



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA

TESIS

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS
AGRESIVAS EN ESTUDIANTES DE 4° GRADO,
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA SAN MARTIN
JULIACA, PUNO 2022**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
CALIDAD DE VIDA, RESILIENCIA Y BIENESTAR
PSICOLÓGICO

PRESENTADO POR:
ERIKA JAYSI AQUINO MAMANI
OSCAR JHONATAN SALAS PIZARRO

TESIS DESARROLLADA PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN PSICOLOGÍA

DOCENTE ASESOR:
MG. RACHELL KATIUSCA SANZ LOZANO
CÓDIGO ORCID: 0000-0003-1883-1788

CHINCHA, 2023

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE INVESTIGACIÓN

Chincha, 12 de junio 2023

Dra. JUANA MARIA MARCOS ROMERO

DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Presente. –

De mi especial consideración:

Sirva la presente para saludarle e informar que los bachilleres **Erika Jaysi Aquino Mamani**, con DNI N° 75258437 y **Oscar Jhonatan Salas Pizarro**, con DNI N° 44891695 de la Facultad de Ciencias de la Salud, del programa Académico de **Psicología**, ha cumplido con elaborar su tesis titulada: **"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESTUDIANTES DE 4° GRADO, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA SAN MARTIN JULIACA, PUNO 2022"** con mención

APROBADO(A):



Por lo tanto, queda expedito para la revisión por parte del Jurados para su sustentación.

Agradezco por anticipado la atención a la presente, aprovecho la ocasión para expresar los sentimientos de mi especial consideración y mi deferencia personal.

Cordialmente,

Asesora: Mg. Rachell Katusca Sanz Lozano

CÓDIGO ORCID: 0000-0003-1883-1788

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, Erika Jaysi Aquino Mamani, con DNI N° 75258437 y Oscar Jhonatan Salas Pizarro, con DNI N° 44891695 en nuestra condición de estudiantes del programa de estudios de Psicología, de la Facultad de Ciencias de la Salud, en la Universidad Autónoma de Ica y que habiendo desarrollado la

Tesis titulada: “Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022”, declaramos bajo juramento que:

La investigación realizada es de nuestra autoría

- a. La investigación es de nuestra autoría
- b. La tesis no ha cometido falta alguna a las conductas responsables de investigación, por lo que, no se ha cometido plagio, ni autoplagio en su elaboración.
- c. La información presentada en la tesis se ha elaborado respetando las normas de redacción para la citación y referenciación de las fuentes de información consultadas. Así mismo, el estudio no ha sido publicado anteriormente, ni parcial, ni totalmente con fines de obtención de algún grado académico o título profesional.
- d. Los resultados presentados en el estudio, producto de la recopilación de datos son reales, por lo que, el (la) investigador(a) no ha incurrido ni en falsedad, duplicidad, copia o adulteración de estos, ni parcial, ni totalmente.
- e. La investigación cumple con el porcentaje de similitud establecido según la normatividad vigente de la universidad (no mayor a 28%), el porcentaje de similitud alcanzado es del:

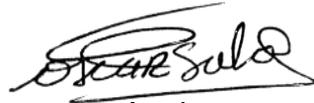
19%

Autorizamos a la Universidad Autónoma de Ica, de identificar plagio, autoplagio, falsedad de información o adulteración de estos, se proceda según lo indicado por la normatividad vigente de la universidad, asumiendo las consecuencias o sanciones que se deriven de alguna de estas malas conductas.

Chincha Alta, 12 de marzo de 2023



Mamani Erika Jaysi
DNI N° 75258437



Aquino
Salas Pizarro Oscar Jhonatan
DNI N° 44891695

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a mis padres, quienes, con mucho amor, esfuerzo, me apoyaron en mi formación académica, para forjarme en valores y principios que conlleven a mi desarrollo personal,

Erika

Dedico este trabajo de investigación a mi madre y hermana por su apoyo constante, que son mi guía y fuente de inspiración en mi desarrollo personal y profesional. Como también a mi sobrina Lupita, que es un angelito que cuida a nuestra familia.

Oscar

Agradecimientos

Nuestro agradecimiento primeramente a Dios, quien ha sido nuestro guía, nuestra fortaleza y por permitirnos lograr culminar satisfactoriamente esta presente investigación.

Por otro lado, a nuestra asesora Mg. Rachell Katiusca Sanz Lozano por su asesoría en el desarrollo de la investigación y a las autoridades de la Universidad Autónoma de Ica por su desempeño profesional y solidaridad en nuestra formación.

A todos los profesionales que tuvimos a lo largo de nuestra carrera que permitieron que lleguemos hasta este punto donde podremos contribuir con la sociedad.

A la Dirección de la Institución Educativa Secundaria “San Martín Juliaca” Puno, por su apoyo constante en nuestra tesis, así como a los estudiantes de 4to grado de secundaria por participar de nuestro estudio como muestra.

Erika y Oscar.

RESUMEN

Objetivo: Determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022

Metodología: La presente investigación es de tipo básica, cuenta con un diseño de investigación descriptivo-correlacional, con un enfoque cuantitativo. La técnica de recolección de datos empleada fue la encuesta, donde se aplicaron los siguientes cuestionarios; Test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Marco y Chóliz que consta de 25 ítems y también se aplicó el cuestionario de agresión de Buss y Perry (AQ) que consta de 29 ítems. Ambos de escala Likert, estos instrumentos fueron validados para la realidad contextual.

Participantes: La población de estudio está conformada por 330 estudiantes. La muestra se obtuvo usando el muestreo probabilístico aleatorio simple, y tomando todos los criterios correspondientes para su selección. Siendo la muestra representativa de 141 estudiantes de ambos géneros en edades comprendidas de 14 y 17 años del nivel secundario, pertenecientes a cuarto grado.

Resultados: Los resultados que se obtuvieron, nos refieren que: que el 67,4% tiene un nivel de dependencia baja, así mismo 29,1% presenta una dependencia moderada y una minoría 3,5% dependencia alta. En cuanto a la variable conductas agresivas, el 66,7% tiene un nivel medio, así mismo 17,7% presenta un nivel alto y una minoría 15,6% un nivel bajo.

Conclusiones: Existe una correlación positiva baja, entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno, 2022.

Palabras clave: Adicción a los videojuegos, conductas agresivas, estudiantes.

ABSTRACT

Objective: This present investigation has as main objective to determine the relationship between video game addiction and aggressive behavior in fourth grade students, San Martin Juliaca Secondary Educational Institution, Puno 2022

Methodology: This is a basic research, with a descriptive-correlational research design and a quantitative approach. The data collection technique used was the survey, where the following questionnaires were applied: Test of dependence on video games (TDV) by Marco and Choliz, which consists of 25 items, and the aggression questionnaire by Buss and Perry (AQ), which consists of 29 items. Both Likert scale, these instruments were validated for contextual reality.

Participants: The study population consisted of 330 students. The sample was obtained using simple random probability sampling, and taking all the corresponding criteria for its selection. The sample was representative of 141 students of both genders between 14 and 17 years of age at the secondary level, belonging to the fourth grade.

Results: The results obtained tell us that: 36.7% use video games at a low level, while 33.3% use video games regularly and 30% use video games at a high level. Regarding the aggressive behavior variable, 37.5% reported low aggressive behavior, 29.2% regular aggressive behavior and 33.3% reported high aggressive behavior.

Conclusions: There is a low positive correlation between addiction to video games and aggressive behaviors of the San Martin Juliaca Secondary Educational Institution, Puno, 2022

Keywords: Addiction to video games, aggressive behaviors, students.

ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Constancia de aprobación de investigación	ii
Declaratoria de autenticidad	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimientos	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
I. INTRODUCCIÓN	15
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
2.1.Descripción del problema.....	17
2.2. Pregunta de Investigación General	22
2.3. Preguntas de Investigación Específicas	22
2.4. Justificación e Importancia	23
2.4.1. Justificación	23
2.4.2. Importancia	23
2.5.Objetivo General	24
2.6. Objetivos Específicos	24
2.7. Alcances y limitaciones	25
2.7.1 Alcances	25
2.7.2 Limitaciones	25
III. MARCO TEORICO	26
3.1 Antecedentes	26

3.2 Bases Teóricas	31
3.3. Marco conceptual.....	52
IV. METODOLOGIA	55
4.1. Tipo y nivel de la investigación	55
4.2. Diseño de investigación	55
4.3. Hipótesis general y específicas	56
4.3.1.Hipótesis general	56
4.3.2.Hipótesis específicas	56
4.4. Identificación de las variables	57
4.5. Matriz y operacionalización de variables	58
4.6. Población y muestra	62
4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información	64
4.8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos	70
V. RESULTADOS	73
5.1. Presentación de resultados	73
5.2. Interpretación de resultados	85
VI. ANALISIS DE RESULTADOS	88
6.1 Análisis inferencial	88
VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	95
7.1 Comparación de resultados	95
CONCLUSIONES	98
RECOMENDACIONES	100
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	101
ANEXOS	113

Anexo 1: Matriz de Consistencia	114
Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos	116
Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición	121
Anexo 4: Documentos administrativos	124
Anexo 5: Consentimiento informado	126
Anexo 6: Base de datos	127
Anexo 7: Evidencia fotográfica.....	132
Anexo 8: Informe de Turnitin al 28% de similitud	137

ÍNDICE DE TABLAS Tabla 1. Operacionalización variable dependiente ... **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 2. Operacionalización variable independiente.....	61
Tabla 3. Resultados de la prueba de confiabilidad V1:	70
Tabla 4. Resultados de la prueba de confiabilidad V2:	72
Tabla 5. Frecuencia y porcentaje de género en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022	75
Tabla 6. Frecuencia y porcentaje de rango de edad en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022	75
Tabla 7. Frecuencia y porcentaje de la variable adicción a los videojuegos en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022	76
Tabla 8. Frecuencia y porcentaje de la dimensión abstinencia en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022	77
Tabla 9. Frecuencia y porcentaje de la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.:	78
Tabla 10. Frecuencia y porcentaje de la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 202	79
Tabla 11. Frecuencia y porcentaje de la dimensión dificultades de control en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022	80

Tabla 12. Frecuencia y porcentaje de la variable conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022	81
Tabla 13. Frecuencia y porcentaje de la dimensión agresión física en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022	82
Tabla 14. Frecuencia y porcentaje de la dimensión agresión verbal en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022	83
Tabla 15. Frecuencia y porcentaje de la dimensión ira en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022	84
Tabla 16. Frecuencia y porcentaje de la dimensión hostilidad en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022. ..	85
Tabla 17 Prueba de normalidad Kolmogórov – Smirnov para la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022	89
Tabla 18. Prueba de Rho de Spearman entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas.....	91
Tabla 19. Prueba de Rho de Spearman entre la dimensión abstinencia y las conductas agresivas.....	92
Tabla 20. Prueba de Rho de Spearman entre la dimensión abuso y tolerancia y las conductas agresivas	93
Tabla 21. Prueba de Rho de Spearman entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y las conductas agresivas	94
Tabla 22. Prueba de Rho de Spearman entre la dimensión dificultad de control y las conductas agresivas	95

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Porcentaje de género en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.	73
Figura 2 Porcentaje de rango de edad en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.....	74
Figura3. Porcentaje de la variable adicción a los videojuegos en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.....	75
Figura 4. Porcentaje de la dimensión abstinencia en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.:	76
Figura 5. Porcentaje de la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022. ...	77
Figura 6. Porcentaje de la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022..	78
Figura7. Porcentaje de la dimensión dificultades de control en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.. .	79
Figura 8. Porcentaje de la variable conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.. ..	80
Figura 9. Porcentaje de la dimensión agresión física en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022..	81
Figura 10. Porcentaje de la dimensión agresión verbal en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.....	82
Figura 11. Porcentaje de la dimensión ira en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022..	83

Figura 12. Porcentaje de la dimensión hostilidad en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.....	84
Figura 13 Puerta principal de la institución Educativa Secundaria San Martín	132
Figura 14 Patio de la institución Educativa Secundaria San Martín	132
Figura 15 Presentación de las pruebas aplicadas	133
Figura 16 Aplicación del test de dependencia a los videojuegos	133
Figura 17 Aplicación del cuestionario de agresividad	134
Figura 18 Recogiendo las pruebas aplicadas a los estudiantes	134
Figura 19 Estudiantes del 4to grado respondiendo a las pruebas aplicadas.....	135
Figura 20 Recogiendo las pruebas a los estudiantes del 4to grado.....	135
Figura 21 Finalizando de aplicar las pruebas a los estudiantes del 4to grado	136

I. INTRODUCCIÓN

El avance rápido de las tecnologías en los últimos años ha llevado a la necesidad de una mayor comprensión del tema y la participación de la sociedad en los posibles beneficios de su uso, así como los daños que ocasiona el uso excesivo hoy en día en la actualidad, conlleva un gran número de usuarios en línea, que abre la puerta a un mundo cada vez más globalizado pero que también corre el riesgo de descontrolarse, se convertiría en una suerte de esclavización de la tecnología en perjuicio de la convivencia social y de unas sanas relaciones sociales en los estudiantes.

Por otro lado, esto no sería bastante suficiente a la hora de analizar las posibles consecuencias del uso inapropiado de dispositivos tecnológicos como los celulares, tablet y laptop, en lugares específicos como colegios, casa, etc...

Cabe mencionar, la misma circunstancia se pudo observar con el abuso de estos dispositivos que está generando diferentes reacciones y consecuencias en el rendimiento académico de los estudiantes del colegio San Martín de la ciudad de Juliaca.

En este sentido, el presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

El presente estudio está dividido en 7 partes presentadas de la siguiente manera:

- I **Introducción**, abordamos un prólogo en relación a investigaciones similares que han sido desarrolladas en el Perú y que están relacionadas con la investigación.

- II Planteamiento del problema**, en este capítulo se expone la situación problemática, se identifican y formulan el problema, establecemos los problemas generales y específicos de la investigación, los objetivos tanto generales y específicos, presentamos la justificación, alcances y limitaciones de la investigación.
- III Marco Teórico**, en este capítulo presentamos todos los antecedentes nacionales e internacionales, se presentan las bases teóricas de cada una de las variables de estudio, así como también el marco conceptual.
- IV Metodología**, en este capítulo se muestran el tipo y nivel de la investigación, diseño, formulación de la hipótesis general y específicas, identificación de variables, matriz de operacionalización de variables, población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de información y las técnicas de análisis y procesamiento de datos.
- V Resultados**, en esta sección presentamos todo el procesamiento de datos y los resultados correspondientes, según la base de datos obtenida al aplicar las herramientas correspondientes a cada variable, presentamos las tablas y los datos obtenidos del análisis estadístico con la interpretación de los resultados, luego estandarización y comprobación de las hipótesis de investigación.
- VI Análisis de los resultados**, en este capítulo final se muestra la discusión de los resultados, contrastados con los antecedentes citados y el marco teórico para mayor certeza.
- VII Discusión de los resultados:** Se presentan claramente los resultados a través de la estadística inferencial descriptiva que evidencia el nivel de correlación entre las variables de investigación.

En la parte final se encuentran las conclusiones a las que se llegaron, así como las recomendaciones de la presente investigación, finalmente las referencias bibliográficas y los anexos del estudio.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Descripción del problema

La adicción a los videos juegos ha ido aumentando de manera significativa, aun cuando no se le da la relevancia que la misma merece dentro de la sociedad. Pues, esta adicción puede derivar en comportamientos o conductas inapropiadas en los menores de edad que derivan en agresiones y que repercuten en todos los aspectos de su vida diaria.

La adicción a los videojuegos fue reconocida como enfermedad mental por la Organización Mundial de la Salud en un estudio al incluirla en la clasificación mundial de trastornos, decisión que fue criticada por expertos en juegos y salud. (Pont, 2020).

Ello amerita una revisión detallada de 11 sociedades científicas en diferentes países. Llegando a la deducción, que es un determinante que, debido a sus numerosos soportes y plataformas, la adicción a los videojuegos se haya convertido en una enfermedad para muchos cibernautas.

En consecuencia, el llamado "trastorno del juego" figura en la sección de "trastornos mentales, del comportamiento o del neurodesarrollo" y sigue al "trastorno del juego", que es otro término para la ludopatía; la única diferencia es que la palabra "juego" se ha sustituido por "ludopatía". (García, 2022).

Como resultado, jugar a videojuegos se convierte en algo más importante que otras aficiones y actividades cotidianas, según su descripción de cómo la adicción a los videojuegos afecta al deseo de jugar de los jugadores.

Tal y como señala Villa, A. (2021) "Debido a los efectos negativos de la dependencia de estos juegos, muchos en todo el

mundo han expresado su alarma ante la posibilidad de un consumo excesivo de videojuegos". (p.17).

En la vida de quienes están enganchados a ellos, los videojuegos cobran cada vez más importancia y especialmente en menores de edad que se niegan a tomarse un descanso a pesar de sufrir efectos perjudiciales en la vista, la postura y las actividades cotidianas.

Sin embargo, a pesar de que la OMS reconoció antes la adicción a los videojuegos como una enfermedad, su inserción a esta categorización la realizará de forma oficial y entrará en vigencia el 1 de enero de 2022, lo que obligará a los países miembros de la OMS (más de 196) a preparar diversas terapias y ayudas preventivas para el trastorno del juego.

Por otro lado, las tecnologías de la información y comunicación (TIC) a través del uso de dispositivos móviles para jugar han incrementado los niveles de adicción en los adolescentes, específicamente en sus horas de ocio.

Por lo tanto, hay suficiente evidencia empírica, clínica y científica para considerar el juego como adicción patológica. Pues, todo en exceso puede volverse problemático y adictivo, especialmente en los videojuegos. Es por ello, que el juego junto con otros factores personales y ambientales, facilita el abuso y pueden conducir a conductas agresivas en los menores de edad.

Por otra parte, con un 11% del total mundial, América Latina ocupa el tercer lugar en consumo de videojuegos (DFC Intelligence, 2020). Por supuesto, la distribución de esta proporción varía entre las naciones, con números distintos en cada una. (Arteaga, 2021).

Cabe mencionar, para finales de año, los expertos prevén que los juegos para móviles alcancen el 45% de la cuota de mercado, seguidos de los juegos para consola, con un 29%, los juegos para PC, con un 19%, y las descargas digitales, con un 7%. Después de las redes sociales, los jugadores constituyen la segunda audiencia digital. (Robin, 2022).

Es así, que los videojuegos tienen la capacidad de evocar emociones fuera de un contexto cultural particular, la respuesta es complicada, pero uno de los principales factores son los sentimientos subyacentes que provoca agresividad severa en los menores cuando se les prohíbe seguir jugando.

