiento la investigación y la información neCésaria para la correcta aplicación de los instrumentos. Por favor previamente lea este consentimiento informado para que usted pueda voluntariamente tomar la decisión de la participación del menor representado/a en el presente estudio.

La investigación descrita fue previamente aprobada por el director de tesis, por lo cual, tanto como el investigador principal y demás investigadores, involucrados en el presente estudio, referente a la confidencialidad de los participantes acordamos expresamente guardar estrictamente la información recabada, por lo tanto, se entiende que la participación de su representado/a es de carácter voluntario. En relación al estudio la información que usted y su hijo/a nos brinden será archivada de forma confidencial.

Los datos personales serán manejados anónimamente, lo que quiere decir que su nombre no será utilizado o enlazado en la información que no tenga exclusivamente el objetivo del correcto desarrollo de la investigación.

Si usted decide que participe su hijo/a en este estudio, es requisito llenar y firmar la siguiente:

YO, _____
_____ identificado con el número de DNI _____, padre, madre y/o tutor del estudiante _____, aceptó que mi menor hijo/a de manera voluntaria participe en este estudio, donde se le aplicará el **Test de dependencia de videojuegos (TDV), el Cuestionario de Agresión (AQ) de Bus y Perry y el Inventario de Personalidad Eysenck para Niños (JEPI)**, por lo cual declaró que he sido informado de que el proceso se desarrollada en un tiempo máximo de 30 minutos y que los resultados obtenidos serán empleados únicamente con fines de investigación académica.

En señal de conformidad por lo antes expuesto firmó al pie de la página.

FIRMA

Anexo 15. Consentimiento informado para el alumno.

Arequipa, _____ de 2022.

Se le invita a participar en un estudio para evaluar la relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos, el nivel de agresividad y el tipo de personalidad.

La evaluación se realizará a través de tres pruebas psicológicas, donde usted tendrá que responder con la mayor honestidad, y se podrá tomar el tiempo que sea necesario para responder dentro de los parámetros establecidos. La aplicación del instrumento no demandará ningún tipo de riesgo para su salud.

Además, se beneficiará de una evaluación clínica, y los resultados obtenidos le permitirá recibir información pertinente sobre el tema. Los costos y el análisis de la misma serán cubiertos por el estudio y no le ocasionará gasto alguno. Igualmente, no recibirá incentivo económico ni de otra índole.

Por otra parte, la información será archivada mediante el uso de códigos y no con sus datos personales. Incluso si los resultados fueran publicados se mantendrá en anonimato la información para que no permita la identificación de los participantes del presente estudio.

Si usted decide participar de este estudio es requisito rellenar y firmar lo siguiente:

YO,

identificado con el número de DNI _____, aceptó participar de manera voluntaria en este estudio donde se me aplicará el **Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)**, el **Cuestionario de Agresión (AQ) de Bus y Perry** y el **Inventario de Personalidad Eysenck para Niños (JEPI)**, declaró que he sido informado de que el proceso se desarrollará en un tiempo máximo de 30 minutos y que los resultados obtenidos serán empleados únicamente con fines de investigación académica.

En señal de conformidad por lo antes expuesto firmó al pie de la página.

FIRMA

Anexo 16: Confiabilidad de instrumentos

Confiabilidad del Alfa de Cronbach's y Omega de McDonald's del test de dependencia en los videojuegos

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach's (α)	Omega de McDonald's (ω)	N.º de elementos
,891	0.901	25

Confiabilidad del Alfa de Cronbach's y Omega de McDonald's del test de Agresividad

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach's (α)	Omega de McDonald's (ω)	N.º de elementos
,937	0.943	25

Confiabilidad del Alfa de Cronbach's y Omega de McDonald's del test de personalidad

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach's (α)	Omega de McDonald's (ω)	N.º de elementos
,925	0.945	25