Por lo tanto, independientemente de la cultura, hay sentimientos humanos que emergen a través de fronteras e idiomas. Se dice que estas emociones son básicas: tristeza, alegría, ira, miedo sorpresa, diversión. Estas afecciones son fundamentales los cimientos de todas las demás emociones humanas, que están condicionadas socialmente en un contexto. (Torras, 2014).

Ante esta realidad, Perú, no escapa de esta situación problemática y más aún después de la propagación de la Covid-19, ya que los menores recibían clases en sus casas y muchos de ellos se dedicaban únicamente a jugar todo el día videojuegos con contenidos violentos a fin de distraer la mente y pasar los días sin aburrirse.

Por otro lado, Los expertos han expresado su preocupación por el aumento de la adicción a los videojuegos en niños, adolescentes y jóvenes, que atribuyen al aislamiento y a la falta de conexión interpersonal. (Minsa, 2021).

Es importante señalar que, de acuerdo con una investigación de la agencia de publicidad Havas Group en Perú, el 75% de las personas jugaba a videojuegos al menos una vez a la semana y el 69% los consumía este año. (Gestión, 2021)

Al respecto, Juan Carlos Ocampo, psiquiatra del Hospital Guillermo Almenara de EsSalud especializado en el tratamiento de niños y adolescentes, manifestó el uso del Internet o virtualidad, se encuentra la conducta adictiva a los videojuegos, que en mención es un trastorno caracterizado por un deseo irrefrenable por los juegos electrónicos que consume una cantidad importante de tiempo en las actividades cotidianas de los niños y adolescentes, que tiene efectos perjudiciales hacia el paciente, su familia y al entorno escolar. (EsSalud, 2021)

Según datos del Ministerio de Salud, muestran que hubo 2,233 casos de adicción a los videojuegos en todo el país en 2018, pero este número aumentó a 3,099 casos en 2019. Señalo que el comportamiento hostil y adictivo de los niños hacia los videojuegos era el principal culpable, exhibiendo una conducta agresiva e irritable en carencia de los videojuegos. (Reyes, 2020).

Es por ello, que el menor en el juego asume el papel de protagonista, por lo que todas las conductas inadecuadas y conductas agresivas que el juego pueda requerir para su realización son realizadas directamente por el de manera que asumirá el papel de agresor.

En consecuencia, algunos videojuegos ofrecen contenidos violentos, normalizando agresiones, insultos, robos, discriminación y promoviendo conductas agresivas inapropiadas, entre otras cosas.

Cabe mencionar, que el Centro Nacional de Salud Mental también señala que se identificaron un total de 297 nuevos pacientes con ludopatía, adicción a Internet y problemas de conducta, destacando que los adolescentes y adultos jóvenes constituyen la mayoría de la población adicta a los videojuegos (INSM, 2014).

Hoy en día, muchos grupos sociales diversos de Puno utilizan Internet como medio de comunicación, para diferentes propósitos que van desde el entretenimiento hasta el aprendizaje. Por otra parte, en la ciudad de Juliaca se pueden observar cabinas de internet de fácil acceso a los videojuegos, sin ningún tipo de restricción a los menores de edad, suelen quedarse después de clase durante largos periodos de tiempo sin la supervisión de sus padres, y suelen salir de clase sin terminar los deberes que les han encomendado sus profesores.

Es así, que en la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca se viene evidenciando desde el retorno a clases presenciales altos niveles de agresividad constante entre los estudiantes de cuarto grado de secundaria y en las asesorías del área de psicología los estudiantes manifiestan que necesitan jugar en sus teléfonos Fortnite, Free Fire, entre otros. Llegando inclusive a propiciar violencia física, verbal y psicológica entre sus compañeros al momento de conversar sobre los diversos videojuegos que los menores están acostumbrados a jugar en sus hogares, convirtiéndose así en una gran problemática que se evidencia en el desarrollo de sus conductas dentro del aula de clases y por lo que se hace pertinente tomar medidas adecuadas a fin de minimizar los niveles de agresividad y dependencia a los videojuegos.

2.2. Pregunta de Investigación General

P.G: ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado

de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022?

2.3. Preguntas de Investigación Específicas

P. E. 1: ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abstinencia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022?

P. E. 2: ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022?

P. E. 3: ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos en su dimensión problemas asociados por los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022?

P. E. 4: ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos en su dimensión dificultad de control y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022?

2.4. Justificación e Importancia

2.4.1. Justificación

A continuación, se exponen los criterios en los que se basará la presente investigación:

Justificación teórica: El estudio que se creó para la presente investigación está respaldado por una serie de teorías que se produjeron a partir de las variable independiente y dependiente. Asimismo, de marcar una pauta precedente para próximos estudios que incluyan variables como la adicción a los videojuegos y conductas agresivas.

Justificación práctica: Se presentarán los resultados de las variables de investigación, estos resultados permitirán cuantificar la prevalencia y realidad de la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en el ámbito académico, pudiendo brindar posibles soluciones ante una realidad existente.

Justificación metodológica: La presente investigación se desarrollará a través de una metodología estructurada que recauda información a través de técnicas e instrumentos de medición previamente validados por tres especialistas en el área.

2.4.2. Importancia

El presente estudio cuenta con una relevancia social y académica dada que conoceremos la relación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas que perjudican a los estudiantes en su desarrollo intelectual y continuo dentro del plantel educativo. Además de la incorporación al colegio luego de dos años de ausentismo en las aulas.

2.5. Objetivo General

O.G: Determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

2.6. Objetivos Específicos

O.E.1: Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abstinencia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

O.E.2: Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

O.E.3: Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

O.E.4: Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos en su dimensión dificultad de control y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

2.7. Alcances y limitaciones

2.7.1. Alcances

Alcance espacial o geográfico: La presente investigación se desarrolló en el departamento de Puno, provincia de San Román, en el colegio Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Ubicado en el Jr. José Bernardo Alcedos.

Alcance temporal: La investigación se desarrolló en el año 2022 durante los meses de mayo y octubre del año escolar.

Alcance social: Estudiantes de 4° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca.

2.7.2. Limitaciones

En cuanto a las limitaciones fueron, la aplicabilidad del instrumento de recolección de información a causa de que recientemente se están reaperturando las clases, así como el traslado a la institución por la distancia geográfica.

III. MARCO TEORICO

3.1 Antecedentes

3.1.1 Antecedentes Internacionales

Santos, (2020) La presente investigación tuvo como objetivo analizar el uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí, Ecuador, para lo cual trabajaron con una población de 711 estudiantes de ambos géneros que

oscilaban las edades de 11 a 16 años, el estudio se desarrolló bajo un diseño no experimental de tipo descriptivo de corte transversal, para lo cual utilizaron los cuestionarios de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) como también el cuestionario uso problemático de las nuevas tecnologías (UPNT), sus resultados señalan que la edad a la que tanto los chicos como las chicas empiezan a jugar a videojuegos es a los nueve años. Llegando a la conclusión que cuando se utilizan con moderación y junto con el desarrollo de habilidades, los videojuegos pueden ser un recurso útil para los niños en la parte (social, cognitivo y educativo).

Fárez (2019) llevaron a cabo una investigación que tiene como objetivo describir la relación que existe entre la agresividad y la adicción a videojuegos e internet de los adolescentes de la Unidad Educativa Técnico Salesiano de la ciudad de Cuenca en el período 2018 – 2019, su población fue de 1200 estudiantes de 14 hasta 18 años, la muestra representativa fue de 295 adolescentes del Colegio Técnico Salesiano, para lo cual se realizó un estudio cuantitativo, no experimental, transversal, sus instrumentos que fueron utilizados son el cuestionario de agresividad de (Buss y Perry) también utilizaron el cuestionario de adicción a internet y videojuegos (Nicolás Chahn), estos resultados revelan que los varones de 14 años, que representan el 20,4% del total de la población estudiada, pueden desarrollar algún tipo de comportamiento violento. Concluyendo, que los estudiantes varones de 15 años, que conforman un 10,85% de la población analizada, son más propensos a padecer dependencia de Internet o de los videojuegos.

Amador (2018) Trabajo una investigación con la finalidad de analizar la relación que existe entre la Agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos online, su muestra fue de 100 personas de 18 a 40 años de edad de género masculino y femenino, la metodología de investigación responde a un enfoque cuantitativo de corte

transversal y un nivel descriptivo correlacional, sus instrumentos fueron el cuestionario de agresividad de Buss y Perry y la escala de impulsividad de Barrat. Sus resultados, señalan que los que utilizan videojuegos en línea y los que no los utilizan, no difieren significativamente en términos de agresividad e impulsividad. Concluyendo que esto significa que se confirmó la idea básica planteada en este trabajo de estudio.

Chóliz y Marco (2017) Desarrollaron una investigación que tenía como principal objetivo analizar la eficacia de las técnicas de control de impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos, en Valencia (España), su población fue de 1110 adolescentes entre 9 a 16 años, la metodología responde a un enfoque cuantitativo, sus instrumentos fueron la encuesta sistemática y el test de adicción a videojuegos. Sus resultados, señalan que no hubo diferencia significativa entre grupos en la variable sexo ($\chi^2 = 1.315$; g.l. = 1; $p = .251$), pero sí en la edad ($t(1107.793) = 4,473$; $p = .000$; $d = 0.27$). Concluyendo, que no hubo diferencia entre el ritmo de uso de los videojuegos, la prevalencia de uso y el tiempo transcurrido, tanto en días laborables como en fines de semana, no diferían entre los dos casos de estudio. Apareciendo diferencias significativas en la dependencia percibida y en las puntuaciones totales del TDV, que deben calcularse y ajustarse para ambos grupos sean comparables.

Ariza (2017) Ejecuto una investigación con el objetivo de identificar los niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá D.C. (Colombia), su población fue de 2.293 estudiantes, con una muestra de 365 que comprendían las edades de 14 a 16 años, su metodología de investigación fue de diseño no experimental de corte transversal, su instrumento fue una encuesta de preguntas cerradas sobre los videojuegos que utilizan los adolescentes. Sus resultados, indicaron que cada muestra relacionada tenía una muestra diferente, en el

colegio Elisa Borrero de Pastrana, el 15,9% de los participantes fueron moderados, el 2,5% altos y el 10,1% bajos, similar comportamiento también se observó en el colegio Nuestra Señora de Fátima donde el 33,4% de los participantes tenían una tendencia moderada hacia la adicción, mientras que el 4.4% tenía una puntuación alta de adicción. Concluyendo, que en el colegio San Luis se tiende a tener menos adicción a los videojuegos que las otras dos instituciones.

3.1.2 Antecedentes Nacionales

Bolívar y Velásquez (2022) Investigaron un estudio con el objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021, su población estuvo constituida por 273 estudiantes de ambos géneros , que comprendían sus edades entre 14 y 17 años de 3ro , 4to y 5to grado, su muestra fue de 160 estudiantes, la metodología de estudio fue de tipo base, con un nivel descriptivo correlacional de un diseño no experimental de corte transversal, utilizó los siguientes instrumentos el test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Marco y Chóliz y el cuestionario de agresión de Buss y Perry (AQ). Sus resultados, evidenciaron que las mujeres constituían el 56,3% de la población investigada. La variable dependencia de los videojuegos tuvo un nivel bajo de 67,5%, y sus dimensiones de abstinencia con 68,8%, abuso y tolerancia con 60,6%, problemas asociados a la dependencia 51,9%, y dificultad de control con 67,5% tuvieron niveles bajos. La variable agresividad tuvo un nivel bajo de 28,7%, un nivel medio de 36,3%, un nivel bajo de 28,7% y hostilidad. Concluyendo, la dependencia de los alumnos de la institución educativa Ica 2021 a los videojuegos está altamente correlacionada con su hostilidad.

Chiclayo (2021) Desarrollo este trabajo de investigación con el objetivo determinar la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de

Chiclayo 2021, su población fue de 400 estudiantes y la muestra fue de 240 estudiantes de 12 y 18 años de ambos sexos, la metodología emplea corresponde al enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es básico y correlacional, de diseño no experimental, se aplicaron dos instrumentos la escala de adicción a los videojuegos en adolescentes de Lloret (GASA) y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Dando como resultados, observaron que la adicción a los videojuegos predetermina el grado medio con un 45,8%. al igual que se demuestra que la agresividad predetermina el grado medio con un 53,3 con una asociación entre las variables fue positiva baja y altamente significativa con 0,334. Concluyendo, existe una relación significativa entre la agresividad y la adicción a los videojuegos.

Ramírez (2021) Realizo un estudio con el objetivo de determinar la relación entre la adicción a los videojuegos con la agresión en estudiantes de secundaria. en tres instituciones educativas de Nazca, 2020, su población fue de 1666 alumnos y su muestra estuvo constituida por 270 estudiantes del nivel secundario de ambos sexos de 12 a 17 años, la metodología de estudio fue de tipo básica, diseño no experimental y de tipo descriptivo correlacional, como instrumentos se utilizaron la escala de adicción a los videojuegos de GASA y el cuestionario de agresión de (Buss y Perry). Evidenciando como resultados que indican una relación moderadamente favorable entre la hostilidad y la adicción a los videojuegos en alumnos de secundaria ($r = -0,461$, $p 0,01$). Alrededor del 20,7% de los alumnos presentaban niveles de hostilidad de altos a extremadamente altos, y el 26,3% de los alumnos tienen una adicción grave a los videojuegos. Concluyeron, los niveles de agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad de los alumnos de secundaria estaban correlacionados de forma positiva y extremadamente significativa con la adicción a los videojuegos.

Quintana y San Miguel (2021) Realizaron una investigación con el objetivo establecer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una Universidad de Lima Norte, 2020, su población fue de 159 estudiantes y la muestra fue de 113, el estudio fue de enfoque cuantitativo, de tipo básico con un corte transversal de muestreo no probabilístico, sus instrumentos que utilizaron para la aplicación fueron el test de dependencia a videojuegos (TDV) y el cuestionario de agresión (AQ) Sus resultados, encontraron una conexión débil pero significativa ($T=.24$; $p.05$) en sus datos. Concluyendo, por tanto, que las dos variables tienen una conexión directa y positiva.

Nonalaya y Solis (2020) Llevaron a cabo un estudio con el objetivo definir el nivel de la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020, su población fue de 1,500 y la muestra 300 estudiantes de ambos sexos de 1ro a 5to de secundaria entre 11 a 18 años, el tipo de estudio de investigación fue de tipo básica, de diseño no experimental, de corte transversal, correlacional causal, sus dos instrumentos fueron el cuestionario de adicción de hamm - 1st (Mendoza, 2013) y el cuestionario de agresividad (AQ; Buss y Perry, 1992). Sus resultados, señalan que la agresividad y la adicción a los videojuegos presentan una asociación sustancial ($= 0,72$). Concluyeron que, a mayor el grado de agresividad de los propios individuos aumentaba en proporción directa a su adicción a los videojuegos.

3.2 Bases Teóricas

Variable 1: adicción a los videojuegos.

3.2.1. Definición adicción a los videojuegos

Soper y Miller (1983). Afirman que la adicción a los videojuegos “Se considera como una adicción conductual en la cual se manifiesta una participación obsesiva, carencia de interés en actividades cotidianas donde se desarrollan síntomas físicos y psicológicos cuando se intenta abandonar el hábito adquirido.” (p.446).

Por otro lado, Griffiths (2005) “Uso compulsivo o excesivo, que vulnera la privacidad y las relaciones personales del usuario.” (p.34).

En este mismo orden, Van Rooj (2011) “Manifiesta que el uso desmedido y inapropiado de los juegos hace que la persona pierda el control con respecto al juego, lo que provoca un deterioro sustancial” (p.11).

En tal sentido, Vallejos y Capa (2010) sostienen que, dado que las adicciones conllevan un vínculo tanto químico como psicológico con el individuo, no se refieren únicamente a la ingestión de drogas psicoactivas. De forma similar, todos muestran signos de obsesión, falta de moderación y resultados desfavorables.

De acuerdo con un informe reciente, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022). La adicción a los videojuegos se define como un modelo de conducta marcado por la falta de vigilancia sobre los videojuegos, la incapacidad para anteponer otras actividades y responsabilidades cotidianas por encima de los juegos. Esto es un indicio de esta falta de control, a pesar de los efectos nocivos, el tiempo de juego con los videojuegos aumenta o se mantiene constante.

De acuerdo con los autores mencionados, es importante señalar que el uso excesivo de las plataformas digitales puede

generar una escasez persistente para poder controlar el juego eso puede generar problemas sociales y emocionales.

3.2.2. Modelos teóricos de la adicción

- 1. Modelo teórico de aprendizaje:** Marlatt (1985) menciona, una evidente firmeza a pesar de los resultados negativos que este comportamiento conlleva, la conducta adictiva es un patrón desafiante y continuado que provoca reacciones biológicas, psicológicas y sociales. Implica un grado excedente de participación de la persona, un comportamiento compulsivo hacia el juego y un desarrollo inadecuado de habilidades sociales para controlarlo.

El condicionamiento clásico. Pavlov (1927) Estableció una estrategia de enseñanza en la que el deseo de lograr un comportamiento mediante la agrupación de estímulos es la característica clave. Pavlov relacionó un estímulo inicialmente no reactivo (estímulo incondicionado), como dar de comer a un perro, con un estímulo inicialmente reactivo (estímulo condicionado), como el sonido de un timbre. El estímulo condicionado fue capaz de evocar la misma respuesta de salivación asociando repetidamente la entrega de comida con el sonido del timbre.

Según el condicionamiento operante sostiene que cada conducta se controla con sus resultados. Los efectos iniciales de producción de placer de las conductas adictivas provocadas por el consumo de drogas psicoactivas se potencian cuando la persona adquiere el hábito repetidamente. A medida que se produce la adaptación y el síndrome de abstinencia debido al aumento de la ingesta, la persona no volverá a sentir el impulso de consumir la sustancia para obtener placer, ya que sus células se habrán acostumbrado a ella y necesitarán más excitación para experimentar ese mismo nivel de satisfacción. (Cia, 2014).

2. **Modelo teórico de componentes de la adicción a los videojuegos:** Griffiths (2005) Destaca el hecho de que, a pesar de que cada adicción tiene una variedad de rasgos únicos, todas comparten más similitudes que distinciones, lo que puede ser indicativo de una causa común del comportamiento compulsivo. Considera la adicción a los juegos en línea como un tipo particular de adicción a los videojuegos que puede clasificarse como un tipo de trastornos adictivos no financieros basándose en su modelo de "componentes" de la adicción dentro de un marco biopsicosocial.

Además, modificó los seis criterios de adicción para formar los componentes de su teoría de la adicción a los videojuegos. Serían los siguientes:

- **Notoriedad:** Porque una vez que los videojuegos se convierten en el proceso más vital de un ser humano, estos influyen en sus pensamientos denotando preocupaciones y distorsiones cognitivas.
- **Modificación del estado de ánimo:** Aquí se evidencia, incluso antes de jugar a los videojuegos que esta se convierte en la ocupación principal de un ser humano, tome el control de sus emociones, pensamientos se desarrollan una sensación relajante o perturbadora, que conlleva abandonar o seguir.
- **Tolerancia:** Es el método por el cual hay que jugar cada vez más a los videojuegos para producir las consecuencias mencionadas, lo que demuestra que los que juegan a videojuegos aumentan constantemente el tiempo que pasan en línea participando en la actividad.
- **Síntomas de abstinencia:** Se refiere a las reacciones emocionales o físicas negativas que se producen cuando se

interrumpe o disminuye bruscamente la práctica de videojuegos, se desarrollan síntomas como la frustración y el enojo.

- **Conflicto:** Se presenta con el jugador de juegos, habiendo problemas de comunicación, también las disputas con otras actividades como el (trabajo, escuela, vida social, aficiones e intereses), los enfrentamientos con uno mismo (conflicto intrapsíquico de sentimientos subjetivos) y las disputas con todo el mundo son posibles cuando una persona pasa por periodos largos de tiempo jugando a videojuegos.
- **Recaída:** Propensión a que los periodos de abstinencia o autocontrol den paso pronto a regresiones recurrentes a los patrones previos de videojuego, incluso a los más extremos típicos del apogeo del juego excesivo.

3. Modelo teórico cognitivo de la adicción: Beck (1976) creó una teoría cognitiva de la depresión en el ámbito terapéutico, luego pasó a crear teorías cognitivas de los trastornos de la personalidad como las adicciones. Sostiene que los adictos tienen una variedad de distorsiones cognitivas autopercebidas, que se transmiten mediante procesos psicológicos, un molesto zumbido mental que puede ser verbal o visual.

En los entornos terapéuticos, es responsabilidad del terapeuta flexibilizar para ayudar a modificar muchas de sus creencias relacionadas con el juego y consigo mismo. Los terapeutas cognitivos suelen utilizar una conversación filosófica con un paciente individual, un grupo de participantes con otras técnicas de intervención, como el examen de las pruebas que apoyan las creencias de los pacientes o el debate de nociones opuesta, para abordar la reestructuración cognitiva.

4. Modelo teórico enfoque holístico: Según Nizama (1992), que adopta un enfoque holístico, la adicción es una enfermedad multicausal, deliberada, crónica, gradual, que actúa sobre la base y liberal que surge en la familia, en el contexto social como también en el entorno ecológico. Incluye conductas autodestructivas placenteras, pérdida de voluntad y autonomía, desconocimiento de la enfermedad, conductas abusivas, insensibilidad a falta de motivación para el tratamiento, así como manifestaciones psicosociales de ocultación, negación, reducción y soberbia.

5. Modelo teórico de los sistemas familiares: Según Bowen (1979), la pareja independiente o los problemas familiares actuales son el resultado de familias disfuncionales, familias de origen o predecesoras. Así también, los problemas no resueltos del pasado tienen repercusiones en la actualidad, como el divorcio, el resentimiento por haber sido aprobado por los padres, el duelo irresoluble, los problemas de lealtad, la dependencia de los videojuegos. Las diferencias de fondo suelen persistir cuando una persona se independiza, tiene su propia familia y depende del tipo de vínculos y del grado de funcionamiento que alcance en muchos ámbitos. Tiene su propia familia, dependiendo del tipo de relación y el grado de función que logre en muchas áreas del entorno familiar.

En tal sentido, cada miembro de la familia está tan profunda y recíprocamente influido por las opiniones, sentimientos y comportamientos de los demás que parece como si vivieran bajo la misma piel interpersonal; buscan aprobación, atención, apoyo y reaccionan ante las necesidades, expectativas e irritación de los demás.

Por lo tanto, se considera a la familia como una unión afectiva y se emplea la comprensión relacional para describir las intrincadas interacciones que se producen en ella. La individualidad nos impulsa a seguir nuestras metas, a ser nosotros mismos, a forjar nuestras propias identidades, mientras que la conexión gravita naturalmente hacia formar parte del grupo, a experimentar un sentimiento de pertenencia. Como resultado, esta conexión y capacidad de respuesta hacen que los individuos de la familia estructural sean interdependientes. Bowen (1979)

Al mismo tiempo, la escuela de pensamiento de la intensidad emocional, la lógica y de la razón recomienda, las personas puedan desarrollar patrones de respuesta de afecto a las experiencias en las primeras etapas de la vida. Si bien estas emociones permiten inicialmente la adaptación al entorno, más tarde pueden llegar a ser difíciles de gestionar a medida que aumenta su nivel de intensidad porque generan factores que se transmiten de un individuo a otro como en una especie de cableado fuerte. (Moreno, 2014).

6. Modelo teórico de terapia estructural: Según Minuchin (1977), la familia es funcional en la misma dimensión en que sus límites, componentes o niveles estructurales permiten su mantenimiento, así como el cumplimiento de tareas esenciales para el desarrollo y el propio bienestar de las personas que la integran, tales como el apoyo, la afiliación o la potenciación de la independencia y los recursos disponibles. La familia también es funcional en la medida en que es capaz de cambiar su modo de funcionamiento para adaptarse a las renovaciones para encarar adecuadamente, como la inclusión de nuevos miembros.

Este es uno de los modelos más estudiados en el área, por su eficacia se ha establecido en los más diversos problemas de

familias con hijos que presentan conductas inadecuadas, familias con miembros anoréxicos, familias en las que los miembros están enganchados al alcohol o a las drogas y a los videojuegos, Cuando su subsistema parental es fuerte, los padres se ayudan mutuamente en la crianza de sus hijos y no hay límites excesivamente estrictos o difusos, no hay relaciones disfuncionales en la familia. Minuchin (1977)

Por otra parte, podemos destacar la importancia de la implicación de la familia en la rehabilitación de la persona dependiente de los videojuegos porque se ha visto afectada en cierta manera por los efectos colaterales de la dependencia. La mejor manera es poder trabajar la visión familiar en la terapia sistémica, restableciendo las limitaciones, normas, roles, y las jerarquías padres e hijos que con frecuencia se ven enturbiadas bajo estos efectos. (Moreno, 2014).

3.2.3. Tipos de videojuegos

Labrador et al. (2010) refieren, que los tipos de videojuegos pueden clasificarse de la siguiente forma:

1. **Juegos de red:** El jugador crea o participa en la sala para enfrentarse con diversos personajes, la idea principal es evitar que te disparen para luego poder ganar y recibir premios.
2. **Juegos de aventura:** Aquí se ofrece al jugador la posibilidad de enfrentarse a diversos escenarios variados, mientras el nivel de competición aumenta a medida que avanza el jugador consigue recompensas para desbloquear nuevos mapas.

3. **Juegos de carreras:** El juego se basa en competir e interactuar con jugadores para superar circuitos y obstáculos para llegar a la meta primero y recibir recompensas para luego canjearlas por mejoras en los coches.
4. **Juegos tácticos:** En estos juegos, al jugador se le da un meta que tiene que cumplir y se le exige que utilice sus medios y recursos propios para analizar la situación, utilizar eficazmente las piezas del juego y gestionarlas para ganar el juego.
5. **Juegos de fútbol:** El juego consiste en jugar 11 contra 11 la idea principal es mantener el arco en cero, gana quien mete gol en los 90 minutos, tiempo extra o penales.
6. **Juegos de baile:** El jugador muestra su ritmo al compás de la música mientras interactúa con otros competidores, gana quien logre haber tenido mejor ritmo.

3.2.4. Dimensiones de la adicción a los videojuegos

Chóliz y Marco (2010) plantean, las dimensiones de la adicción a los videojuegos de la siguiente manera:

1. **Abstinencia:** Procesos de perturbación mental y emocional que experimenta la persona una vez que el juego se pausa o simplemente no juega durante un periodo de tiempo predeterminado.
2. **Abuso y tolerancia:** Jugar a videojuegos durante largos periodos de tiempo en un esfuerzo por sentir el mismo nivel de disfrute que antes se obtenía en un periodo de tiempo más corto.
3. **Problemas asociados a los videojuegos:** Son conflictos intrapersonales que surgen cuando una persona juega demasiado a los videojuegos, afectando su vida personal tiene una pérdida de control.

4. Dificultad de control: Se trata de la deficiencia de la propia persona por no saber contener la conducta obsesiva, que también puede aparecer y ser continuada en circunstancias poco apropiadas.

3.2.5. Características de la adicción a los videojuegos

De acuerdo con Artezano, (2020) manifiesta, una serie de características que muestran las personas con adicción a los videojuegos:

1. Obsesión extrema: Una persona que muestra características similares a la dependencia a los juegos por Internet o a los videojuegos tiene una obsesión persistente con el juego. Él o ella podría mostrar fastidio, incluso cuando no está jugando.

2. Hacer trampas con el uso de juegos por internet: Estos individuos suelen subestimar su período de juego, mienten e inventan justificaciones de por qué deben utilizar la computadora en ese tiempo para seguir jugando.

3. Incapacidad de autocontrol: Las personas corre el peligro de padecer una dependencia a los videojuegos es incapaz de regular la cantidad de tiempo que pasa delante de la computadora, celular y tablet.

4. Ambivalencia: Las personas con rasgos de dependencia a los videojuegos suelen sentirse agresivas cuando se les informa de que juegan demasiado tiempo. La negación es frecuentemente un indicador de alerta, especialmente cuando a la persona no parece importarle lo que pasa en su entorno familiar y social.

5. Falta de manejo de su economía: Las personas con dependencia a los videojuegos suelen gastar una cantidad excesiva de dinero jugando y comprando complementos para su computadora o videojuego preferido.

6. Emociones en conflicto: Por lo general suelen pasar de una emoción de excitación a una sensación de remordimientos, esto puede experimentarse como resultado de un tiempo excesivo en los juegos, esa emoción puede ser perturbadora.

Según el autor, se puede interpretar que una característica de una persona con problemas de adicción a los videojuegos tiene un riesgo de dependencia conductual, es decir sobre la salud mental de la persona afectada. Cabe mencionar que es muy importante obtener un diagnóstico para que un especialista pueda prescribir el tratamiento más adecuado. Podemos destacar que los amigos y la familia tienen un papel importante en su recuperación.

3.2.6. Factores de riesgo de la adicción a los videojuegos

Desde el punto de vista científico, García, et al. (2012) hacen mención de algunos factores de riesgo de la adicción a los videojuegos:

1. Avances sociales y tecnológicos: El aumento de los trastornos relacionados con la dependencia se ha atribuido a los avances sociales y técnicos, la variedad de juegos que podemos ver internet que están arraigados en la cultura y que contribuyen a la aparición de la ludopatía en los adolescentes que hoy en día buscan una fuente de diversión sin medir los peligros.

2. Indicadores hereditarios: Está comprobado que la propensión del individuo a desarrollar comportamientos de adicción está influida por el componente hereditario. Sin embargo, este elemento hereditario sólo tiene un impacto del 50% y es significativamente más importante en el inicio del hábito, dado que esta conducta se mantendrá de acuerdo a los parámetros sociales y ambientales.

3. Rasgos de personalidad: En este período, todavía se carece de información fiable sobre la personalidad de las personas dependientes. No se les puede categorizar como un grupo homogéneo debido a la falta de apoyo a nivel teórico o empírico. Es importante señalar que el constructo de búsqueda de sensaciones y la personalidad son los que han suscitado mayor interés en el estudio de la personalidad.

4. Familia: Aquí se manifiesta los hábitos de juego que pueden tener los padres, que en gran manera afectan los hábitos de juego de sus hijos. Y en gran parte podemos decir que los padres que hacen abuso de los juegos repercutan considerablemente en los niños y adolescentes que tiene padres con problemas de dependencia con los juegos de hoy en día.

3.2.7. Causas de la adicción a los videojuegos

Chóliz y Marco (2013) dan a conocer, que existe tres causas de la adicción a los videojuegos:

- 1. Personalidad dependiente:** Algunos tipos de personalidad son más propensos que otros a caer en la adicción.
- 2. Problemas parentales:** Suelen surgir en hogares disfuncionales en los que no hay suficiente comunicación, falta de límites claramente definidos dentro del hogar, disputas derivadas de la

separación de los padres y falta de compromiso con los hijos debido a obligaciones laborales.

- 3. Problemas sociales y escolares:** Falta de deseo de participar en las interacciones sociales en relación al ámbito personal e intelectual.

3.2.8. Consecuencias de la adicción a los videojuegos

García, et al. (2012) como expresan, señalan una serie de consecuencia que pueden originar la adicción a los videojuegos.

- 1. Ámbito personal:** Se siente incapaz de retomar la vida que tenía antes, culpable por el mal uso del dinero gastado e intenta alejarse de los que lo rodean. Con frecuencia manifiestan sentimientos de ansiedad, depresión y baja autoestima.
- 2. Entorno educativo:** Problemas en relación al bajo rendimiento en los estudios y problemas de conducta que conllevan a la expulsión.
- 3. Familia y las relaciones sociales:** Se evidencia que la familia al principio pueda brindar la ayuda necesaria, pero la persona dependiente se niega a reconocer que tiene un problema con la adicción, más aún cuando es evidente ocasionando graves problemas por el dinero hurtado a sus padres para satisfacer su deseo, afectando el aspecto familiar y las relaciones sociales.
- 4. Ámbito jurídico:** Estas personas roban con frecuencia, participando en actos ilegales, que empeoran la situación en la que se encuentran.

Variable 2: Conductas Agresivas

3.2.9. Definición conductas agresivas

Al respecto, Spielberg et al. (1983) consideran la definieron "una determinada alteración deliberada, severa o negativa de la conducta, enfocada hacia un propósito definido, dañando los bienes o hiriendo a otras personas" (p.8).

Respectivamente, Según Buss y Perry (1992) la conducta agresiva es un tipo de reacción persistente y continua que refleja la singularidad de la persona, que se manifiesta con la intención de causar daño a otra persona.

Desde la posición Pearce (1995) considera la agresión como una fuerza que denota la determinación de una persona de forzar su voluntad sobre otra persona, provocando lesiones a nivel corporal o psicológicas.

Como plantea Barkowitz (1996), menciona que es una conducta dirigida a la víctima y se define como " una falta de provocación, hacia los demás".

Asimismo, Anderson y Bushman (2002) creen que toda conducta violenta es agresiva, pero señala también que numerosos actos de agresión carecen del propósito, que caracterizan a la conducta agresiva o intimidatoria, lo que da lugar a numerosos casos de hostilidad.

En una línea similar, la OMS (2002), señala que la conducta agresiva es el abuso premeditado de la violencia contra sí mismo, contra otras personas, contra un determinado círculo de personas o contra una sociedad.

En base a lo señalado, con los autores antes mencionados cabe resaltar que las conductas agresivas es un estado emocional que conlleva a un sentimiento de anhelo y odio para

dañar a la persona, que puede causar una agresión física, verbal y psicológica.

3.2.10. Teorías de las conductas agresivas

Cabe mencionar que, Doménech y Iñiguez (2002) hacen cuatro propuestas teóricas acerca de la agresividad basados en estudios previos.

1. Teorías instintivas y determinismo biológico: En esta perspectiva señala la personalidad única que tiene cada persona, el fundamento viene dado principalmente por factores que se consideran "internos" y que forman al individuo. En otras palabras, lo que hay "al interior" de cada persona explica perfectamente la raíz de la actitud hostil.

La agresividad se suele caracterizar en términos de un sistema evolutivo que surgió como resultado de la evolución, y generalmente se condensa bajo la palabra "impulso natural", considerado como una capacidad esencial para el futuro del organismo. La capacidad de modificar las reacciones agresivas puede ser limitada o inexistente, dependiendo de cómo se interprete lo primero.

Podemos ver que esta última es coherente con creencias que son relevantes tanto para las perspectivas física, psíquica, cognitiva y también para las hipótesis de la evolución; sin embargo, no se utiliza la palabra "instinto".

2. Explicaciones ambientalistas: Según esta teoría, la agresividad está causada por el de aprendizaje y por una diversidad de factores ambientales intrincados. Los trabajos aquí incluidos explican la agresividad como el resultado de un factor externo que actúa como desencadenante primario. En otras

palabras, la frustración, que es un sentimiento ligado a un acontecimiento exterior, precede a la agresividad.

Esta teoría, a menudo denominada teoría del fracaso, explica por qué la violencia es un fenómeno natural, contrariamente a lo que sugerían las teorías intuitivas. Sin embargo, siempre depende de si se siente o no rabia. La agresividad actúa como un factor de reducción del grado de ansiedad ante un alto grado de decepción, que suele caracterizarse como el resultado de ser incapaz de completar una acción según lo previsto.

3. Aprendizaje psicosocial: El conductismo sirve de base a las ideas que atribuyen al aprendizaje social la explicación de la agresividad. Estas teorías relacionan el origen de la agresividad con el comportamiento que se ha vinculado a la presencia de un determinado estímulo, así como a la recompensa que ha seguido a la acción vinculada.

Podemos mencionar, que el modelo estándar de condicionamiento operante puede utilizarse para explicar la agresividad: hay un estímulo, un comportamiento en respuesta a él y una consecuencia que, dependiendo de cómo se presente, puede fomentar o desalentar la repetición de la acción. Además, en este sentido, es posible considerar los desencadenantes y los refuerzos que conducen a un determinado tipo de conducta agresiva.

4. Teoría cognitivo social: La teoría de la psicología cognitivo social ha permitido relacionar dos aspectos de la persona que pueden ser cruciales para comprender la agresión. Estos aspectos incluyen los procesos psíquicos de la persona y los acontecimientos sociales. En lugar de funcionar de forma independiente, estos fenómenos interactúan íntimamente y dan lugar a la aparición de una determinada conducta, actitud e identidad, entre otras cosas.

Del mismo modo, los estudios sobre la agresividad han llamado la atención sobre un aspecto crucial de la psicología cognitivo social, en particular de la tradición construccionista social: para identificar qué conducta es agresiva, primero debe existir un conjunto de normas socioculturales que definan qué se considera " agresividad" y qué no lo es evidenciando caso

Esto significa que es crucial examinar las formas en que la agresión se representa, experimenta y manifiesta, ya que no necesariamente aparece como un comportamiento visible. Esto abre la posibilidad de pensar que la agresión sólo aparece una vez que se ha establecido una conexión, lo que hace difícil explicarla en términos propios de un individuo.

3.2.11. Agresividad en estudiantes

Giménez (2014) determinó que las conductas agresivas pueden ser percibidas en el ámbito escolar, particularmente entre los estudiantes. Los colegios deben proporcionar a los jóvenes los medios correctos de interacción social. Hoy en día, el comportamiento agresivo en los estudiantes muchas veces se debe a problemas de relación que los atacan o les impiden cumplir sus deseos. Una condición común es la falta de disciplina en el salón de clases o un comportamiento que interfiere con el desarrollo normal del salón de clases.

Ramos y Torres (2008) hace hincapié, que la conducta agresiva entre los estudiantes se da en la mayoría de los colegios, se vuelve más arriesgada para la salud física, mental y motriz de una persona si se produce con frecuencia.

En este orden de ideas, Ramos y Torres (2008) describen una serie de componentes que afectan grandemente a los estudiantes y producen agresividad entre los estudiantes:

1. **Área fisiológica:** Estas alteraciones provocan un comportamiento impulsivo y enérgico. La persona tiene una fuerte y urgente necesidad de emprender una actividad para ganar algo o para hacer frente a una circunstancia conflictiva.

2. **Área cognitiva:** En algunos casos, las acciones regresivas pueden ser una parte normal del crecimiento, pero en otros es necesario prestar mayor atención. Los acontecimientos que más comúnmente provocan actitudes agresivas en las personas suelen estar causados por problemas de salud mental. Los estados de ánimo y las ideas del alumno agresivo suelen adoptar las siguientes formas: Reacciona insultando a las personas de acuerdo con sus creencias e interpreta sus acciones de forma hostil. Si no se sale con la suya, sufre las consecuencias.

3. **Área motora:** El individuo exige con más vehemencia que se satisfaga inmediatamente todo lo que desea y que se le niegue todo lo que no le gusta. Las acciones inadecuadas que provocan la ruptura causan tensión en el área circundante. Una de las infracciones más frecuentes en el colegio es: llegar con retraso a clase, no respetar al profesor, no hacer los deberes, desobedecer las órdenes y lanzar objetos al aula. Los adolescentes agresivos carecen de la capacidad de buscar comportamientos alternativos para lograr sus metas y tienen reacciones negativas ante cualquier cosa que les irrite o moleste.

De las evidencias anteriores expuestas por los autores, en las últimas décadas, la convivencia en los colegios ha sido de alguna manera uno de los temas que más preocupan al ámbito educativo, sobre el creciente número de conductas agresivas que de alguna manera modifican el estado de ambiente en los estudiantes. Por lo tanto, la convivencia en el colegio es la base

de toda actividad educativa, sólo un ambiente sano, lleno de buenas relaciones interpersonales, el sistema permite el aprendizaje continuo como la realización de metas académicas.

3.2.12. Dimensiones de conductas agresivas

Buss y Perry (1992) al respecto, consideraron cuatro dimensiones para las conductas agresivas.

- 1. Agresividad física:** Es el uso del propio cuerpo o de un elemento para golpear, empujar, zarandear a alguien con las manos.
- 2. Agresividad verbal:** Se utiliza un lenguaje inapropiado a base de ofensas, amenazas y apodos para referirse a propios o extraños.
- 3. Ira:** Es un estado de ánimo irritable derivado de emociones, producto de sentimientos hostiles anteriores.
- 4. Hostilidad:** Es un pensamiento que muestra una actitud de desprecio y una mala opinión de los demás.

3.2.13. Características de las conductas agresivas

Anderson y Bushman (2002) mencionaron, que las conductas agresivas se pueden distinguir en base a dos características:

- 1. De carácter social cognitivo:** se manifiesta por una poca exigencia de rendimiento moral y una gran tolerancia a la agresión.
- 2. De carácter impulsivo afectivo:** está marcado por la irritación, la necesidad de venganza, el temor al castigo y una gran vulnerabilidad emocional.

Para simplificar, los adolescentes agresivos a menudo exhiben características vinculadas a la actividad delictiva, como

impulsividad, agresividad e inestabilidad emocional, presentan un rendimiento académico bajo, exceso de perjuicios y una empatía en adolescente inapropiados.

3.2.14. Manifestaciones de las conductas agresivas

Suárez, et al. (2012) establecen, una serie de criterios para poder comprender mejor los factores causantes de la agresividad:

- 1. Factores orgánicos:** El sistema nervioso o endocrino, son los responsables de coordinar el comportamiento dentro de la biología del ser humano. En las personas que experimentan emociones como ira, excitación o miedo, estas crean hormonas que activan sistemas cerebrales que se traducen en modificaciones físicas.
- 2. Factores físicos:** Según el contexto del individuo y de manera simplificada, tomamos en cuenta las propias condiciones de vida, el tipo de alimentación, el abordaje de recursos, una patología particular o algunas inconsistencias ambientales, todos estos factores contribuyen a incrementar las conductas agresivas.
- 3. Factores sociales:** Los seres humanos son individuos sociales, es decir que la sociedad donde vivimos tiene un impacto significativo en los diversos estilos de vida que las personas deciden llevar, que en gran medida tienen que sentirse aceptados o incluidos dentro de ella, si esto no se evidencia puede manifestarse un sufrimiento que lo lleva aislarse de los demás, en lo cual se presenta violencia hacia otras personas.
- 4. Factores culturales:** Son modelos a los que la persona ha estado expuesta, es incuestionable que determinadas

culturas influyen notablemente en la forma en que se originan o se perfilan los hábitos. En los últimos años, el afán por encajar ha hecho imprescindible que los adolescentes se distingan y muestren creatividad en todo lo que hacen para forjar sus propias culturas para llegar a saber quiénes son, para alcanzar sus metas.

5. Factores familiares: Establece la importancia de la educación del progenitor en el crecimiento, las relaciones entre hijos y padres moldean el comportamiento agresivo, ya que tienen un impacto significativo en las actitudes. Las condiciones de convivencia tensas también pueden fomentar el uso de comportamientos violentos, para aprender a relacionarse con los demás y evitar copiar patrones de conducta destructivos, agresivos o inadecuados, es esencial que los adolescentes se relacionen con los demás de buena manera.

3.2.15. Síntomas de conductas agresivas

Según Train (2001), existen tres tipos principales de agresividad adolescente que pueden observarse en las escuelas:

1. El primer grupo: Está formado por adolescentes quienes, durante el juego, muestran un patrón de comportamiento imprudente y poco racional desde el punto de vista físico. Son extremadamente desagradables y asustadizos, aunque su hostilidad se limita a escenarios de juego que suelen implicar imaginación. En otras ocasiones, están callados, hablan poco y no hacen nada por liderar el grupo.

2. El segundo grupo: Está compuesto por adolescentes muy dominantes y agresivos físicamente, están acostumbrados a atormentar a los compañeros, utilizan continuamente la agresión contra la víctima, burlándose de ella y amenazándola sin necesidad de provocarla.

3. El tercer grupo: Los adolescentes que son asertivos y poderosos cuando hablan pero que no son violentos físicamente constituyen la tercera categoría. Son agresivos cuando no participan en juegos, suelen ser considerados poco interesantes por los demás chicos debido a su egocentrismo. Se dice que tienen mayores habilidades sociales. En cualquier circunstancia, muestran poca violencia y exhiben un nivel relativamente bajo de hostilidad. Pueden ser persuasivos más que simplemente dominantes y a pesar de hablar mucho, a veces tienen cosas interesantes que decir. A menudo no piensan mucho en sus interacciones interpersonales.

3.2.16. Consecuencias de las conductas agresivas

Monjas y Avilés (2003) mencionan, tres consecuencias que intervienen en las conductas agresivas:

- 1. Familia:** Es la principal base de socialización de las normas de crianza, un estilo incorrecto puede ocasionar desajustes, inestabilidad en el manejo de los impulsos, sentimientos de frustración, etc. Por ejemplo: se puede presentar una escasa comunicación en el hogar, abuso de los padres, y por último violencia familiar.
- 2. Colegio:** Es el segundo canal de convivencia donde los adolescentes intercambian diversas vivencias, si existen indicios de violencia en el ámbito escolar, éste debe intervenir para que el porcentaje descienda. Por ejemplo: Violencia entre

compañeros de clase parte de eso con otros salones, rivalidad entre colegios, como también la falta de acompañamiento de los profesores.

- 3. Sociedad y la cultura:** El ambiente refuerza las distintas ideas, posturas, ideologías y decisiones. Algunos de estos son adecuados otras erradas y los que son de gran influencia para la elección de los adolescentes. Por ejemplo: Falta de seguridad pública, medio social delincuencia, medio económico bajo, exposición a programas violentos en TV.

3.3. Marco conceptual

Abstinencia: Es una combinación de síntomas físicos o psicológicos que se manifiesta producto de que deja de consumir de manera continua una sustancia (OMS, 2018).

Abuso: Conducta consiente derivada del uso excesivo, inadecuado o desmedido de una sustancia o cosa (RAE, 2003).

Adicción: Es una patología médica a la que se asocia un desequilibrio emocional psicológico que provoca la necesidad imperiosa de consumir una sustancia, realizar una actividad o establecer un vínculo (OMS, 2009).

Adicción a los videojuegos: Uso desmedido e impulsivo por jugar donde se muestra una ausencia de control imperiosa, que puede llegar a interferir en su vida personal y familiar (OMS, 2022).

Agresión física: Es el uso consciente de la propia fuerza física, contra un grupo de personas y/o comunidad, con efectos casi siempre negativos sobre la salud (OMS, 2001).

Agresión verbal: Es una forma de maltrato psicológico emocional que es ocasionada con insultos o amenazas que en gran medida puede repercutir en violencia física (RAE, 2017).

Conductas agresivas: Es un estado emocional con patrones de conducta, por la necesidad imperiosa de actuar de manera violenta hacia los demás que puede variar dependiendo de la situación (Buss, 1990).

Hostilidad: Es una actitud provocativa e imperiosa por molestar o golpear a alguien haciendo uso de la violencia (Spielberger, 1990).

Ira: Es una reacción emocional que está compuesta por sentimientos de cólera o venganza que se manifiesta hacia otras personas Izard (1977, 1991).

Salud mental: Es un estado de salud psíquica donde el individuo regula de forma adecuada sus procesos cognitivos, emocionales y conductuales (OMS, 2022).

Tolerancia: Es la capacidad de dominio propio que ejercemos cuando nos enfrentamos a algo con lo que no estamos de acuerdo, o que nos resulta desagradable (Vogt, 1997).

Videojuegos: Es el uso de un aparato electrónico que permite mediante controles jugar una diversidad de juegos a través de una computadora, televisor o dispositivo móvil (RAE, 2017).

IV. METODOLOGIA

4.1. Tipo y nivel de la investigación

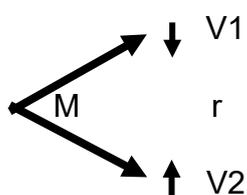
Tipo de investigación: básica, ya que se desprende de un contexto conceptual. La finalidad es aumentar la modernidad de la ciencia, pero sin contraponerla a ningún campo de estudio (Sampieri et al., 2014).

Nivel de la investigación: correlacional, esto se debe a que trata de conocer a fondo las cualidades de los miembros del grupo de estudio, midiendo las variables especificadas de forma simultánea o independiente, recopilar datos y medir la correlación entre las dos variables (Sampieri et al., 2014).

4.2. Diseño de investigación

Diseño de la investigación: no experimental de corte transversal, sólo se analizan los parámetros en su entorno natural, sin manipulación intencionada de las variables (Sampieri et al., 2014).

Así mismo, se ubico dentro de un enfoque cuantitativo, donde se basa en un marco de estudio lógico de carácter deductivo, con el objetivo de desarrollar preguntas de estudio e hipótesis que luego puedan ser puestas a prueba (Sampieri et al., 2014).



Esquema

Donde:

M= Muestra

X= Variable 1

Y= Variable 2 r=

relación

4.3. Hipótesis general y específicas

4.3.1. Hipótesis general

H.G: Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

4.3.2. Hipótesis específicas

H.E.1: Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abstinencia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

H.E.2: Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

H.E.3: Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

H.E.4: Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión dificultad de control y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

4.4. Identificación de las variables

Variable 1: Adicción a los Videojuegos

Dimensiones:

D1: Abstinencia

D2: Abuso y tolerancia

D3: Problemas asociados a los videojuegos

D4: Dificultad de control **Variable**

2: Conductas Agresivas

Dimensiones:

D1: Agresión Física

D2: Agresión Verbal

D3: Ira

D4: Hostilidad

4.5. Matriz y operacionalización de variables

Tabla 1 *Operacionalización variable dependiente*

<i>Variable estadística</i>	<i>Dimensiones</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Ítems</i>	<i>Escala de valores</i>	<i>Niveles y rangos</i>	<i>variable</i>
-----------------------------	--------------------	--------------------	--------------	--------------------------	-------------------------	-----------------

Tipo de

Adicción a los Videojuegos

Abstinencia

*Ansiedad
Frustración
Irritabilidad*

3-4-6
7-10
11 13-
14 21-
25

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

Dependencia Baja
0-31

Dependencia Moderada
32-66

Dependencia Alta
67- 100

Ordinal

Abuso y Tolerancia

Aumento de forma progresiva de los videojuegos

Usa los videojuegos para sentirse bien

1-5 89

Usa los videojuegos para aliviar los problemas

los 12

0=Nunca
1=Rara vez
2=A veces

58

Presenta problemas en las

3=Con frecuencia

interpersonales

4=Muchas veces

relaciones

	<i>Problemas asociados a los videojuegos</i>	<i>Perdida del sueño</i>	<i>16-17</i>
<i>Patrones de inadecuadas</i>		<i>comidas</i>	<i>19-23</i>
<i>videojuegos</i>		<i>Usa de forma excesiva los</i>	
	<i>Dificultad de</i>	<i>Tiene dificultad</i>	<i>2-15</i>
<i>22-24</i>	<i>control</i>	<i>para jugar</i>	<i>18-20</i>
<i>juego</i>		<i>Permanencia en el</i>	

Usa de forma
excesiva los
videojuegos

Tabla 2 Operacionalización variable independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles y rangos	Tipo de variable estadística
	Agresión Física	Amenazas	1-5-9			
		Golpes a otros	13-7 21-24 falso para mi	1=Completamente		Ordinal
					Muy bajo	

Conductas Agresivas	<i>Agresión Verbal</i>	<i>Violencia física</i>	27-29	2=Bastante falso para mi	1- 51
		<i>Insultos</i>			<i>Bajo</i>
	<i>Ira</i>	<i>Gritos</i>	2-6 10 14-18	3=Ni verdadero ni falso para mi	52-67
		<i>Apodos</i>		4=Bastante verdadero para mi	<i>Medio</i> 68-82
		<i>Acoso</i>	3-7 11 15-19	5=Completamente verdadero para mi	<i>Alto</i> 83-98
		<i>Sentimiento de injusticia</i>	22-25		
					<i>Muy alto</i> 99-145
		<i>Rabia</i>			

Percepción 4- 8
negativa 12-16
 20-23
 26-28

Hostilidad *Emoción adversa*

Disgusto

4.6. Población y muestra

4.6.1. Población:

Para Sampieri et al., (2014). "una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones" (p. 65). Es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las entidades de la población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

La población de la presente investigación estuvo formada por los estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín ubicado en el departamento de Puno, provincia de San Román, distrito de Juliaca durante el presente año 2022, el cual estuvo conformada por 330 estudiantes de diferentes secciones y de ambos géneros en edades comprendidas entre 14 y 17 años.

4.6.2. Muestra:

La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población. (Sampieri et al., 2014, p. 175.).

Para establecer el tamaño de la muestra, optamos por utilizar una fórmula de conjunto finito en la que asumimos un nivel de confianza del 95 % con un valor estándar correspondiente del 1,96 % y un error de muestreo del 5 %.

Cabe mencionar, que se utilizó un método probabilístico aleatorio simple para la selección.

El muestreo probabilístico otorga a cada individuo de la población objetivo la misma probabilidad de ser seleccionado (Sampieri et al., 2014).

La muestra que se está empleando para la presente investigación, es probabilística, para lo cual se aplicará la siguiente fórmula

$$n = E \frac{Z^2 pq \cdot N}{2 \cdot (N - 1) + Z^2 \cdot Pq}$$

Donde:

Z: Desviación estándar según el nivel de confianza (Z = 1.96 es decir del 95%)

E: Margen de error (5% = 0.05) p:

Probabilidad de éxito. (p = 0.80) = 80% q:

Probabilidad de fracaso. (q = 0.20) = 20%

N: Población = 330 n : Tamaño óptimo de la muestra.

Reemplazando la fórmula:

$$n = \frac{(1.96)^2(0.80)(0.20)(330)}{(0.05)^2(330 - 1) + (1.96)^2(0.80)(0.20)}$$

$$n = \frac{(3.8416)(0.16).330}{(0.0025)(329) + (3.8416)(0.80)(0.20)}$$

n =

$$n = \frac{202.83648}{\frac{202.83648}{8225 + 0.614656} + 0.614656} = 1.437156$$

$$n = 141$$

La probabilidad aleatoria simple nos da una muestra de 141 estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín de Juliaca, para lo cual se aplicó a estudiantes de diferentes géneros en edades que oscilan entre 14 y 17 años.

Criterios de Inclusión y Exclusión

Criterios de inclusión:

Estudiantes matriculados en la institución educativa

Estudiantes del cuarto grado de cualquier sección

Estudiantes que asisten regularmente a clases

Criterios de exclusión:

Estudiantes no matriculados en la Institución educativa

Estudiantes no ratificados para acceder a la institución

Estudiantes de otros grados que no pertenezcan al cuarto grado

Personas externas y ajenas a la institución

4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información

4.7.1. Técnicas

Los métodos que se utilizan para la recolección, elaboración para la presentación de los datos son los mismos que se emplean en este tipo de estudios. Tamayo y Tamayo

(2014) Afirman, que las técnicas de investigación se describen como "una representación funcional del modelo de investigación que explica de forma concreta el modo en que se ha realizado el estudio" (p. 126).

En la presente investigación de estudio, se aplicó la técnica de la encuesta mediante pruebas estandarizadas e inventarios, según Sampieri et al., (2014) estas pruebas están destinados a medir constructos específicos, como el coeficiente intelectual, satisfacción académica, estrés, depresión, calidad de vida, los hábitos de estudio, etc.

Del mismo modo, se empleará la recolección de datos secundarios, que de acuerdo con Sampieri et al., (2014) implica la revisión exhaustiva de aquellos documentos, archivos, tanto virtuales como físicos, para la obtención de información relevante previamente recolectada por una institución o un investigador, como cifras estadísticas, notas académicas, etc.

4.7.2. Instrumentos

Para conocer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

El instrumento de recogida de información será un cuestionario. Según Tamayo y Tamayo (2014, p.124) menciona que el cuestionario "es un material que expone los elementos del acontecimiento que se consideran primordiales, también facilita el aislamiento de determinados problemas que nos son de interés primordial. Asimismo, se limita la situación existente a un reducido conjunto de parámetros fundamentales para luego especificar el tema de investigación "

En efecto, se empleará como instrumento de recolección de información, el cuestionario estructurado de preguntas cerradas y en escala de Likert. De acuerdo con Sampieri, et al.,(2014,p.238). “La escala de Likert, consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones para medir la reacción del sujeto en tres, cinco o siete categorías”. Pues, para cada pregunta del cuestionario el encuestado deberá responder de acuerdo con la escala del 0 al 4:

- Totalmente en desacuerdo 0
- En desacuerdo 1
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo 2
- Un poco de acuerdo 3
- Totalmente de acuerdo 4

Variable 1: Adicción a los videojuegos

Para la primera variable, el instrumento que se empleo fue el test Dependencia a videojuegos, donde las respuestas se califican en escala de Likert, fue elaborado y validado por Marco Clara y Chóliz Mariano. en el 2011 y la adaptación al Perú por Salas Edwin y Merino César en el 2017.

Ficha Técnica

Nombre del instrumento : Test de Dependencia a los videojuegos (TDV)

Autor y año : Marco Clara y Chóliz Mariano. (2011)

Lugar de procedencia : Madrid, España **Edad de aplicación** : 11 a 18 años

Propósito : Se evalúa la dependencia a videojuegos

Administración : individual y colectiva (auto aplicada)

Número de ítems : 25 ítems
Duración : 15 a 20 min aproximadamente
Dimensiones : Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los Videojuegos y dificultad de control.
Escala de valoración: 0 = Totalmente en desacuerdo.
1 = En desacuerdo.
2 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
3 = De acuerdo.
4 = Totalmente de acuerdo.

Categorías :

- **Puntuación Global:** 0-31 dependencia baja, 32-66 dependencia moderada y 67-100 dependencia alta.
- **Abstinencia:** 0-12 dependencia baja, 13-16 dependencia moderada y 27-40 dependencia alta.
- **Abuso y Tolerancia:** 0-5 dependencia baja, 6-12 dependencia alta y 13-20 dependencia alta).
- **Problemas asociados a los videojuegos:** 0-4 dependencia baja, 5-10 dependencia moderada y 11-16 dependencia alta.
- **Dificultad de control:** 0-7 dependencia baja, 8-15 dependencia moderada y 16-24 dependencia alta.

La validez de confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos tiene en cuenta los criterios establecidos en todos los estudios científicos como académicos, los cuales están ligados con normas, métodos de evaluación, en estudios rigurosos y objetivos.

Se denomina confiabilidad, al grado en que una herramienta de medición, produce de forma sistemática los mismos resultados cuando se emplea con la misma persona o elemento. Sampieri et al., (2014).

El procedimiento de validación se llevó mediante la técnica de juicios de expertos, y cada ítem del instrumento es analizado por expertos con una gran trayectoria en psicología y elaboración de trabajos de investigación, realizado por los siguientes, 02 psicólogos con grado de magister en psicología clínica y por último 01 Psicóloga con grado de magister en salud mental del niño y adolescentes. Dichos instrumentos tienen un valor de 0.94 según el coeficiente de alfa de Cronbach, esto demuestra que el contenido del instrumento es genuino en su totalidad.

Tabla 3 *Resultados de la prueba de confiabilidad V1*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.94	25

Variable 2: Conductas agresivas

Para la segunda variable, el instrumento que se empleo fue el cuestionario de Agresividad, donde las respuestas se califican en escala de Likert, fue elaborado y validado por Arnold H. Buss y Mark Perry en 1992 y la adaptación en el Perú por Matalinares Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Capos y Villavicencio en el 2012.

Ficha Técnica

Nombre del instrumento : Cuestionario de agresividad (AQ)

Autor y año : Arnold H. Buss y Mark Perry (1992)

Lugar de procedencia : Madrid, España **Edad de aplicación** :
5 a 25 años

Propósito : Se evalúa la agresividad

Administración : individual y colectiva

Número de ítems : 29 ítems

Duración : 15 a 20 min aproximadamente

Dimensiones : Agresión verbal, física, ira y hostilidad.

Escala de valoración : 1 = Completamente falso para mí.

2 = Bastante falso para mí.

3 = Ni verdadero ni falso para mí.

4 = Bastante verdadero para mí.

5 = Completamente verdadero para mí.

Categorías :

- **Escala de agresión:** 1-51 muy bajo, 52-67 bajo, 68-82 medio, 83-98 medio alto, 99-145 muy alto.
- **Agresividad verbal:** 1-6 muy bajo, 7-10 bajo, 11-13 medio, 14-17 medio alto, 18-145 muy alto.
- **Agresividad Física:** 1-11 muy bajo, 12-16 bajo, 17-23 medio, 24-29 medio alto, 30-145 muy alto.
- **Ira:** 1-12 muy bajo, 13-17 bajo, 18-21 medio, 22-26 medio alto, 27-145 muy alto.
- **Hostilidad:** 1-14 muy bajo, 15-20 bajo, 21-25 medio, 26-31 medio alto, 32-145 muy alto.

El procedimiento de validación se llevó mediante la técnica de juicios de expertos, y cada ítem del instrumento es analizado por expertos con una gran trayectoria en psicología y elaboración de trabajos de investigación, realizado por los siguientes, 02 psicólogos con grado de Licenciado y por último 01 Psicólogo con grado de magister. Dichos instrumentos tienen un valor de 0.89 según el coeficiente de alfa de Cronbach, esto demuestra que el contenido del instrumento es genuino en su totalidad.

Tabla 4 Resultados de la prueba de confiabilidad V2

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.89	29

4.8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos

4.8.1. Técnicas de análisis

Para la aplicación de la encuesta se determinó una serie de pautas y recomendaciones antes de la aplicación del cuestionario.

- Se pedirá autorización al director de la Institución Educativa Secundaria San Martín para la aplicación del instrumento a los estudiantes del 4º grado de secundaria.
 - Instruir a los estudiantes sobre la encuesta que se les aplicara, con el único propósito de realizar una investigación, todo esto se llevara con fines educativos y de manera amable se les pide su colaboración, participación para ejecutar responsablemente la encuesta.
 - Después de la encuesta aplicada, agradecer por su gentil colaboración a los estudiantes.
 - Efectuara la base de datos de la investigación en Excel y SPSS
- 27

4.8.2. Procesamiento de datos

Según Tamayo y Tamayo (2014), Esta fase de proceso consiste recoger los datos mediante los instrumentos utilizados para recopilarlos, ya que el análisis estadístico permitirán hacer inferencias en cuanto a las hipótesis planteadas para llegar a una conclusión.

Aunado a esto, el autor menciona y cita a Arias, que sostiene que los hechos tienen que ser examinados, contrastados para luego ser mostrados con un método que permita como resultado confirmar o rechazar la hipótesis.

Es necesario resaltar, que la codificación es un método de proceso de datos que, según Tamayo y Tamayo (2014), es el proceso tecnológico utilizado para categorizar los hallazgos. Asimismo, destaca que la codificación es el proceso de categorizar todos los datos de acuerdo a las variables de estudio pertinentes. La tabulación es un método bien conocido que se utiliza en el análisis estadístico de datos como parte del procedimiento técnico. Calcular el número de casos que corresponden a cada categoría es el paso crucial del proceso de tabulación.

En tal sentido, este procedimiento una vez validado el instrumento, se aplicará a una muestra y se recolectará información de cada sujeto de la presente investigación. Luego se creará una base de datos con SPSS VERSIÓN 27 para obtener una tabla de frecuencia o histograma de cada pregunta mostrando los resultados para una mejor comprensión.

Al mismo tiempo, se usó los coeficientes de correlación de Rho Spearman para probar las hipótesis de la investigación usando estadísticas inferenciales, seguidas de un análisis de

correlación de las variables, seguido de cálculos estadísticos descriptivos apropiados considerados en dos niveles.

En líneas generales, una forma visual de examinar el grado de correlación de las variables hipotéticas es a través de diagramas de dispersión o nubes de puntos. Con base a los resultados obtenidos, para lo cual se creó una base de datos para el siguiente procesamiento.

CAPITULO V

5.1. Presentación de resultados

Los resultados de la encuesta del proyecto de investigación se presentan en este capítulo en forma de tablas y gráficos: Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes

de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

Tabla 5 Frecuencia y porcentaje de género en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

		Género			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	82	58,2	58,2	58,2
	Femenino	59	41,8	41,8	100,0
Total		141	100,0	100,0	

Figura 1

Porcentaje de género en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022

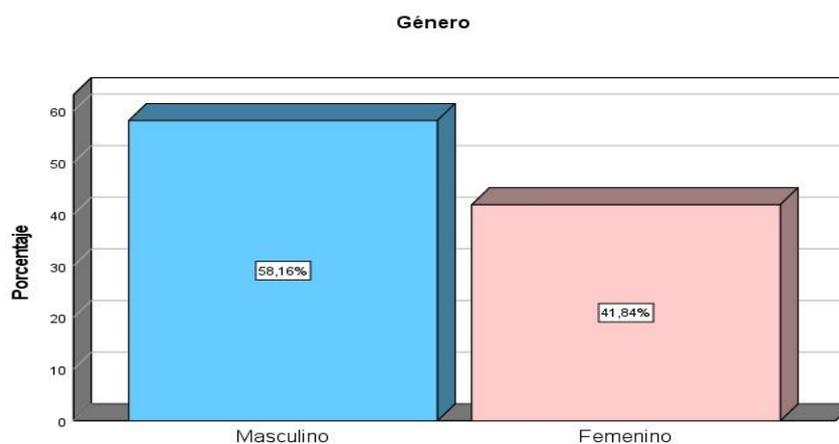


Tabla 6 Frecuencia y porcentaje de rango de edad en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca,

Puno 2022.

		Rango de edad		
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje
		Porcentaje	válido	acumulado

Válido	14	6	4,3	4,3	4,3
	15	57	40,4	40,4	44,7
	16	75	53,2	53,2	97,9
	17	3	2,1	2,1	100,0
Total		141	100,0	100,0	

Figura 2

Porcentaje de rango de edad en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

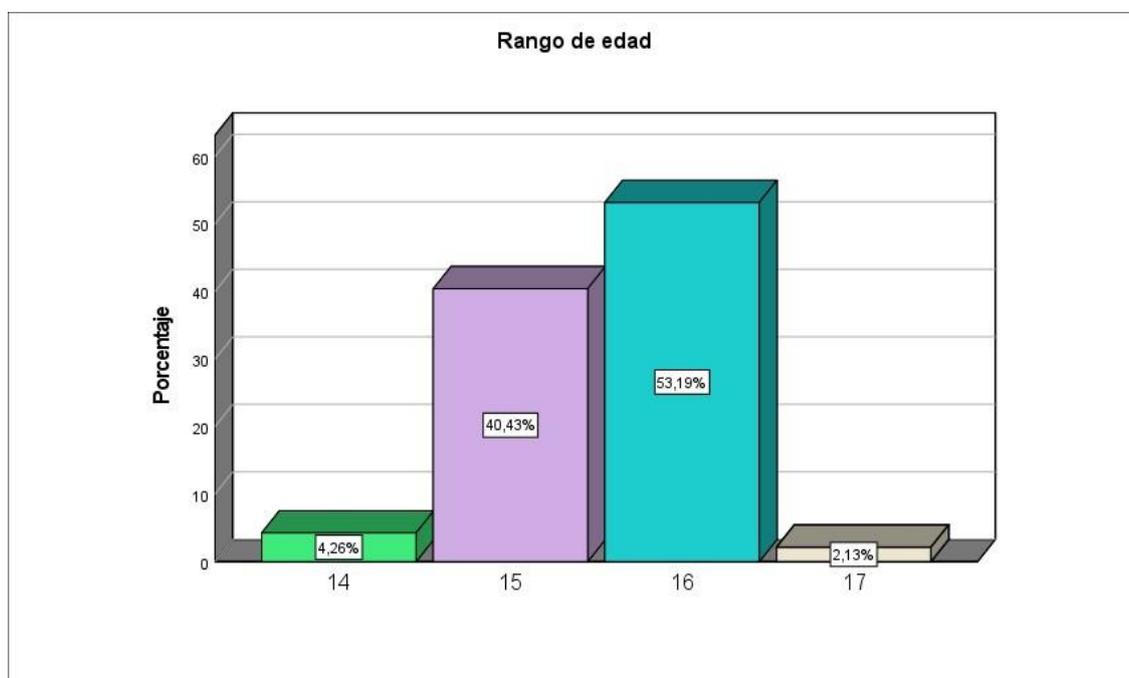


Tabla 7 *Frecuencia y porcentaje de la variable adicción a los videojuegos en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.*

		Adicción a los videojuegos			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Dependencia baja	95	67,4	67,4	67,4
	Dependencia moderada	41	29,1	29,1	96,5
	Dependencia alta	5	3,5	3,5	100,0

Total	141	100,0	100,0	
-------	-----	-------	-------	--

Figura 3

Porcentaje de la variable adicción a los videojuegos en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.



Tabla 8 *Frecuencia y porcentaje de la dimensión abstinencia en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.*

		Abstinencia			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Dependencia baja	79	56,0	56,0	56,0
	Dependencia moderada	57	40,4	40,4	96,5
	Dependencia alta	5	3,5	3,5	100,0
	Total	141	100,0	100,0	

Figura 4 *Porcentaje de la dimensión abstinencia en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.*

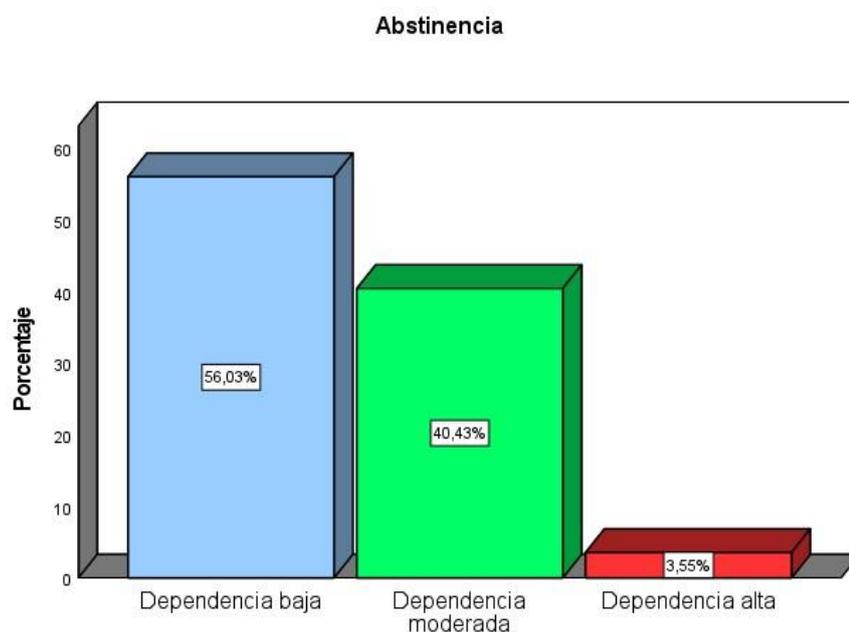


Tabla 9 *Frecuencia y porcentaje de la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San*

Martín Juliaca, Puno 2022.

		Abuso y tolerancia			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Dependencia baja	68	48,2	48,2	48,2
	Dependencia moderada	61	43,3	43,3	91,5
	Dependencia alta	12	8,5	8,5	100,0
	Total	141	100,0	100,0	

Figura 5 *Porcentaje de la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.*

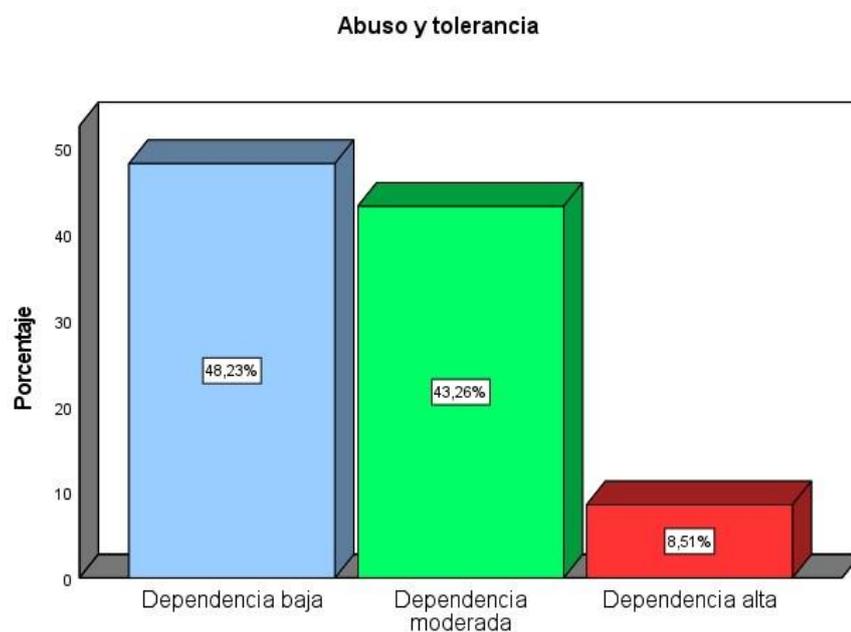


Tabla 10

Frecuencia y porcentaje de la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

		Problemas asociados a los videojuegos			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Dependencia baja	101	71,6	71,6	71,6
	Dependencia moderada	36	25,5	25,5	97,2
	Dependencia alta	4	2,8	2,8	100,0
	Total	141	100,0	100,0	

Figura 6

Porcentaje de la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

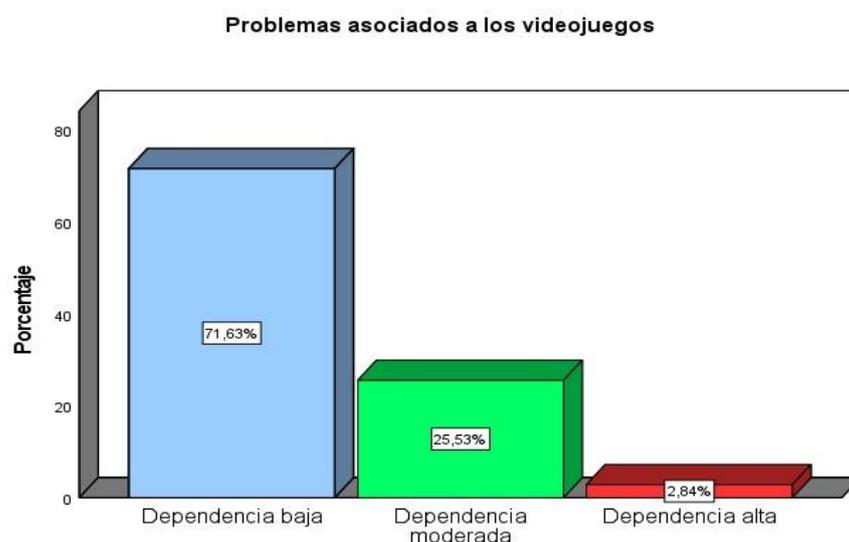


Tabla 11

Frecuencia y porcentaje de la dimensión dificultad de control en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

		Dificultad de control			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Dependencia baja	106	75,2	75,2	75,2
	Dependencia moderada	32	22,7	22,7	97,9
	Dependencia alta	3	2,1	2,1	100,0
	Total	141	100,0	100,0	

Figura 7

Porcentaje de la dimensión dificultad de control en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.



Tabla 12 *Frecuencia y porcentaje de la variable conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.*

		Conductas agresivas			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	22	15,6	15,6	15,6
	Medio	94	66,7	66,7	82,3
	Alto	25	17,7	17,7	100,0
	Total	141	100,0	100,0	

Figura 8 *Porcentaje de la variable conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.*

Conductas agresivas

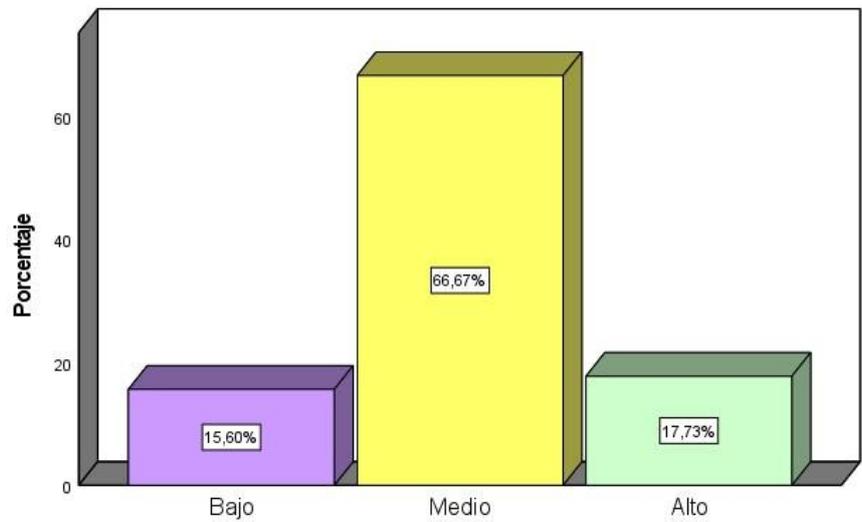


Tabla 13 Frecuencia y porcentaje de la dimensión agresión física en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	15	10,6	10,6	10,6
	Medio	55	39,0	39,0	49,6
	Alto	46	32,6	32,6	82,3
	Muy alto	25	17,7	17,7	100,0
	Total	141	100,0	100,0	

Agresión física

Figura 9 *Porcentaje de la dimensión agresión física en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.*

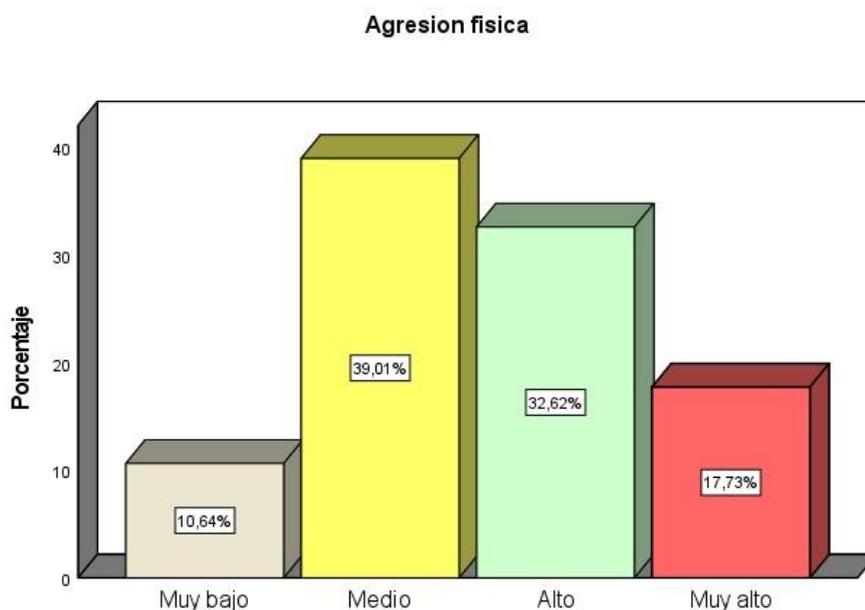


Tabla 14 *Frecuencia y porcentaje de la dimensión agresión verbal en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.*

		Agresión verbal			Porcentaje acumulado
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	
Válido	Muy bajo	8	5,7	5,7	5,7
	Bajo	80	56,7	56,7	62,4
	Medio	53	37,6	37,6	100,0
	Total	141	100,0	100,0	

Figura 10 *Porcentaje de la dimensión agresión verbal en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.*

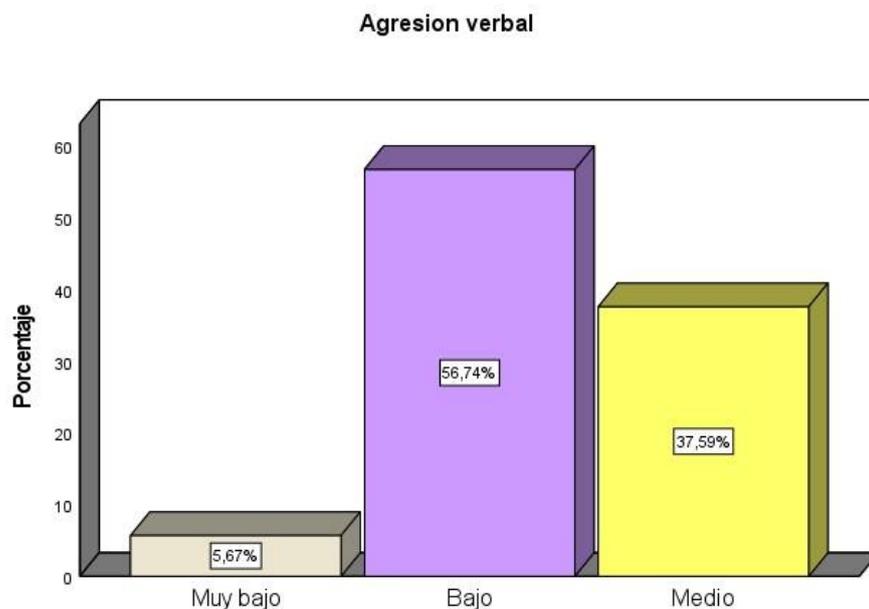


Tabla 15 Frecuencia y porcentaje de la dimensión ira en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca,

Puno 2022.

		Ira			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	7	5,0	5,0	5,0
	Medio	61	43,3	43,3	48,2
	Alto	63	44,7	44,7	92,9
	Muy alto	10	7,1	7,1	100,0
	Total	141	100,0	100,0	

Figura 11 Porcentaje de la dimensión ira en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

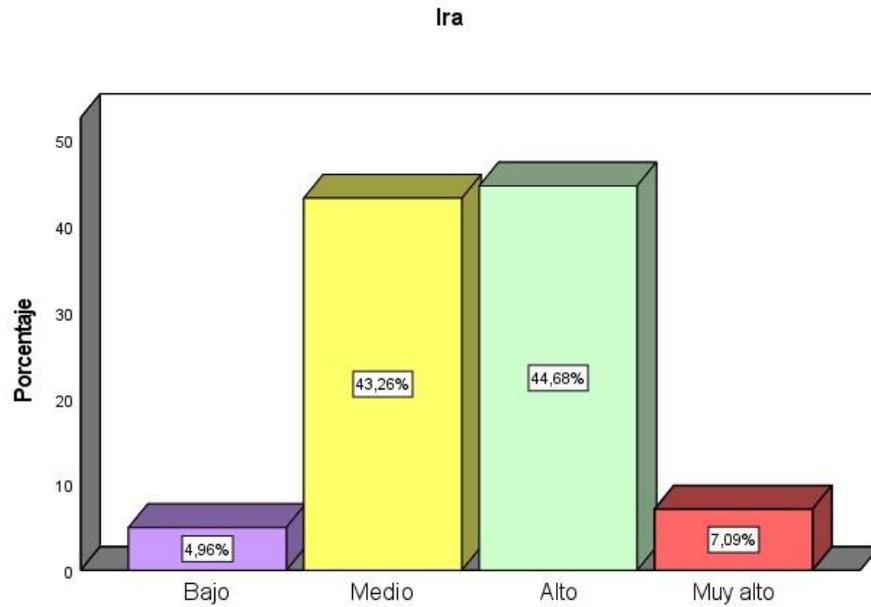
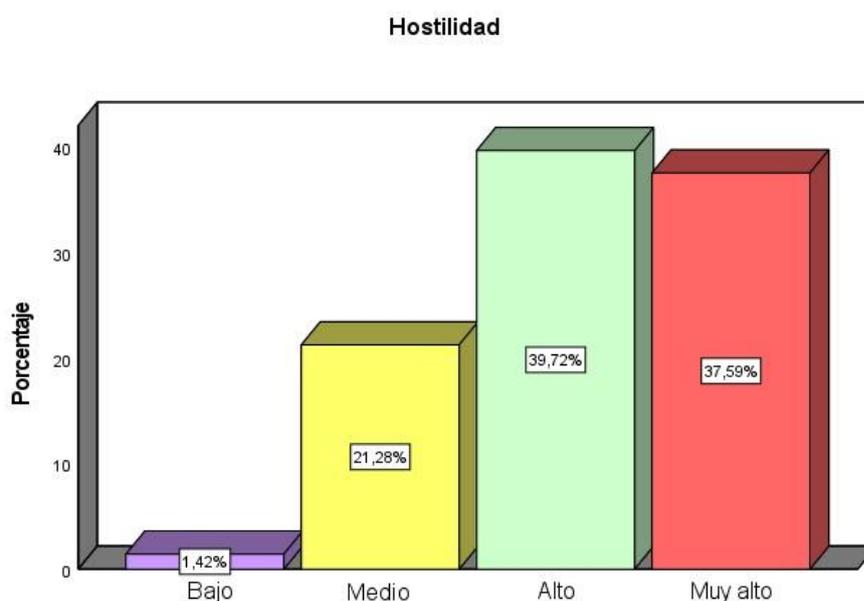


Tabla 16 Frecuencia y porcentaje de la dimensión hostilidad en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

		Hostilidad			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	2	1,4	1,4	1,4
	Medio	30	21,3	21,3	22,7
	Alto	56	39,7	39,7	62,4
	Muy alto	53	37,6	37,6	100,0
	Total	141	100,0	100,0	

Figura 12

Porcentaje de la dimensión hostilidad en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.



5.2. Interpretación de los resultados

A continuación, presentamos la interpretación de las tablas estadísticas, luego de la aplicación de los instrumentos:

1. En la tabla 5 y figura 1, se observa se observa que 58,2% (82/141) de estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022 son de género masculino, por otra parte, el 41,8% (59/141) son de género femenino.
2. En la tabla 6 y figura 2, se observa que 53,2% (75/141) de estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022 tienen 16 años, por otra parte, el 41,8% (57/141) de estudiantes tienen 15 años, así mismo el 4,3% (6/141) de estudiantes tienen 14 años y por último el 2,1% (3/141) de estudiantes tienen 17 años.

3. En la tabla 7 y figura 3, se observa en la variable adicción a los videojuegos que el 67,4% (95/141) tiene un nivel de dependencia baja, así mismo 29,1% (41/141) presenta una dependencia moderada y una minoría 3,5% (5/141) dependencia alta.
4. En la tabla 8 y figura 4, se observa en la dimensión abstinencia de la variable adicción a los videojuegos, que el 58,0% (79/141) tiene un nivel de dependencia baja, así mismo 40,4% (57/141) presenta una dependencia moderada y una minoría 3,5% (5/141) dependencia alta.
5. En la tabla 9 y figura 5, se observa en la dimensión abuso y tolerancia de la variable adicción a los videojuegos, que el 48,2% (68/141) tiene un nivel de dependencia baja, así mismo 43,3% (61/141) presenta una dependencia moderada y una minoría 8,5% (12/141) dependencia alta.
6. En la tabla 10 y figura 6, se observa en la dimensión problemas asociados a los videojuegos de la variable adicción a los videojuegos, que el 71,6% (101/141) tiene un nivel de dependencia baja, así mismo 25,5% (36/141) presenta una dependencia moderada y una minoría 2,8% (4/141) dependencia alta.
7. En la tabla 11 y figura 7, se observa en la dimensión dificultad de control de la variable adicción a los videojuegos, que el 75,2% (106/141) tiene un nivel de dependencia baja, así mismo 22,7% (32/141) presenta una dependencia moderada y una minoría 2,1% (3/141) dependencia alta.

8. En la tabla 12 y figura 8, se observa en la variable conductas agresivas que el 66,7% (94/141) tiene un nivel medio, así mismo 17,7% (25/141) presenta un nivel alto y una minoría 15,6% (22/141) un nivel bajo.
9. En la tabla 13 y figura 9, se observa en la dimensión agresión física de la variable conductas agresivas, que el 38,0% (55/141) tiene un nivel medio, así mismo 32,6% (46/141) presenta un nivel alto, por otra parte 17,7% (25/141) tiene un nivel muy alto y una minoría 10,6% (15/141) un nivel bajo.
10. En la tabla 14 y figura 10, se observa en la dimensión agresión verbal de la variable conductas agresivas, que el 56,7% (80/141) tiene un nivel bajo, así mismo 37,6% (53/141) presenta un nivel medio y una minoría 5,7% (8/141) un nivel muy bajo.
11. En la tabla 15 y figura 11, se observa en la dimensión ira de la variable conductas agresivas, que el 44,7% (63/141) tiene un nivel alto, así mismo 43,3% (61/141) presenta un nivel medio, por otra parte 7,1% (10/141) tiene un nivel muy alto y una minoría 5,0% (7/141) un nivel bajo.
12. En la tabla 16 y figura 12, se observa en la dimensión hostilidad de la variable conductas agresivas, que el 39,7% (56/141) tiene un nivel alto, así mismo 37,6% (53/141) presenta un nivel alto, por otra parte 21,3% (30/141) tiene un nivel medio y una minoría 1,4% (2/141) un nivel bajo.

VI. ANALISIS DE RESULTADOS

6.1 Análisis descriptivo Prueba

de Normalidad

Criterio de decisión

Si $p < 0.05$ rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a

Donde H_0 = Hipótesis nula / H_a = Hipótesis alterna

Tabla 17 *Prueba de normalidad Kolmogórov – Smirnov para la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogóro Estadístico	-Smirnov Sig.	Shapiro-Wilk			
			Estadístico	gl	Sig.	
Adicción a los videojuegos	,077	141	,041	,952	141	,000
D1 Abstinencia	,076	141	,045	,957	141	,000
D2 Abuso y tolerancia	,102	141	,001	,940	141	,000
D3 Problemas ocasionados	,149	141	,000	,883	141	,000

D4: Dificultad de control	,145	141	,000	,910	141	,000
Conductas agresivas	,077	141	,040	,992	141	,576
D1 Agresión física	,086	141	,013	,973	141	,008
D2 Agresión verbal	,105	141	,001	,963	141	,001
D3 Ira	,095	141	,003	,982	141	,065
D4 Hostilidad	,054	141	,200*	,990	141	,393

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera. a.

Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: En la tabla 17, se muestra resultados de la prueba de normalidad, para la variable Adicción a los videojuegos con un p-valor (Sig) = 0,041, del mismo modo para la variable Conductas agresivas con un p-valor (Sig) = 0,040, siendo menores a 0.05, es decir que los datos no provienen de una distribución normal, entonces no se pueden utilizar las pruebas paramétricas en este caso se debe emplear las pruebas no paramétricas, para continuar con el análisis estadístico.

Contraste de la hipótesis general

H0: No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

Ha: Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

Tabla 18 Prueba de Rho de Spearman entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas

Correlaciones

			Dependencia a los videojuegos	Conductas agresivas
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,353**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	141	141
	Conductas agresivas	Coefficiente de correlación	,353**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	141	141

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 18, se puede apreciar como resultado un coeficiente de correlación Rho de Spearman = 0,353** que de acuerdo al baremo de estimación nos da una correlación positiva baja, con un p-valor (Sig) = 0,000 el cual es menor al nivel de significancia de 0.05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha), es decir, que existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.

Contraste de la hipótesis específica 1

H0: No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abstinencia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.

Ha: Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abstinencia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.

Tabla 19 Prueba de Rho de Spearman entre la dimensión abstinencia y las conductas agresivas

			Correlaciones	
			Abstinencia	Conductas agresivas
Rho de Spearman	Abstinencia	Coefficiente de correlación	1,000	,413**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	141	141
	Conductas agresivas	Coefficiente de correlación	,413**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	141	141

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 19, se puede apreciar como resultado un coeficiente de correlación Rho de Spearman = 0,413** que de acuerdo al baremo de estimación nos da una correlación positiva moderada, con un p-valor (Sig) = 0,000 el cual es menor al nivel de significancia de 0.05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha), es decir, que existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abstinencia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.

Contraste de la hipótesis específica 2

H0: No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.

Ha: Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y las conductas

agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

Tabla 20

Prueba de Rho de Spearman entre la dimensión abuso y tolerancia y las conductas agresivas

Correlaciones			Abuso y tolerancia	Conductas agresivas
Rho de Spearman	Abuso y tolerancia	Coeficiente de correlación	1,000	,255**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	141	141
	Conductas agresivas	Coeficiente de correlación	,255**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	141	141

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 20, se puede apreciar como resultado un coeficiente de correlación Rho de Spearman = 0,255** que de acuerdo al baremo de estimación nos da una correlación positiva baja, con un p-valor (Sig) = 0,002 el cual es menor al nivel de significancia de 0.05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H₀) y se acepta la hipótesis alterna (H_a), es decir, que existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022

Contraste de la hipótesis específica 3

H0: No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

Ha: Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

Tabla 21 *Prueba de Rho de Spearman entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y las conductas agresivas*

Correlaciones			Problemas asociados a los videojuegos	Conductas agresivas
Rho de Spearman	Problemas asociados a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,275**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	141	141
Rho de Spearman	Conductas agresivas	Coeficiente de correlación	,275**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	141	141

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 21, se puede apreciar como resultado un coeficiente de correlación Rho de Spearman = 0,275** que de acuerdo al baremo de estimación nos da una correlación positiva baja, con un p-valor (Sig) = 0,001 el cual es menor al nivel de significancia de 0.05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis alterna (Ha), es decir, que existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión problemas asociados a los

videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

Contraste de la hipótesis específica 4

H₀: No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión dificultad de control y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

H_a: Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión dificultad de control y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

Tabla 22

Prueba de Rho de Spearman entre la dimensión dificultad de control y las conductas agresivas

Correlaciones			Dificultad de control	Conductas agresivas
Rho de Spearman	Dificultad de control	Coefficiente de correlación	1,000	,239**
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	141	141
	Conductas agresivas	Coefficiente de correlación	,239**	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	.
		N	141	141

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 22, se puede apreciar como resultado un coeficiente de correlación Rho de Spearman = 0,239** que de acuerdo al baremo de estimación nos da una correlación positiva baja, con un p-valor (Sig) = 0,004 el cual es menor al nivel de significancia de 0.05. Por lo tanto, se rechaza la

hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a), es decir, que existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión dificultad de control y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

7.1 Comparación de resultados

A partir de los hallazgos encontrados aceptamos la hipótesis alterna general que establece que existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

De acuerdo a los resultados descritos de la muestra de 141 estudiantes, se demuestra que en la variable “X” adicción a los videojuegos que el 67,4% tiene un nivel de dependencia baja, así mismo 29,1% presenta una dependencia moderada y una minoría 3,5% dependencia alta, según el puntaje obtenido luego de la aplicación del instrumento. Esto indica que la mayoría de los estudiantes evaluados señalan que la adicción a los videojuegos es deficiente donde se manifiesta que no existe una guía y control por parte de sus padres, en la cual ellos tienen acceso a internet sin supervisión de un adulto responsable que supervise el uso adecuado de los aparatos tecnológicos. Por lo tanto, los padres son el pilar de sus hijos en lo que pueden influir en su comportamiento ya que ellos imitan algunas conductas

que pueden conllevar a actividades sanas o insanas, que a largo plazo pueden influir en su comportamiento. García, et al. (2012)

Sin embargo, en la variable “Y” conductas agresivas que el 66,7% tiene un nivel medio, así mismo 17,7% presenta un nivel alto y una minoría 15,6% un nivel bajo. Esto indica que los estudiantes demuestran conductas agresivas en un nivel moderado, según el puntaje obtenido luego de la aplicación del instrumento. Es decir que sus actitudes de comportamiento agresivo como agredir, golpear, humillar e insultar consiguen manejarlo de alguna manera. Por lo tanto, podemos decir que las conductas agresivas pueden afectar en las relaciones sociales de manera directa con las personas que interactúa. Monjas y Avilés (2003)

De igual manera, en la relación de la adicción a los videojuegos con las conductas agresivas se encontró como resultado una correlación positiva baja, con un coeficiente de correlación Rho de Spearman = 0,353** y con un p-valor (Sig) = 0,000, es decir cuando hacen uso de los videojuegos los estudiantes en cierta manera mayor será el porcentaje de agresividad en los estudiantes.

Según lo que señala Santos (2020) se observa que la mayor parte de adolescentes son de género masculino (53,9%) seguido del género femenino con (46,1%), que señala que la edad en la que juegan los adolescentes en los videojuegos es a la edad de 9 años, tanto en hombres como mujeres seguido de los 10 años, lo que se evidencia que 29,2% bastantes veces, 76,3%, casi siempre, 78,1% casi nunca y el 81.3% algunas veces hacen uso más continuo de 1 a 2 horas por día indicando que los adolescentes dejan de lado sus actividades por dedicarse a

estar jugando. Podemos concluir que tanto los hombres y las mujeres hacen un uso moderado de los videojuegos.

Estos resultados guardan relación con lo que señala Bolívar y Velásquez (2020) en su investigación en lo cual hacen referencia, que el género que predominó en el estudio fue el femenino e indican que la dependencia a los videojuegos se relaciona de manera significativa con la agresividad con los estudiantes de la institución de Ica

Así mismo como menciona Chiclayo (2021) señala que existe una relación positiva baja entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes predominando el nivel moderado con un 45.8% en relación a los juegos.

CONCLUSIONES

PRIMERA: En relación al objetivo general podemos concluir que existe una relación significativa positiva baja entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.

SEGUNDA: En relación al primer objetivo específico podemos concluir que existe una relación significativa positiva moderada entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abstinencia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.

TERCERA: En relación al segundo objetivo específico podemos concluir que existe una relación significativa positiva baja entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.

CUARTA: En relación al tercer objetivo específico podemos concluir que existe una relación significativa positiva baja entre la adicción a los videojuegos en su

dimensión problemas asociados a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

QUINTA: En relación al cuarto objetivo específico podemos concluir que existe una relación significativa positiva baja entre la adicción a los videojuegos en su dimensión dificultad de control y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda al director de la institución educativa gestionar con las autoridades del ministerio de salud el soporte psicológico para los estudiantes que evidencian problemas con la abstinencia, abuso, tolerancia y Problemas asociados a los videojuegos.

SEGUNDA: Se recomienda al coordinador del área de tutoría de la institución educativa promover y desarrollar programas integrales donde participen padres e hijos orientado en la prevención del uso adecuado de los equipos tecnológicos en los estudiantes.

TERCERA: Se recomienda al departamento de psicología de la institución diseñar un protocolo de integral promoviendo el adecuado manejo de la comunicación asertiva en los estudiantes.

CUARTA: Se recomienda, fomentar la educación y el desarrollo de habilidades alternativas a través de actividades extracurriculares, deportes u otras áreas de interés que ayuden a los adolescentes a diversificar sus experiencias y encontrar un equilibrio en su tiempo de ocio.

QUINTA: Se recomienda a las futuras investigaciones seguir estudiando estas variables y sus consecuencias negativas

en los estudiantes del departamento de Puno, distrito Juliaca.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, C. A., y Bushman, B. J. (2002). Competencias emocionales y resolución de conflicto interpersonales en el aula sobre la agresividad:
https://www.eumed.net/tesisdoctorales/2012/lb/sobre_la_agresividad.html
- Amador, T. (2018) Agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos online [Tesis de licenciatura, Universidad Abierta Interamericana]. Repositorio digital
<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC129364.pdf>
- Ariza, A. (2017) Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la policía nacional en la ciudad de Bogotá D.C. [Tesis de licenciatura, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio institucional:
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1393/arizaalfredo2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arteaga, A. (2021). *Industria de Videojuegos en México en 2020*. Obtenido de The competitive intelligence unit:
<https://www.theciu.com/publicaciones2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020>
- Artezano Rojas, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de los

Andes] Repositorio institucional.
<https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Beck, A.T. (1976). *Cognitive Therapy and the Emotional Disorders*. Nueva York: International Universities

Press **Health**, Vol.2 No.8:
[https://www.scirp.org/\(S\(i43dyn45teexjx455qlt3d2q\)\)/reference/ReferencesPaers.aspx?ReferenceID=49823](https://www.scirp.org/(S(i43dyn45teexjx455qlt3d2q))/reference/ReferencesPaers.aspx?ReferenceID=49823)

Berkowitz, L. (1996). *Agresión. Causas, consecuencias y control*. Bilbao: Desclée de Briuwer Psicogente, vol. 9, núm. 15, junio, 2006, pp. 166-170 Universidad Simón Bolívar Barranquilla, Colombia:
<https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552137012.pdf>

Bolívar, M. y Velásquez, Y. (2022). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Ica 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Ica]. Repositorio institucional
<http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/autonomadeica/1691/1/Mara%20Denixa%20Bolivar%20Casta%20b1eda.pdf>

Bowen, M. (1979). *De la familia al individuo. La diferenciación del sí mismo en el sistema familiar* Barcelona, vol. 6, núm. 25, octubre, 1991, p. 208 Editorial Paidós ibérica:
<https://www.casadellibro.com/libro-de-la-familia-alindividuo-diferenciacion-del-si-mismo-en-el-sistema-familiar/9788475097169/330550>

Braga, S. (2014). *Rasgos de Personalidad y Agresividad* (Estudio realizado con estudiantes de Tercero Básico del

Instituto Nacional de Educación Básica del Municipio de Nahualá, Departamento de Sololá) 2018. [Tesis de licenciatura, Universidad Rafael Landívar] Repositorio Digital

<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/22/Chox-William.pdf>

Buss, A., y Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology* [El Cuestionario de agresión. Revista de personalidad y psicología social]. 61 revista de personalidad y psicología, 63(3), 452–459.

<https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>

Cía, A.H. (2014) Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatría* [Internet]. 11feb.2014 [citado 17jul.2022];76(4):210.

Available from:
<https://revistas.upch.edu.pe/index.php/RNP/article/view/1169>

Chiclayo, C. (2021). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/75392/Chiclayo_JCM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Effectiveness of impulsivity control techniques to videogame addiction prevention. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-

69. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718->

48082017000100006

Chóliz, M. y Marco, C. (2010). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia., *Anales de Psicología* / 27(2) Vol. 38 Núm. 2 (2022):
<https://www.um.es/analesps/>

Chóliz, M. y Marco, C. (2013). Tratamiento cognitivoconductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 13, 125 – 141:
<https://www.sciencedirect.com/book/9780123983367/principles-of-addiction#book-info>

Domenech, M. y Iñiguez, L. (2002). La construcción social de la violencia. *Athenea Digital*, 2- 1-10:
https://www.researchgate.net/publication/39087860_La_construccion_social_de_la_violencia

Erikson, E. H. (1989). *El ciclo vital completado* EditorialPaidós, México S.A, SAICF Defensa 599, Buenos Aires, ISBN:968-853-084-0,1985 Educación Social 47, Libros recuperados:
https://www.academia.edu/38779034/Erikson_El_Ciclo_Vital_Completado_pdf

EsSalud. (2021). *ESSALUD DETECTA QUE 3 DE CADA 10 NIÑOS EVIDENCIAN CONDUCTAS RELACIONADAS A LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS DEBIDO AL CONFINAMIENTO*. Obtenido de ESSALUD:
<http://noticias.essalud.gob.pe/?innoticia=essaluddetecta-que-3-de-cada-10-ninos-evidencian-conductasrelacionadas-a-la-adiccion-a-los-videojuegos-debido-alconfinamiento>

- Fárez Uyaguari, M. (2019) Agresividad y adicción a videojuegos e internet en adolescentes de la Unidad Educativa Técnico Salesiano de la ciudad de Cuenca 2018 – 2019 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Cuenca].
Repositorio institucional
<https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/11128>
- Labrador, F., Requenses, A. & Helguera, M. (2010). Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos:
<https://consaludmental.org/centro-documentacion/guiapadres-educadores-internet-moviles-videojuegos/>
- García, A., Montes, C. y Alcol, I. (2012). El juego patológico en los adolescentes. Psicología de las adicciones, 1(1), Vol. 1, 2012, pp. 29-34
https://www.academia.edu/download/53072292/Psicologia_de_las_Adicciones.pdf#page=5
- García, B. (2022). *OMS declara adicción a los videojuegos como enfermedad y estos son los síntomas*. Obtenido de Saludiarario: <https://www.saludiarario.com/oms-declaraadicion-a-los-videojuegos-como-enfermedad-y-estossos-los-sintomas/>
- Gestión, D. (13 de Noviembre de 2021). *Gamers en Perú: el 69 % de la población consume videojuegos, según estudio*. Obtenido de Diario Gestión: <https://gestion.pe/tendencias/gamers-en-peru-creceexponencialmente-el-consumo-de-videojuegos-esteano-nndc-noticia/?ref=gesr>
- Giménez, A. E. (2014) Como disminuir la agresividad en los niños sugerencia: para padres – 1ra Edición, Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Editorial Paidós, 2014,

EBook. ISBN 978-950-12-0184-0 [fecha de Consulta 20 de Julio de 2022].
<https://www.casadellibro.com/ebookcomo-disminuir-la-agresividad-en-los-ninosebook/9789501201840/2527405>

Griffiths, M. (2005). A Components model of addictions within a biopsychosocial framework: July 2009 Journal of Substance Use 10(4):191-197
DOI:10.1080/14659890500114359
https://www.researchgate.net/publication/232089655_A_Components_Model_of_Addiction_within_a_Biopsychosocial_Framework

Griffiths, M. (2005). Adicción a los Videojuegos: “Una revisión de la Literatura. Revista Internacional de Psicología Clínica y de la Salud”, España, Fundación VECA para el Avance de la Psicología Clínica Conductual, ISSN 11329483, Vol. 13, Nº. 3, 2005, págs. 445-462:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1404330>

Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill 2014:
<https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

INSM. (2014). *El Instituto Nacional de Salud Mental atendió 297 casos nuevos entre el 2012 y 2013*. Obtenido de El Instituto Nacional de Salud Mental:

<http://www.inism.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2014/001.html>

Marlatt, G. A. (1985). Relapse Prevention: Theoretical rationale and overview model. En *Relapse Prevention: Maintenance strategies in the treatment of addictive behaviors* (pp 93-116). New York: Guildorf Press. https://www.academia.edu/56376997/Relapse_prevention_Maintenance_strategies_in_the_treatment_of_addictive_behaviors

Monjas, M.I. y Avilés, J.M. (2003). Programa de sensibilización contra el maltrato entre iguales. España Asociación Castellano-Leonesa para la Defensa de la Infancia y la Juventud, España, ISBN: 84-9718-186-7, 2003: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=240412>

Minsa. (2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Obtenido de Ministerio de Salud: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-laadiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes/>

Minuchin, S. (1977). *Familias y Terapia Familiar*. Barcelona: Granica. Editorial Gedisa México traducido ISBN: 968852-041-1-2003: <https://www.cphbidean.net/wpcontent/uploads/2017/11/Salvador-Minuchin-Familias-yterapia-familiar.pdf>

Moreno, F. (2014). *Manual de terapia sistémica: principios y herramientas de intervención*. Aperturas psicoanalíticas revista internacional de psicoanálisis, (Ed.) Bilbao: Desclée De Brouwer, 2014 Número 050 2015
Recuperado de:

<http://www.aperturas.org/articulo.php?articulo=0000913>
Nizama, V. (1992). Problemáticas de la dependencia de
drogas: un Enfoque Holístico. Acta Medica peruana,
Vol.

XVI N° 2 16(2), 146-154:
http://sisbib.unmsm.edu.pe/BVRevistas/acta_medica/1992_n2/pdf/a09.pdf

Nonalaya, M. y Solis, M. (2020). Adicción a videojuegos y
agresividad en estudiantes de secundaria de una
institución educativa estatal, Huaraz, 2020 [Tesis de
licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio
institucional

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62038/Nonalaya_AMM-Solis_PMASD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Organización Mundial de la salud. (18 de junio de 2022).

Adicción a los videojuegos según el cie-11. Recuperado
de: <https://www.paho.org/es/noticias/18-6-2018-omspublica-su-nueva-clasificacion-internacionalenfermedades-cie-11>

Organización Mundial de la salud. (3 de octubre de 2002).

Informe mundial sobre la violencia y la salud.

Recuperado de:
http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/67411/a77102_spa.pdf?sequence=1

Pavlov, I. P. (1927). Conceptos de condicionamiento clásico en
los campos básicos y aplicados Interdisciplinaria, vol. 20,
núm. 2, 2003, pp. 205-227 Centro Interamericano de
Investigaciones Psicológicas y Ciencias Afines Buenos
Aires, Argentina:

<https://www.redalyc.org/pdf/180/18020204.pdf>

- Pearce, J. (1995). *Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia*, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina, Vol.39
N°22020:https://www.revistaavft.com/images/revistas/2020/avft_2_2020/12_habilidades.pdf
- Pont, E. (2020). *La adicción a los videojuegos entre los adolescentes*. Obtenido de La vanguardia:
<https://www.lavanguardia.com/vida/juniorreport/20200519/481153978057/adiccion-videojuegostranstorno-oms-adolescentes.html>
- Quintana, K y San Miguel, E. (2021). *Adicción a los videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad de Lima Norte, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio institucional <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/29817/Quintana%20Prado%2c%20Kevin%20Alberto%20%20San%20Miguel%20Caceda%2c%20Erick.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramírez, R. (2021). *Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63311/Ram%c3%adrez_RRISD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramos, R. y Torres, L. (2008). *Normas y límites- Premios y castigos* Madrid, España. Editorial Aguilar 2008, Vol. 4, E-Book. ISBN 8584-743-22-2145-7:
<https://rocioramospaul.com/libros/>

- Reyes, J. S. (2020). *Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos*. Obtenido de Peru21:
<https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casospor-adiccion-a-videojuegos-noticia/>
- Robin, F. (2022). *Crece el público gamer: un estudio revela sus ganancias y tendencias esenciales para este año*. Obtenido de Yahoo: https://es-us.finanzas.yahoo.com/noticias/crece-p%C3%BAblicogamer-estudio-revela-113600889.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xILmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAABeo6Kwq4h5oAvaqH8TM6WdUtcObiCZV1Lcw5yBISrXieNR7POqudUnb1O1Dz1fZ8bilnoG7Yst
- Santos Bravo, J. y Chávez Vera, M. (2020). Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí Ecuador, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (mayo 2020). En línea:
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/05/videojuegos-adolescentes.html>
- Soper, W.B. y Miller, M.J. (1983). *ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA* *Psicología Conductual*, Vol. 13, N.º 3, 2005, pp. 445-462:
https://www.behavioralpsycho.com/wpcontent/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf
- Spielberger, C.D., Jacobs, G., Russell, S. y Crane, R.S. (1983). *Assessment of Anger: The State-Trait Anger Scale*. En J.N. Butcher y C.D. Spielberger (Eds.), *Advances in Personality Assessment*, vol. 2. Hillsdale: LEA:
[https://www.scirp.org/\(S\(i43dyn45teexjx455qlt3d2q\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=649686](https://www.scirp.org/(S(i43dyn45teexjx455qlt3d2q))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=649686)

- Suárez; S. M, Aguirre, L.M. y Valera, H.C. (2012). Comportamientos alarmantes infantiles y juveniles Editorial Tlanepantla, Estado de México Edición 2012: <https://www.worldcat.org/title/comportamientosalarmantes-infantiles-y-juveniles/oclc/970585227?referer=di&ht=edition>
- TAMAYO Y TAMAYO, M. (2014). El proceso de la investigación científica; incluye glosario y manual de evaluación de proyectos (4a. ed.). Guadalajara: Limusa. https://books.google.com.pe/books/about/El_proceso_de_la_investigaci%C3%B3n_cient%C3%ADfica.html?id=Lw7uXwAACAAJ&redir_esc=y
- Torras, V. E. (2014). *Los videojuegos y las emociones*. Obtenido de <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestrosexpertos/los-videojuegos-y-las-emociones>
- Train, A. (2001). *Agresividad en niños y niñas: Ayudas, tratamiento, apoyos en la familia y en la escuela*. España: Madrid, editorial Narcea 2001, ISBN: 84-277-1353-3 [fecha de Consulta 21 de Julio de 2022]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=154610>
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video Juegos: Adicción y factores predictores. *Avances Psicología*, 18(1), 103110: <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1924>
- Van Rooj, A. (2011). *Online Video Game Adicctios. Exploring a New Phenomenon PhD Thesis*. Rotterdam, The Netherlands. Erasmus University Rotterdam:

<https://core.ac.uk/download/pdf/55816439.pdf>

Villa, R. (2021). *EL JUEGO PATOLÓGICO. PREVENCIÓN, EVALUACIÓN Y TRATAMIENTO EN LA ADOLESCENCIA* Psicothema, Academic Press, Londres, 1999, 1.600 pp. Obtenido de Psicothema:
<https://www.psicothema.com/pi?pii=322>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022?</p> <p>Problemas específicos ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abstinencia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.</p> <p>Objetivos específicos Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abstinencia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.</p> <p>Hipótesis específicos Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abstinencia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.</p>	<p>Variable1: Adicción a los videojuegos</p> <p>Dimenciones: D1: Abstinencia D2: Abuso y tolerancia D3: Problemas asociados a los videojuegos D4: dificultad de control</p>	<p>Tipo de investigación: Basica Enfoque: Cuantitativo Nivel de investigación: Correlacional. Diseño: No experimental de corte Trasversal. Población: Estuvo conformada por 330 estudiantes de 4° grado de secundaria del colegio San Martin.</p>

<p>¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos en su dimensión problemas asociados por los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos en su dimensión dificultad de control y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022?</p>	<p>Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.</p> <p>Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.</p> <p>Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos en su dimensión dificultad de control y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.</p>	<p>Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.</p> <p>Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.</p> <p>Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos en su dimensión dificultad de control y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.</p>	<p>Variable2:Conductas agresivas</p> <p>Dimenciones: D1: Agresividad física D2:Agresividad verbal D3: Ira D4: Hostilidad</p>	<p>Muestra: 141 estudiantes de ambos generos, que comprendian las edades de 14 a 17 años. Técnica e instrumentos: Técnica: Encuesta Instrumentos: - Test de dependencia a los videojuegos (TDV) - Cuestionario de agresividad (AQ) Buss y Perry Metodos de analisis de datos: Para el analisis de datos se utilizo Miiicrosoft Excel y SPS 27.</p>
---	--	---	--	---

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS

Nombre y apellidos:	Sexo:
Edad:	Fecha:

- 1. Presentación:** El presente instrumento busca diagnosticar el grado de dependencia a los videojuegos, no existen respuestas buenas ni malas.
- 2. Instrucciones:** Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, celulares y también como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:



Pase a la siguiente hoja

Ojo: Marca con un círculo la alternativa que consideres que se adapte a tu criterio de pensar

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

N°	Preguntas	TD	ED	N	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
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.	0	1	2	3	4

14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4
-----------	--	---	---	---	---	---

117

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

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

N°	Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego.	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

COMPRUEBE QUE SE HAYA DADO UNA CONTESTACIÓN A CADA ITEM

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN

Nombre y apellidos:

Sexo:

Edad:

Fecha:

Instrucciones: A continuación, se te presenta un listado de preguntas sobre el modo como actúas frente a determinadas situaciones.

Se presentan 5 alternativas después de cada pregunta donde marcarás con un círculo en la alternativa que te parezca correcta, no emplees mucho tiempo en una pregunta y contesta con veracidad.

1: Completamente falso para mí

2: Bastante falso para mí

3: Ni verdadero ni falso para mí

4: Bastante verdadero para mí

5: Completamente verdadero para mí



Pase a la siguiente
hoja

1	2	3	4	5
Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero ni falso para mí	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí

Instrucción: Rodea con un círculo la alternativa elegida (1, 2, 3,4 o 5)

1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	1	2	3	4	5
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.	1	2	3	4	5
4	A veces soy bastante envidioso(a).	1	2	3	4	5

5	Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
6	A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros.	1	2	3	4	5
7	Cuando las cosas no me salen bien, muestro el enojo que tengo.	1	2	3	4	5
8	En ocasiones, siento que la vida me ha tratado injustamente.	1	2	3	4	5
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.		2	3	4	5
10	Cuando mis compañeros me molestan, discuto con ellos.	1	2	3	4	5
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	1	2	3	4	5
12	Parece que siempre son otros los que tienen más suerte que yo.	1	2	3	4	5
13	Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal.	1	2	3	4	5
14	Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	1	2	3	4	5
15	Soy una persona tranquila.	1	2	3	4	5
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado por algunas cosas.	1	2	3	4	5
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	1	2	3	4	5
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	1	2	3	4	5
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona irritable.	1	2	3	4	5
20	Sé que mis “amigos” hablan mal de mí a mis espaldas.	1	2	3	4	5
21	Hay personas que me provocan a tal punto que llegamos a golpearnos.	1	2	3	4	5
22	Algunas veces me enojo sin razón.	1	2	3	4	5
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	1	2	3	4	5
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	1	2	3	4	5
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	1	2	3	4	5
26	Algunas veces siento que las personas se están riendo de mí a mis espaldas.	1	2	3	4	5
27	He amenazado a gente que conozco.	1	2	3	4	5
28	Cuando los demás se muestran especialmente amigables, me unto qué querrán.	1	2	3	4	5
29	He llegado a estar tan enojado que rompía cosas.	1	2	3	4	5

Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022

Nombre del Experto: Paul Iván González Lima Ascandán

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO

Aspectos para evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	



III. OBSERVACIONES GENERALES

Paul Iván González Lima Ascandán *Es Aplicable.*

Apellidos y Nombres del validador: Me. Paul Iván González Lima Ascandán
 Grado académico:
 N° DNI: 29614239

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022

Nombre del Experto: VERÓNICA VENTOCILLA LIPA

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO

Aspectos para evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES

Si es aplicable

Ventocilla Lipa Verónica
Apellidos y Nombres del validador:

Grado académico: Psicóloga
N° DNI: 46994311





INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022

Nombre del Experto: Roberto Roy George Urbina

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO

Aspectos para evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Si cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Si cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Si cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Si cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Si cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Si cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Si cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Si cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Si cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Si cumple	



III. OBSERVACIONES GENERALES

Sin Observaciones

Roy George Urbina
Apellidos y Nombres del validador:
Grado académico: Maestría
N° DNI: 7028452





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SAN RAMÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA SAN MARTÍN
JULIACA
MESA DE PARTES
Fecha: 27 09 2022
Expediente N° 601 hora
Recibido por:

CARTA DE PRESENTACIÓN

El Decano de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica, que suscribe

Hace Constar:

Que, ERIKA JAYSÍ AQUINO MAMANI identificada con DNI 75258437 y OSCAR JHONATAN SALAS PIZARRO identificado con DNI 44891695 del Programa Académico de Psicología, quien viene desarrollando la Tesis Profesional: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESTUDIANTES DE 4º GRADO, I.E. SECUNDARIA SAN MARTÍN JULIACA, PUNO 2022"

Se expide el presente documento, a fin de que el responsable de la Institución, tenga a bien autorizar a los interesados en mención, aplicar su instrumento de investigación, comprometiéndose a actuar con respeto y transparencia dentro de ella, así como a entregar una copia de la investigación cuando esté finalmente sustentada y aprobada, para los fines que se estimen necesarios.

Chincha Alta, 26 de setiembre del 2022



DRA. JUANA MARÍA MARCOS ROMERO
DECANA

Av. Abelardo Alva Maúrtua 489 - 499 | Chincha Alta - Chincha - Ica

☎ 056 269176

🌐 www.autonomadeica.edu.pe



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"



Chincha Alta, 26 de setiembre del 2022

OFICIO N°212-2022-UAI-FCS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA SAN MARTIN
EDWIN ELISEO VARGAS VARGAS
DIRECTOR
JR. JOSÉ BERNARDO ALCEDOS S/N JULIACA - PERÚ

PRESENTE.-

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente.

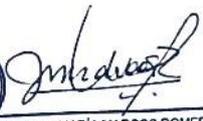
La Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica tiene como principal objetivo formar profesionales con un perfil científico y humanístico, sensibles con los problemas de la sociedad y con vocación de servicio, este compromiso lo interiorizamos a través de nuestros programas académicos, bajo la excelencia en formación académica, y trabajando transversalmente con nuestros pilares como son la investigación, proyección y extensión universitaria y bienestar universitario.

En tal sentido, nuestros estudiantes de los últimos semestres académicos se encuentran en el desarrollo de su Trabajo de Investigación, que le permitirán obtener el Título Profesional anhelado, de acuerdo con las líneas de investigación de nuestra Facultad, para los programas académicos de Enfermería, Psicología y Obstetricia. Los estudiantes han tenido a bien seleccionar temas de estudio de interés con la realidad local y regional, tomando en cuenta a la institución.

Como parte de la exigencia del proceso de investigación, se debe contar con la **AUTORIZACIÓN** de la Institución elegida, para que los estudiantes puedan poder proceder a realizar el estudio, recabar información y aplicar su instrumento de investigación, misma que a través del presente documento solicitamos.

Adjuntamos la Carta de Presentación de las estudiantes con el tema de investigación propuesto y quedamos a la espera de su aprobación que será de gran utilidad para su institución.

Sin otro particular y en la seguridad de merecer su atención, me suscribo, no sin antes reiterarle los sentimientos de mi especial consideración.


DRA. JUANA MARÍA MARCOS ROMERO
DECANA

Av. Abelardo Alva Maúrtua 489 - 499 | Chincha Alta - Chincha - Ica
☎ 056 269176
🌐 www.autonomadeica.edu.pe

Anexo 5: Consentimiento informado



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimados padres de familia, previos saludos cordiales, con el debido respeto nos presentamos ante ustedes nuestros nombres son: Erika Jaysi Aquino Mamani y Óscar Jhonatan Salas Pizarro somos egresados de la carrera de Psicología, estamos realizando nuestra tesis en la Universidad Autónoma de Ica y nos encontramos realizando una investigación sobre **"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESTUDIANTES DE 4° GRADO, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA SAN MARTIN JULIACA, PUNO 2022"**, para lo cual queremos contar con su autorización para la participación que su menor hijo en el presente estudio, el proceso consiste en aplicación de 2 pruebas psicológicas Adicción a los videojuegos y Cuestionario de agresión(AQ) lo cual tiene como objetivo, determinar la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Secundaria San Martin Juliaca, Puno 2022.

Al firmar a continuación, usted indica que ha leído y comprendido la información proporcionada y otorga su consentimiento para que su hijo/a participe en el estudio mencionado anteriormente, todos los datos que se recojan serán estrictamente anónimos y de carácter privado además los datos entregados serán absolutamente confidenciales y solo se usarán para los fines de la investigación.

Agradecemos sinceramente su colaboración y apoyo en esta investigación, en caso se presente alguna pregunta adicional o desean recibir más información, no duden en ponerse en contacto con nosotros.

Nombre del padre/madre/tutor legal: _____

Firma: _____

Fecha: _____

6: Base de datos Excel

Variable 1: Adicción a los videojuegos

IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Edad	Numérico	8	0	Edad de estudiantes	Ninguno	Ninguno	8	Centro	Escala	Entrada
2	Género	Numérico	8	0	Género	{1, Masculino...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
3	p1	Numérico	8	0	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando...	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
4	p2	Numérico	8	0	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una...	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
5	p3	Numérico	8	0	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videocon...	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
6	p4	Numérico	8	0	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesid...	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
7	p5	Numérico	8	0	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos. ...	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
8	p6	Numérico	8	0	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué h...	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
9	p7	Numérico	8	0	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culp...	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
10	p8	Numérico	8	0	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo ...	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
11	p9	Numérico	8	0	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los vid...	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
12	p10	Numérico	8	0	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio. ...	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
13	p11	Numérico	8	0	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para ...	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
14	p12	Numérico	8	0	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
15	p13	Numérico	8	0	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque t...	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
16	p14	Numérico	8	0	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	{0, Totalmente...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
17	p15	Numérico	8	0	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto e...	{0, Nunca...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
18	p16	Numérico	8	0	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	{0, Nunca...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
19	p17	Numérico	8	0	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedic...	{0, Nunca...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
20	p18	Numérico	8	0	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	{0, Nunca...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
21	p19	Numérico	8	0	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme j...	{0, Nunca...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
22	p20	Numérico	8	0	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, a...	{0, Nunca...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
23	p21	Numérico	8	0	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	{0, Nunca...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
24	p22	Numérico	8	0	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o e...	{0, Nunca...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
27	p25	Numérico	8	0	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún vide...	{0, Nunca...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
28	p26	Numérico	8	0	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a ot...	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
29	p27	Numérico	8	0	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertam...	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
30	p28	Numérico	8	0	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en segunda.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
31	p29	Numérico	8	0	A veces soy bastante envidioso(a).	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
32	p30	Numérico	8	0	Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
33	p31	Numérico	8	0	A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
34	p32	Numérico	8	0	Cuando las cosas no me salen bien, muestro el enojo que tengo	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
35	p33	Numérico	8	0	En ocasiones, siento que la vida me ha tratado injustamente.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
36	p34	Numérico	8	0	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
37	p35	Numérico	8	0	Cuando mis compañeros me molestan, discuto con ellos.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
38	p36	Numérico	8	0	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punt...	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
39	p37	Numérico	8	0	Parece que siempre son otros los que tienen más suerte que yo...	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
40	p38	Numérico	8	0	Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
41	p39	Numérico	8	0	Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evit...	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
42	p40	Numérico	8	0	Soy una persona tranquila.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
43	p41	Numérico	8	0	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado p...	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
44	p42	Numérico	8	0	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos...	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
45	p43	Numérico	8	0	Mis amigos dicen que discuto mucho.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
46	p44	Numérico	8	0	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona irritable.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
47	p45	Numérico	8	0	Sé que mis "amigos" hablan mal de mí a mis espaldas.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
48	p46	Numérico	8	0	Hay personas que me provocan a tal punto que llegamos a golp...	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
49	p47	Numérico	8	0	Algunas veces me enoja sin razón.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
50	p48	Numérico	8	0	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
51	p49	Numérico	8	0	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
52	p50	Numérico	8	0	Tengo dificultades para controlar mi genio.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
53	p51	Numérico	8	0	Algunas veces siento que las personas se están riendo de mí a...	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
54	p52	Numérico	8	0	He amenazado a gente que conozco.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
55	p53	Numérico	8	0	Cuando los demás se muestran especialmente amigables, me...	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada
56	p54	Numérico	8	0	He llegado a estar tan enojado que rompía cosas.	{1, Completam...}	Ninguno	8	Centro	Nominal	Entrada

Vista de datos **Vista de variables**

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode: ACTIVADO

Datos de variable 1 y 2.sav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

23 : Visible: 56 de 56 variables

	Edad	Género	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	
1	16	Masculino	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...
2	15	Masculino	Totalmente...	En desacu...	En desacu...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Ne
3	16	Masculino	Neutral	Un poco d...	Neutral	Neutral	Un poco d...	En desacu...	En desacu...	Un poco d...	Neutral	Neutral	En desacu...	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...
4	16	Masculino	Neutral	En desacu...	Totalmente...	Totalmente...	En desacu...	En desacu...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Un p
5	16	Masculino	En desacu...	Un poco d...	En desacu...	Neutral	En desacu...	Totalmente...	Un poco d...	En desacu...	Neutral	Neutral	Neutral	Un poco d...	En desacu...	Un p
6	15	Masculino	En desacu...	En desacu...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	En desacu...	Un poco d...	Un poco d...	Neutral	En desacu...	En desacu...	En desacu...	Ne
7	15	Femenino	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Un poco d...	Un p
8	15	Femenino	Neutral	Un poco d...	Totalmente...	En desacu...	Un poco d...	Un poco d...	En desacu...	Totalmente...	En desacu...	En desacu...	En desacu...	Un poco d...	Neutral	Ne
9	16	Masculino	Un poco d...	Neutral	Totalmente...	Un poco d...	Neutral	Un poco d...	Un poco d...	Neutral	Totalmente...	Neutral	Neutral	Neutral	Un poco d...	Ne
10	16	Masculino	En desacu...	Neutral	En desacu...	Neutral	En di									
11	15	Masculino	Un poco d...	Un poco d...	En desacu...	Un poco d...	Un poco d...	En desacu...	Un poco d...	Neutral	Un poco d...	Neutral	Un poco d...	Un poco d...	Neutral	Un p
12	16	Masculino	Totalmente...													
13	16	Femenino	Totalmente...	En desacu...	Neutral	Un poco d...	Neutral	En desacu...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Neutral	En desacu...	En desacu...	En desacu...	En di
14	16	Masculino	En desacu...	En desacu...	Un poco d...	Totalmente...	En desacu...	Totalmente...	Neutral	En desacu...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...
15	16	Masculino	En desacu...	Totalmente...	Neutral	Neutral	Neutral	Totalmente...	En desacu...	Neutral	En desacu...	Un poco d...	Neutral	En desacu...	En desacu...	Ne
16	16	Masculino	Un poco d...	Totalmente...	Un poco d...	Neutral	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	En desacu...	Un poco d...	Neutral	En desacu...	Totalmente...	Ne
17	15	Masculino	En desacu...	Un poco d...	En desacu...	Neutral	Neutral	Neutral	Totalmente...	Un poco d...	Neutral	En desacu...	Neutral	Neutral	Un poco d...	Un p
18	16	Masculino	En desacu...	Un poco d...	Neutral	En desacu...	Totalmente...	Neutral	En desacu...	Un poco d...	Un poco d...	Un poco d...	Un poco d...	Neutral	Neutral	Un p
19	16	Femenino	Un poco d...	Neutral	Un poco d...	Neutral	Un poco d...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	En desacu...	En desacu...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...
20	16	Masculino	En desacu...	Neutral	Neutral	En desacu...	En desacu...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	En desacu...	En desacu...	En desacu...	Un poco d...	En di
21	16	Masculino	Un poco d...	Neutral	Neutral	Neutral	Totalmente...	Un poco d...	Neutral	Un poco d...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco d...	Neutral	Un p
22	17	Masculino	Neutral	Totalmente...	En desacu...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...						
23	16	Masculino	En desacu...	Un poco d...	En desacu...	Neutral	En desacu...	Ne								

Vista de datos Vista de variables

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO

Anexo 7: Evidencias fotograficas

Figura 13 Puerta principal de la institucion Educativa Secundaria San Martin



Figura 14 Patio de la institucion Educativa Secundaria San Martin



Figura 15 Presentación de las pruebas aplicadas



Figura 16 Aplicación del test de dependencia a los videojuegos



Figura 17 Aplicación del cuestionario de agresividad



Figura 18 Recogiendo las pruebas aplicadas a los estudiantes



Figura 19 Estudiantes del 4to grado respondiendo a las pruebas aplicadas



Figura 20 Recogiendo las pruebas a los estudiantes del 4to grado



Figura 21

Finalizando de aplicar las pruebas a los estudiantes del 4to grado



Anexo 8: Informe de turnitin

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ESTUDIANTES DE 4° GRADO, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA SAN MARTIN JULIACA, PUNO 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.autonmadeica.edu.pe Fuente de Internet	11%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	www.repositorio.autonmadeica.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.upci.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo