



U N I V E R S I D A D  
**AUTÓNOMA**  
D E I C A

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

TESIS

**DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD  
PREMEDITADA E IMPULSIVA EN ESTUDIANTES DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JORNADA  
ESCOLAR COMPLETA SAN GABÁN-CARABAYA-PUNO  
2023**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN  
CALIDAD DE VIDA, RESILIENCIA Y BIENESTAR  
PSICOLÓGICO

PRESENTADO POR:  
YENIFER ESMERALDA, MAYTA MOLINA

TESIS DESARROLLADA PARA OPTAR EL TÍTULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

DOCENTE ASESOR:  
DR. GAMARRA BUSTILLOS CARLOS  
CÓDIGO ORCID N°0000-0001-5905-2399

CHINCHA, 2023

## CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD  
**AUTÓNOMA**  
DE ICA

### CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE TESIS

Chincha, 25 de julio del 2023

**Mg. Susana Marleni Atuncar Deza**  
**DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

#### Presente. –

De mi especial consideración:

Sirva la presente para la saludarla e informar que los Bachilleres: **Yenifer Esmeralda, Mayta Molina**, de la Facultad de Ciencias de la Salud, del Programa Académico de Psicología, ha cumplido con elaborar y presentar su:

#### **TESIS**

Titulada:

**“DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD PREMEDITADA E IMPULSIVA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JORNADA ESCOLAR COMPLETA SAN GABÁN-CARABAYA-PUNO 2023”**

que fue:

**APROBADA**

Por lo tanto, queda **expedito** para la revisión por parte de los Jurados, para su sustentación.

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

Cordialmente,

  
Dr. Carlos Gamarra Bustillos  
**Código ORCID:**  
N° 0000-0001-5905-2399

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

### DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, Yenifer Esmeralda Mayta Molina, identificada con DNI N° 70493213, en mi condición de estudiante 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: "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD PREMEDITADA E IMPULSIVA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JORNADA ESCOLAR COMPLETA SAN GABÁN-CARABAYA-PUNO 2023", declaro bajo juramento que:

- a. La investigación realizada es de mi 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, la investigadora 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 al 28%), el porcentaje de similitud alcanzado en el estudio es del: 8%.

Autorizo 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, 18 de julio del 2023



Mayta Molina Yenifer Esmeralda  
DNI N° 70493213

**Asesor**

DR. Gamarra Bustillos Carlos

**Miembros del jurado**

Mg. Acharte Champi Walter Jesús

Mg. García Julca Javier Fermin

Dr. Pino Anchante Eduardo Oreste

## **DEDICATORIA**

A mis padres, Isaías y Victoria, mis hermanos Deybi, Fray, Marlon, Leonel, Nadia y Mildred quienes me enseñaron a luchar por mis objetivos día tras día, por estar conmigo a pesar de obstáculos e indiferencias y por enseñarme a crecer y creer en mí.

A mi hijo Alexis que desde el cielo me ilumina y guía.

Dedicado a mi hija Alessia y sobre todo a mi pareja y asesor particular André Vergara, quienes son pilares en toda esta investigación de desarrollo profesional.

Yenifer

## **AGRADECIMIENTOS**

Iniciare dando gracias a Dios por ser mi mentor, por darme las energías suficientes para seguir adelante y finalizar dicho trabajo de investigación.

Seguidamente el agradecimiento a los miembros de mi familia por creer en mí y por su motivación para hacer realidad este sueño de ser profesional.

También el agradecimiento a los alumnos (as) y docentes de la Institución que me abrieron las puertas de su Institución y aceptaron apoyarme pues sin ellos esta investigación no se hubiera dado.

Por último, al docente designado como asesor Dr. Carlos Gamarra Bustillos por sus sabios conocimientos y sus enseñanzas para realizar esta investigación, porque sin ellos esta investigación no se hubiese realizado.

La autora

## RESUMEN

**Objetivo:** Determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

**Material y método:** Estudio de investigación de tipo cuantitativa aplicada, de nivel descriptivo correlacional, con un diseño no experimental y de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 234 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán – Carabaya – Puno, para la recolección de datos se empleó el test de dependencia a videojuegos con 25 ítems y el cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva con 24 ítems. Los resultados fueron presentados descriptivamente y se utilizó la prueba Rho de Spearman, para la comprobación de las hipótesis.

**Resultados:** Se demostró que en la variable dependencia a videojuegos el 21 % de los participantes cuentan con un nivel bajo, el 49% con un nivel moderado mientras que el 31 % con un nivel alto. Para la variable agresividad premeditada e impulsiva el 87.5% de la población comentan una agresividad premeditada y el 12.5% manifiestan una agresividad impulsiva.

**Conclusiones:** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023, habiendo obtenido un valor de 0.000, cuyo valor menor a 0.05, brinda un resultado estadísticamente significativo.

**Palabras claves:** Dependencia, videojuegos, agresividad premeditada e impulsiva, estudiantes.

## ABSTRACT

**Objective:** To determine the relationship between dependence on video games and premeditated and impulsive aggression in students of the San Gabán-Carabaya-Puno 2023 Complete School day Secondary Educational Institution.

**Material and method:** Applied quantitative research study, correlational descriptive level, with a non-experimental and cross-sectional design. The sample consisted of 234 students from the Complete School day San Gabán - Carabaya - Puno Secondary Educational Institution. For data collection, the video game dependency test was used with 25 items and the premeditated and impulsive aggressiveness questionnaire with 24 items. The results were presented descriptively and Spearman's Rho test was used to verify the hypotheses.

**Results:** It was shown that in the video game dependence variable, 21% of the participants have a low level, 49% with a moderate level, while 31% with a high level. For the premeditated and impulsive aggressiveness variable, 87.5% of the population commented on premeditated aggressiveness and 12.5% manifested impulsive aggressiveness.

**Conclusions:** There is a significant relationship between dependence on video games and premeditated and impulsive aggression in students of the Complete School day San Gabán-Carabaya-Puno 2023 Secondary Educational Institution, having obtained a value of 0.000, whose value less than 0.05, provides a result statistically significant.

**Keywords:** Dependency, video games, premeditated and impulsive aggressiveness, students.

Índice general	
CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE INVESTIGACIÓN .....	II
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	III
DEDICATORIA .....	V
AGRADECIMIENTOS .....	VI
RESUMEN .....	VII
ABSTRACT .....	VIII
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	15
2.1. Descripción del problema .....	15
2.2. Pregunta de investigación general.....	18
2.3. Preguntas de investigación específicos .....	18
2.4. Objetivo general .....	19
2.5. Objetivos específicos .....	19
2.6. Justificación e importancia de la investigación .....	20
2.7. Alcances y limitaciones.....	21
III. MARCO TEÓRICO.....	23
3.1. Antecedentes.....	23
3.1.1. Antecedentes internacionales .....	23
3.1.2. Antecedentes nacionales .....	25
3.1.3. Antecedentes locales .....	27
3.2. Bases Teóricas.....	27
3.2.1. Dependencia a videojuegos.....	27
3.2.2. Agresividad premeditada e impulsividad .....	41
3.3. Marco conceptual.....	46
IV. METODOLOGÍA .....	48
4.1. Tipo y nivel de investigación .....	48
4.2. Diseño de investigación .....	48
4.3. Hipótesis general y específicas .....	49
4.4. Identificación de variables .....	50
4.5. Matriz de operacionalización de variables.....	51
4.6. Población – Muestra .....	53
4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información. ....	54

4.8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos .....	59
<b>V. RESULTADOS .....</b>	<b>60</b>
5.1. Presentación de Resultados .....	60
5.1.1. Variable Dependencia a videojuegos .....	60
5.1.2. Agresividad premeditada e impulsiva.....	65
5.1.3. Comparativo por dimensiones .....	66
5.2. Interpretación de los resultados .....	67
<b>VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>69</b>
6.1. Análisis de los resultados prueba de normalidad.....	69
6.1.1. Resultados generales .....	69
6.1.2. Resultados específicos .....	71
6.2. Comparación de resultados con antecedentes.....	78
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>82</b>
Conclusiones .....	82
Recomendaciones .....	85
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....</b>	<b>87</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>93</b>
Anexo 1: Matriz de consistencia .....	93
Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos .....	95
Anexo 3: Ficha de validación por juicio de expertos .....	99
Anexo 4: Base de datos .....	102
Anexo 5: Consentimiento y asentimiento informado .....	110
Anexo 6: Documentos administrativos .....	112
Anexo 7: informe de Turnitin al 28% de similitud .....	115
Anexo 8: fotografías tomadas como evidencias .....	116

## Índice de tablas académicas

<b>Tabla 1:</b> Dependencia a videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023. .....	60
<b>Tabla 2:</b> Dimensión abstinencia en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023. .....	61
<b>Tabla 3:</b> Dimensión abuso y tolerancia en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023. .....	62
<b>Tabla 4:</b> Dimensión problemas asociados a los videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.....	63
<b>Tabla 5:</b> Dimensión dificultad de control en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023. .....	64
<b>Tabla 6:</b> Dimensiones agresividad premeditada y agresividad impulsiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023. ....	65
<b>Tabla 7:</b> Comparativo por dimensiones de la variable dependencia a videojuegos.....	66
<b>Tabla 8:</b> Correlación entre la primera variable Dependencia a videojuegos y la segunda variable Agresividad premeditada e impulsiva... ..	69
<b>Tabla 9:</b> Correlación entre la dimensión Abstinencia, correspondiente a la variable Dependencia a videojuegos y la variable Agresividad premeditada e impulsiva. ....	71
<b>Tabla 10:</b> Correlación entre la dimensión Abuso y tolerancia, correspondiente a la variable Dependencia a videojuegos y la variable Agresividad premeditada e impulsiva. ....	73
<b>Tabla 11:</b> Correlación entre la dimensión Problemas asociados a los videojuegos, correspondiente a la variable Dependencia a videojuegos y la variable Agresividad premeditada e impulsiva. .....	74

<b>Tabla 12:</b> Correlación entre la dimensión Dificultad de control, correspondiente a la variable Dependencia a videojuegos y la variable Agresividad premeditada e impulsiva. ....	76
--	----

## Índice de figuras

<b>Figura 1:</b> Dependencia a videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023. ....	60
<b>Figura 2:</b> Abstinencia en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023. ....	61
<b>Figura 3:</b> Abuso y tolerancia en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023. ....	62
<b>Figura 4:</b> Problemas asociados a los videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.....	63
<b>Figura 5:</b> Dificultad de control en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023. ....	64
<b>Figura 6:</b> Agresividad premeditada y agresividad impulsiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023. ....	65
<b>Figura 7:</b> Comparativo por dimensiones de la variable dependencia a videojuegos.....	66

## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el mundo ha sido golpeado repentinamente a efecto de la pandemia por COVID-19, trayendo consigo muertes de familiares, sufrimientos, cambios en la salud física y sobre todo en la salud mental. En todo este trayecto se vivió aislamiento social de parte de la ciudadanía y también de los estudiantes, ya que para ello se tenía que acatar esta orden por el gobierno y no tener contacto físico con otras personas, y como consecuencia a dicho aislamiento fueron disminuyendo las relaciones sociales y reemplazadas por las conexiones virtuales. De esta forma surge dicho problema de dependencia y conductas agresivas en estudiantes.

La población estudiantil fue una de las más golpeadas, ya que las clases académicas iniciaron por primera vez en modalidad virtual, esto llevo a que cada estudiante cuente necesariamente con un celular o laptop, y así estos equipos, en muchos casos, han sido mal empleados a libre uso, realizando instalaciones de videojuegos a sus herramientas electrónicas de estudio. Dichos estudiantes empezaron adoptar comportamientos y problemas anómalos en el transcurso de los días, donde casos típicos fueron incrementando como problemas en el sueño, en lo académico, en los alimentos, se mostraban más irritados, ansiosos, agresivos y todo esto a consecuencia del uso excesivo de los videojuegos.

Este estudio de investigación estuvo conformado por los capítulos siguientes:

**En el capítulo I**, se aprecia la introducción de la presente investigación de estudio.

**En el capítulo II**, se plantea la descripción del problema actual que atraviesan los estudiantes, seguidamente se establece las preguntas de investigación tanto general como específicos, también los objetivos de la investigación general y específicos, la justificación e importancia y por ultimo los alcances y limitación que se presenciaron.

**En el capítulo III**, se aprecia información de los antecedentes internacionales, nacionales y locales relacionado al estudio de ambas variables, también se aprecia las bases teóricas como conceptos, características, dimensiones, entre otros y para finalizar dicho capítulo el marco conceptual.

**En el capítulo IV**, se detalla el tipo, nivel y el diseño metodológico de la investigación, se toca la hipótesis tanto general y específicas, seguidamente la identificación de variables y la operacionalización de ambas variables, se habla de la población y la muestra conformada, de las técnicas e instrumentos que se usan para la recopilación de datos, las técnicas de análisis y por último el procesamiento de datos.

**En el capítulo V**, se da a conocer la presentación de resultados obtenidos de ambas variables y también la interpretación de los resultados.

**En el capítulo VI**, se comenta los análisis de los resultados prueba de normalidad y la comparación de resultados con antecedentes.

Y para finalizar se indica las conclusiones y recomendaciones.

## II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 2.1. Descripción del problema

La tecnología es una herramienta muy versátil y necesaria para ser el humano, específicamente para los estudiantes, quienes están en formación y desarrollo continuo. En los últimos años, aún más con la llegada del COVID-19, el uso de internet ha incrementado proporcionalmente en escala ascendente el consumo de los videojuegos, con gran incidencia los videojuegos con contenido violento, los cuales involucran el uso de armas, disparos, estrategia, presencia de sangre y cuyo objetivo común es eliminar al enemigo. El consumo de videojuegos, más aún sin un control parental adecuado, conlleva al gasto energético y de tiempo, consecuente el descuido de actividades como: los horarios de comida, deficiencias académicas, descuidos en responsabilidades del hogar inclusive efectos fisiológicos como la disergonomía y disminución en la agudeza visual.

(Valverde M. , 2014) en la Unidad Educativa Bernardo en Loja – Ecuador, encontró en estudiantes un incremento del porcentaje de uso de los videojuegos a temprana edad, siendo los juegos violentos es más usado; además un porcentaje alto indican agresividad tanto verbal como física.

(Grajales J. , Niño, Paez, & Sanchez, 2019) en estudiantes del quinto grado del Colegio Liceo - Colombia, determinaron que el 90% juegan el videojuego Free Fire y lo recrean en su entorno. También (Fuentes & Perez, 2015) en Sincelejo Sucre, sustenta que la práctica del videojuego causó agresividad, aislamiento social, trastornos de salud, dependencia, adicción y, sexismo.

Por otro lado (Quezada, 2019) en la Institución Educativa Fe y Alegría de San Martín de Porres – Lima Perú, refirieron que el 50% de los estudiantes que no consiguen los resultados deseados vuelven a jugar nuevamente. Seguidamente (Laura & Zapata, 2021) en su investigación llevado a cabo en la

Institucion Educativa Secundaria “Rafael Loayza Guevara” en Arequipa, comentan que la mentalidad de los estudiantes se ve alterado y afectado por la práctica de estos videojuegos, ya que su contenido cuenta con diversidad de acciones, a tal punto de recrearlo en su vida cotidiana, y ha consecuencia incrementa su agresividad, su mal humor, su conducta y su comportamiento.

(MINSA, 2021) determina que en esta población de adolescentes creció el contacto con la tecnología digital por estudio o entretenimiento, llegando a afectar otros aspectos de la vida, también afirma que no existe de momento cifras oficiales que indiquen incremento en el uso de los videojuegos o exposición a pantallas digitales. Por otro lado, la (AAP, 2021) mencionan que la edad correcta para el inicio de los videojuegos sea de 3 hasta los 12 años y sugiere que dependiendo a la edad que tenga el estudiante se le dará tiempo libre para que pueda jugar, pero solo los fines de semana.

La (APDEV, 2021) miembros de esta asociación y profesionales de la psicología social, clínico y deportivo se pronuncia sobre una nota del MINSA, dichos profesionales no comparten esta información, defienden que la práctica de los videojuegos es una herramienta de utilidad, siempre y cuando sea usado de la forma correcta, porque potencializa el desarrollo como habilidades psicológicas, capacidades cognitivas y desarrollo de valores.

En el contexto local, la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán cuenta con 234 estudiantes. En los años (2020 y 2021) durante este tiempo las clases se desarrollaron en modalidad virtual, los estudiantes contaban con un celular personal a demanda según interacción necesaria para lograr cumplir con las obligaciones escolares; sin embargo, no es preciso si el tiempo empleado era completamente destinado a mismas labores escolares, es ahí donde a causa de la necesidad de una mayor interacción tecnológica, el problema se intensificó.

Durante estos dos años, la mayoría de estudiantes usaban las herramientas tecnológicas de estudio (celular y laptop) para fines de esparcimiento propio y muy alejados de labores escolares, como la descarga de videojuegos y redes sociales, consumiendo incorrectamente el internet limitado y destinado únicamente para atender las labores escolares. El abuso de confianza de los estudiantes frente a los padres y docentes, se manifiesta en los sobretiempos de consumo de las herramientas tecnológicas inclusive priorizando los videojuegos por sobre los deberes y responsabilidades escolares y familiares.

El desplazamiento de las responsabilidades escolares, por debajo de las actividades de esparcimiento virtual, originó efectos desfavorables en cuanto al rendimiento académico, inasistencias, bajas calificaciones, presentación de trabajos fuera de plazo, tareas inconclusas o inexistentes, inclusive repetir el año. Por otro lado, los padres manifiestan que los estudiantes dejaban de lado su aspecto físico y horas de sueño. A efecto que dormían poco tiempo, debido a horas prolongadas de juego virtual, consecuentemente los estudiantes perdían la iniciativa propia de asearse, atender los quehaceres del hogar, también aislándose de su entorno físico amical; además se mostraban molestos, frustrados, impulsivos, irritados, ansiosos más aún si dejaban de jugar por un corto tiempo.

Ante los evidentes cambios negativos, los padres de familia de la localidad mostraban una preocupación colectiva ante las características comunes de sus hijos; siendo esta una reacción tardía, toda vez que el comportamiento de sus hijos ya había escalado a un extremo tendencioso y manipulador, evidenciado en que los estudiantes aducían que la provisión de internet (recarga) debería de continuar activa, de lo contrario no sería posible ni siquiera asistir a clases; aún peor, se recopiló la información que una minoría llegó al extremo de intentar autolesionarse.

Ya en el 2022, con el reinicio de las clases presenciales, este problema disminuyó levemente, aún latente, ahora en forma física, ya que toda la restricción o limitación que imponían los padres tuvo como efecto que un grupo de estudiantes evidencien nuevos comportamientos, golpeando, empujando a compañeros, agresiones verbales, enojo y resentimiento con los padres por debido a las nuevas medidas de restricción en el uso del celular.

Las consideraciones expuestas nos llevaron a plantear las siguientes preguntas:

## **2.2. Pregunta de investigación general**

¿Existe relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023?

## **2.3. Preguntas de investigación específicos**

**PE1** ¿Existe relación entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023?

**PE2** ¿Existe relación entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023?

**PE3** ¿Existe relación entre la dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023?

**PE4** ¿Existe relación entre la dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023?

#### **2.4. Objetivo general**

Determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023

#### **2.5. Objetivos específicos**

**OE1** Determinar la relación entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

**OE2** Establecer la relación entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

**OE3** Describir la relación entre la adicción dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

**OE4** Analizar la relación entre la dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

## 2.6. Justificación e importancia de la investigación

### Justificación de la investigación

**Justificación teórica:** La investigación se realizó para aportar aspectos fundamentales, como el fortalecimiento de las teorías ya existentes, al estudio de ambas variables, el grado de dependencia y las consecuencias que trae el uso de los videojuegos en la agresividad premeditada e impulsiva de los estudiantes. Por último, es necesario e importante esta investigación ya que los problemas ocasionados por la excesiva practica del videojuego ha causado incremento.

**Justificación practica:** Las implicaciones prácticas de esta investigación aportaron datos valiosos para así determinar el grado de dependencia a videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes, una vez obtenido dichos resultados de la investigación se pasó a informar de ello a los padres y docentes, para así sugerir acciones necesarias, como talleres de sensibilización y programas preventivos que ayuden a reducir el problema.

**Justificación metodológica:** Este estudio de investigación tuvo un enfoque cuantitativo, con método científico, correlacional, de corte transversal no experimental, se usaron estadísticos todo con el fin de determinar el grado de las variables. Para llegar al objetivo se empleó dos instrumentos psicológicos que cuentan con validez y confiabilidad, refiero al test de dependencia a videojuegos (TDV) y el cuestionario de agresividad premeditada e impulsividad en adolescentes (CAPIA-A).

**Justificación psicológica:** Por que contribuye a la búsqueda de posibles soluciones, ya con los resultados obtenidos se actuó de forma correcta y necesaria con intervenciones psicológicas (prevenir y reducir problemas como el control de ira, de impulsividad, agresividad, etc.) todo ello con el fin de evitar que estas conductas de dependencia y agresividad en los estudiantes lleguen

a complicar o peor que ello conlleven a otro tipo de adicciones como (alcoholismo, drogas, ludopatías o entre otros).

### **Importancia de la investigación**

Es de gran importancia esta investigación, porque plantea a la dependencia a videojuegos como una nueva base que altera a la agresividad premeditada e impulsiva de los estudiantes. Permitió conocer y profundizar el grado que hay entre ambas variables y el uso que les dan a los videojuegos. De esta forma se actuó inmediatamente por que se encontró que la dependencia influye negativamente en la agresividad de los estudiantes.

También es de prioridad indicar que el uso correcto de estos videojuegos permite crecimiento de capacidades cognitivas, enseñan a resolver problemas, el desarrollo de habilidades, sin embargo, tiene también efectos negativos en las personas quienes lo practican de forma excesiva y sin control, principalmente en la población más vulnerable que se encuentra en información como los adolescentes, provocando en ellos consecuencias como la agresividad, la ira, la impulsividad, etc.

## **2.7. Alcances y limitaciones**

### **Alcances**

**Alcance social:** Los participantes de dicha investigación son estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

**Alcance geográfica o espacial:** Esta investigación se realizó en el Distrito de San Gabán, Provincia de Carabaya y Departamento Puno, siendo la única Institución de nivel Secundaria, que tiene como nombre “Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán”.

**Alcance temporal:** La presente investigación se realizó en el año académico 2023.

**Alcance metodológico:** La metodología de esta investigación fue con un enfoque no experimental y de tipo descriptivo correlacional.

### **Limitaciones**

Dentro de las limitaciones que se presentaron durante el desarrollo de la investigación fueron: algunos estudiantes mostraron negación al participar en ambas pruebas, de manera que se tuvo que persuadir en momentos libres o de receso, informando lo importante que es este estudio ya que se obtendrán resultados para así tomar decisiones y actuar en beneficio para la Institución, para el evaluador, para el estudiante y para los padres de familia.

Otra limitación que se presentó fue al momento de aplicar los instrumentos de investigación, ya que se aplicó ambas pruebas en una sola ocasión, para un mínimo de estudiantes les fue difícil entender algunas oraciones que se manejan en dichas pruebas.

Por último, fue que algunos docentes mostraban incomodidad por que se usaba sus horas académicas para aplicar ambas pruebas, por más que había un acuerdo y orden de la Señora directora.

### III. MARCO TEÓRICO

#### 3.1. Antecedentes

##### 3.1.1. Antecedentes internacionales

(Ortiz & Velastegui, 2023) en su revista titulado “Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes”, tuvo como objetivo determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la impulsividad en estudiantes, el estudio fue de tipo cuantitativo, con un diseño no experimental y un corte transversal, la población estuvo conformada por 403 estudiantes en edades de 14 a 18 años, para la medición se usó el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11C). Como resultado se presenció una correlación negativa inversa baja en las dos variables, también el 46.7% de la población presenta dependencia alta, el 38% presenta dependencia moderada y el 15.4% presenta dependencia baja a videojuegos. En cuanto a la impulsividad se evidencia con los comportamientos.

(Coca, 2023) en su trabajo realizado “Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados de la Unidad Educativa Atenas” Ambato - Ecuador, tuvo como fin determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y las conductas agresivas, con un enfoque cuantitativo, descriptivo correlacional de corte trasversal no experimental, estuvo conformada de 116 estudiantes como muestra y con edades de 14 y 17 años, para la recolección de información se usó dos instrumentos, el Test de Dependencia a videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad creado por Buss y Perry (AQ) (2012). Los resultados comprobaron que si existe una correlación media en dos variables y se concluye que a mayor contacto físico con el videojuego mayor se incrementara el nivel de agresividad física los estudiantes.

(Millan, 2022) en su investigación elaborado “La agresividad y la adicción a videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa “Villa Florida” en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas – Ecuador; su objetivo fue determinar la relación entre los niveles de agresividad y los niveles de adicción a videojuegos, este estudio es correlacional y de corte transversal, con 222 alumnos como muestra, para recolectar información de aplico dos instrumentos. el Cuestionario de Agresividad (AQ) y Spanish Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF). Con estos resultados determinaron que existe correlación significativa entre ambas variables, en cuanto a los niveles de agresividad indican que el 33,3% presentan niveles medios y el 27,0%, presentan niveles altos. En cambio, en la adicción a videojuego indican que, el 95.5% presenta un nivel medio y el 0.9% presenta un nivel alto. Esto significa que los adolescentes están predispuestos a aprender y normalizar conductas adoptados por los videojuegos.

(Reyes, 2020) en su tesis elaborado “Agresividad y Autoestima en jóvenes gamers del Distrito Metropolitano de Quito - Ecuador”, su objetivo fue relacionar el nivel de agresividad y el nivel de autoestima, su método de estudio cuantitativo, correlacional, no experimental, de corte transversal, trabajo con 120 estudiantes como muestra de ambos sexos, para la recolección de información se usó el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992) y la Escala de Autoestima de Rossemberg. Dichos resultados obtenidos indican una mayor existencia de relación estadísticamente significativa entre los niveles de agresividad y los niveles de autoestima en la muestra de jóvenes gamers de Quito.

(Amador, 2018) En su trabajo de investigación “Agresividad e Impulsividad en Usuarios De Videojuegos Online” a personas residentes de la Provincia de Buenos Aires Argentina, su fin fue analizar la relación de la agresividad y la impulsividad en usuarios de videojuegos online y

no usuarios de videojuegos, el estudio fue cuantitativa, aplicada, descriptiva-correlacional, con una muestra de 100 personas de las cuales 50 eran usuarios de videojuegos online y 50 no jugaban a ningún juego, se utilizó el Cuestionario de Agresividad (AQ) y la Escala de Impulsividad 11 (BIS 11). En los resultados obtenidos, descubrió que no existen diferencias significativas de agresividad e impulsividad entre usuarios de videojuegos online y no usuarios.

### **3.1.2. Antecedentes nacionales**

(Isidro, 2022) en su tesis elaborado “Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19”, su finalidad fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad, el estudio fue de tipo descriptivo correlacional, transversal no experimental, estuvo conformada de 156 alumnos con en edades que oscilen de 12 a 17 años, para la recolección de información se usó dos instrumentos, el test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresividad Premeditada e impulsiva para adolescentes (CAPI-A) de Andreu (2010). Se halló en los resultados la existencia de una alta correlación entre las dos variables y entre sus dimensiones.

(Sáenz & Silva, 2022) en su trabajo realizado “Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de la Ciudad de Cajamarca – 2021”, su finalidad fue determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad, de diseño no experimental, descriptivo correlacional, cuantitativo y de corte trasversal, con una muestra de 150 estudiantes con edades oscilando entre 12 y 17 años, para la recolección de información se utilizó dos instrumentos psicológicos el Test de Dependencia a los Videojuegos de (TDV) de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de agresividad (AQ) de

Buss y Perry (1992). Se llega como resultado, el 48% de la población presentan dependencia a los videojuegos con un alto nivel y el 43% presentan agresividad con un alto nivel, en conclusión, si existe correlación directa entre dependencia a los videojuegos y agresividad.

(Carbajal, 2020) en su trabajo elaborado "Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019", su finalidad fue determinar la relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en estudiantes, el estudio fue de corte transversal correlacional no experimental, estuvo conformado de 297 estudiantes que oscilen en edades de 11 a 17 años, para la recolección de información se usó el Test de dependencia de los videojuegos de Chóliz y Marco (TDV) y el Cuestionario de agresión de Buss y Perry (AQ). En los resultados se presenció que, si existe correlación directa de magnitud baja y significativa, también hallaron correlación significativa entre las variables dependencia de videojuegos y la dimensión agresividad verbal, correlación significativa entre dependencia de videojuegos y la dimensión agresividad física, y por último hallaron correlación significativa entre la variable dependencia de videojuegos y la dimensión ira en los adolescentes.

(Arteaga, 2018) en la elaboración de su tesis titulado "Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018", su finalidad fue determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en los adolescentes, el diseño de la investigación fue de tipo descriptivo transversal correlacional no experimental, estuvo conformada por una de 100 estudiantes en edades de 12 a 19 años, para la recolección de datos se usó el instrumento Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Marcos y Cholíz y el Cuestionario de Agresión (AQ). En los resultados se halló que existencia de una correlación moderada de tipo directa y significativa, en

donde a mayor sea la dependencia a los videojuegos mayor será el nivel de agresividad.

(Perez, 2018) en su tesis elaborado “Juegos en Red y el Perfil de Agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José Cusco – 2016”, su finalidad fue determinar la relación entre los juegos en red y el perfil de agresividad, el diseño de la investigación fue de corte transversal descriptivo correlacional con enfoque cuantitativo, no experimental, estuvo basada en 245 alumnos como muestra en edades de 12 a 17 años, para la recolección de información se usó un Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en adolescentes (CAPI- A), y el Cuestionario sobre el Uso de los Juegos en Red (online). Como resultados se hallaron que existe relación directa, positiva altamente significativa entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad, concluyéndose que a mayor sea la demanda de la practica en los videojuegos con contenido violento mayor será la agresividad que manifiestan los adolescentes.

### **3.1.3. Antecedentes locales**

No se halló información local, ya que es el primer estudio que se realizara en esta Institución Educativa relacionado a ambas variables.

## **3.2. Bases Teóricas**

### **3.2.1. Dependencia a videojuegos**

#### **3.2.1.1. Definición de la dependencia a videojuegos**

Según los autores (Marco & Chóliz, 2011) indican que la dependencia a los videojuegos es un juego patológico

desarrollándose a causa de un mal uso y excesivo juego, llegando a perjudicar y alterar actividades rutinarias.

(Estrada, y otros, 2022) La dependencia a los videojuegos implica un patrón de comportamiento y conductas que manifiestan el ser humano caracterizado por el deficiente e incontrol de la práctica, así como la prioridad que se le da sobre otras actividades, a tal punto de descuidar o abandonar actividades y responsabilidades cotidianas a pesar de ser consciente de las consecuencias negativas que esto conlleva.

La dependencia es un tema muy delicado por que involucra depender de algo en este caso de los videojuegos, se caracteriza por que existe un tiempo que le dedica al juego y en el tiempo que no practica ocurre el síndrome de abstinencia, es la necesidad de jugar nuevamente, estar ansioso si no está jugando, presentan sudoración, fatiga, hasta incluso alucinaciones y vómitos. Por otro lado, el tema de adicción es mucho más profundo, aquí ya no existe ese tiempo de pausar el juego, necesita estar en contacto con el juego en todo momento, y pesar de ser consciente de las consecuencias que trae esta adicción sigue practicando. Es por ello la idea de hablar un poco de la adicción, porque de alguna u otra forma tanto la dependencia y la adicción se relacionan.

### **3.2.1.2. Tipos de videojuegos**

Según los autores (Farfan & Muñoz, 2016), describen los siguientes tipos de videojuegos:

- **Juegos de acción:** Involucran una superación de niveles, que a medida que se va juntando se hace más dificultoso,

también incrementa la interacción entre ambientes todo ello con la finalidad de ganar puntaje.

- **Juegos de estrategia:** Tiene como fin cumplir un objetivo trazado a través de un análisis de la situación, de empleo y de gestionar elementos.
- **Juegos de carreras:** Consiste en atravesar los obstáculos que se encuentran dentro del juego, conduciendo un vehículo de forma virtual y escogido por el mismo jugador.
- **Juegos de aventura:** Involucra la selección de una historia o de una disciplina deportiva, que se juega de forma virtual y en donde el jugador debe de triunfar en obstáculos cumpliendo ciertas normas.
- **Juegos de simulación:** Es donde el jugador construye su historia de diferentes formas y posibilidades.
- **Juegos de ritmo y baile:** En este juego el personaje debe lograr pasos y movimientos a través de música, baile y ritmo.
- **Juegos educativos:** Este juego proporciona al jugador ganar metas mediante juegos con contenido educativo y así potencializar la memoria, el aprendizaje, la percepción y la agilidad mental.

Según los autores ya mencionados, exponen diferentes tipos de videojuegos, cada tipo de videojuego con contenidos particulares y características de acuerdo a su funcionalidad, llevando a obtener premios o escalar categorías ya planteadas en cada videojuego ya sea de carrera, aventuras, simulación, deporte, de música y baile y hasta incluso juegos educativos como memoria y percepción. Dichos videojuegos son también

agrupados por edades. Es de suma importancia comentar que los miembros de la familia desenvuelven roles como la supervisión de los videojuegos, de cerciorarse de que el estudiante no exceda tiempos y que no prioricen el juego antes de sus actividades cotidianas, de esta forma se evitara problemas o alteraciones.

### **3.2.1.3. Características del dependiente a videojuegos**

El dependiente a los videojuegos muestra ciertas características:

- Presentan problemas para detener o parar el juego sabiendo que tienen obligaciones.
- Manifiestan dificultades para culminar el juego tras un buen tiempo dedicado.
- Padecen irritabilidad y ansiedad al momento que no están jugando.
- Aparecen algunos síntomas de abstinencia cuando no está practicando el juego.
- Descuido y abandono progresivo de actividades rutinarias como: no presentarse a sus clases académicas, faltas en su puesto laboral, evadir o desinterés en sus relaciones sentimentales, todo ello con la finalidad de priorizar en tiempos al videojuego y decidir sus rutinas diarias.

### **3.2.1.4. Causas de la dependencia a videojuegos**

Según (Lopez D. , 2022) comenta que aún no están determinadas las causas de una adicción a videojuegos.

### **a. Factores psicobiológicos**

- De acuerdo a diversos estudios realizados en diferentes lugares del mundo, indican que el varón adolescente tiene una alta predisposición a padecer una adicción a los videojuegos, y como razón es la falta de desarrollo cerebral y su reacción antes situaciones de deseo e impulsivos.
- Las personas que tienen problemas de impulsividad, y que no se les presta atención tiene un alto riesgo de padecer esta adicción ya que al estar interactuando con el juego se sienten cómodos y les es gratificante.
- Una persona con autoestima baja tiende a refugiarse más en los videojuegos porque busca y logra identificarse con el jugador de una historia increíble y así sentirse cómodo en ese ambiente.
- Por último, se halló factores relacionados a la adicción, personas que padezcan conductas antisociales, malestares emocionales, descontrol de la ira y episodios ansiosos están más propensos.

### **b. Factores psicosociales**

- Los adolescentes varones son los que le dedican más tiempo en exceso a los videojuegos así que está determinada población está más propenso a desarrollar algunas adicciones.
- Persona que haya sufrido o este sufriendo algún problema como acoso escolar o bullying, llegan a escudarse en el juego porque lo usan como escenarios fantasiosos para escapar y huir de la realidad que está viviendo.

- Estudiantes que presencien en su ambiente hogareño momentos tensos o ciertos descuidos emocionales.
- Estudiantes que tienen esa necesidad de querer recibir recompensas de forma inmediata, porque mediante el juego pueden lograr estas recompensas, cosa que no pasa académicamente por que se tiene que esperar hasta fin de trimestre para ver los resultados y por ende las recompensas.

### c. Factores de salud mental

- La adicción a videojuegos es un problema que llega a afectar a cualquier tipo de personalidad, sin embargo, se halló relación que personas que tengan trastorno depresivo mayor, trastorno obsesivo compulsivo y TDAH están padeciendo dicha adicción a los videojuegos.

#### 3.2.1.5. Videojuegos violentos más comunes

(Garcia, 2005) clasifica a los videojuegos violentos de la siguiente manera:

- **Free Fire:** Trata de 50 jugadores que se encuentran dentro de una isla remota que se va reduciendo de tamaño a medida que pasa el tiempo de juego, teniendo como objetivo común ser el último jugador en estar de pie, también se hallara diversidad de armamentos, vehículos y herramientas que se puede usar a libre disposición para defenderse o atacar a sus contrincantes.
- **San Andreas:** Este juego está enfocado para personas mayores a 18 años ya que involucra temas violentos, su contenido sexual y su lenguaje vulgar y blasfemo. También involucra conducir vehículos como bicicletas, coches y motos

a toda velocidad con movimientos y acciones alocadas, implicándose en peleas.

- **Dead Island:** Este juego contiene acción y combina con el combate de cuerpo a cuerpo, una lucha en una isla paradisíaca que tiene como rival hordas de zombies a los que tienen que cortarles hasta dejarlo sin vida.
- **Fallout 3:** Este juego es de acción con contenido violento, trata de eliminar al rival de forma lenta y de presenciar escenas como cortar en partes la cabeza.
- **Saga Manhunt:** El juego involucra poner al protagonista como prisionero sentenciado a muerte, donde tiene como obligación eliminar víctimas, asfixiándolos mediante una bolsa, todo ello con la finalidad de que sea imputado.
- **Wolfenstein:** El juego trata de tirotear a un nazi (nacional-socialista) en la garganta y presenciar a esta víctima como se desangra hasta morir.
- **Counter Strike:** En este juego trata una lucha de dos bandos, terroristas contra antiterroristas donde el objetivo es salvar a los prisioneros, desconfigurar explosivos y bombas, matar con armas como cuchillos, granadas de humo, fusiles y pistolas.
- **Mortal Kombat:** El juego trata de actos como arrancar corazones, cabezas, músculos, tendones, dividir partes del cuerpo con sierras eléctricas, devorarse al contrincante, vaciar el estómago y colocar ácido en el conducto respiratorio.

- **Doom (1993):** Involucra visualizar contenido violento en donde el jugador usa armas de fuego y motosierras para apreciar sangre y vísceras.
- **Grand Theft Auto:** También conocido como GTA vice city, este juego permite al jugador realizar actividades o actos fatídicos mientras representan a criminales, realizando asesinatos a policías, contratan y matan prostitutas, atropellan hasta matar con toda libertad a quien gusten, se presencia la delincuencia, extorsión y crimen organizado.
- **Postal:** Aquí el jugador realiza el rol de un cartero donde pierde la razón, realizando actividades de asesinar a gatos, a personas que se adelanten en las filas de banco y de miccionar sobre cuerpos sin vida.
- **MadWorld:** Aquí el jugador es una criatura que realiza actos de violencia y a medida que va eliminando personas se le genera más puntaje.
- **Bioshock:** Trata de un jugador que tiene como fin asesinar niñas indefensas para recibir recompensas, donde lo realiza en un ambiente futurista.
- **Call of Duty:** Aquí el jugador se posiciona en combate en Afganistán dentro de un aeropuerto, tiene la elección de unirse a grupos terroristas para asesinar a personas civiles.
- **Operation 7:** Este juego involucra el uso de un arsenal de armas como un rifle francotirador, un cañón corto o una escopeta para eliminar al rival, cuentan con la elección de vestidura desde un mendigo hasta un soldado militar,

llegando a disparar infinidades de veces en el cuerpo del rival.

- **God of War III:** Este juego se caracteriza por que no se muestra piedad por nadie, por sus ejecuciones que son impactantes como desmembrar, degollar y presenciar chorros de sangre de sus víctimas.
- **Dead Space:** Trata de un personaje que representa a un ingeniero donde tiene que utilizar recursos que estén en su alcance como usar armas y cierras eléctricas para descuartizar miembros del cuerpo, todo ello con la finalidad de sobrevivir a criaturas monstruosas.
- **Dota 2:** En este juego permite un máximo de 10 jugadores asumiendo un personaje que puede aprender poderes, experiencia, ganar dinero eliminando a los rivales y así subir niveles hasta 25, deben de defenderse y destruir los ancestros del rival, que son estructuras protegidas, ubicadas en esquinas opuestas del mapa de juego. Es un videojuego muy adictivo que se han reportado denuncias a dicho juego.
- **StarCraft:** Este juego involucra contenido con violencia militar, donde tres especies empiezan a disputar por el poder y el control de un lugar alejado de la galaxia Vía láctea.

#### 3.2.1.6. Videojuegos no violentos

- **Deportivos:** Los videojuegos deportivos que involucran actividades como tenis, conducción de vehículos, fútbol y baloncesto están considerados como no violentos, ya que su funcionalidad son la recreación a los deportes. Para jugar

estos videojuegos deportivos el participante debe de contar con rapidez, precisión y habilidad.

- **Juegos de mesa:** Estos juegos están dentro del parámetro no violento por que involucran y potencializan habilidades, preguntas y respuestas. Los juegos de habilidades: mejoran la velocidad, la coordinación oculomanual, rapidez de reflejos, y la organización. Por ultimo los juegos de preguntas y respuestas incrementan la sutileza y la adaptación del conocimiento.
- **Educativo:** Los juegos que involucran contenido educativo son considerados no violentos y son enfocados a todas las edades, tiene como finalidad dar a conocer al jugador algún tipo de conocimiento.

### 3.2.1.7. Consecuencias de la dependencia a videojuegos

Según (Patim, 2009) (citado por Artezano, 2020) realizaron estudios acerca de los videojuegos, estos estudios nos dan una idea de cómo las personas padecen efectos desfavorables por la practica excesiva del videojuego. Estas investigaciones resumen que el 30% de la población practica compulsivamente estos videojuegos, y a consecuencia de su uso desmedido presentan daños físicos como adormecimiento dactilar, presencian ampollas, dolor e inflamación de los tendones, dolor en las muñecas, los codos y el cuello.

Por otro lado, otras consecuencias que puede dejar el mal uso de los videojuegos en los estudiantes muy aparte de los daños físicos y psicológicos son los problemas académicos (bajas calificaciones, problemas con los compañeros,

impuntualidades, repetir de año, etc.). Por último, estas consecuencias podrían agravarse hasta diagnosticar algún trastorno, enfermedad, síndrome o trauma, apareciendo algunos síntomas en la persona que alteren la conducta y el comportamiento, ocasionando problemas físicos o incluso hasta muertes.

#### **3.2.1.8. Teoría que fundamenta la dependencia a videojuegos**

La (OMS, 2019) reconoce al trastorno por videojuegos como un problema mental, integrándolo dentro de la clasificación de enfermedades CIE - 11, mencionan que dicha adicción conduce a adoptar comportamientos de juego tan grave que llega a influir o alterar otro interés de la vida cotidiana.

El Modelo de Marlatt (1985) citado en su tesis (Remigio, 2017) define que las conductas adictivas como un patrón conductual difícil y progresivo, que posee predisposición biológica como psicológico y sociales. Para el autor, las características más comunes de este patrón conductual son: la enorme relación del jugador, escasa habilidad de controlar, su compulsión a continuarlo, insistencia en el juego por más que sepa de los efectos desfavorables.

#### **3.2.1.9. Tipos de jugadores de videojuegos**

(Lopez D. , 2022) comenta que la práctica de algunos videojuegos no es adictiva porque la mayor cantidad de las personas lo usan, y solo un grupo menor de jugadores reúnen las características para poder diagnosticar una adicción.

- **Jugador social:** Es cuando la persona tiene un control por encima de todo, usando el juego por distracción en momentos de ocio.
- **Jugador excesivo:** Es el jugador que no tiene el control, el que incumple acuerdos o reglas, el que descuida actividades comunes y el que dedica tiempo excesivo en los videojuegos.
- **Jugador de alto compromiso:** Es aquel que se caracteriza por una motivación de conseguir y mejorar su experiencia en los juegos todo con el fin de hacerse profesional, ya sea compitiendo o grabando sus partidas.
- **Jugador profesional:** Es aquel jugador que dedica de forma profesional al juego, por más que le dé mucho tiempo, lo realiza de forma voluntaria y así generarse ingresos económicos.
- **Jugador problemático:** Es aquel jugador que empieza a manifestar signos y síntomas, involucrados con el comportamiento adictivo: jugadores que no puedan contener las ansias de jugar, no puede dejar de parar, descuida y desatiende obligaciones o compromisos.
- **Jugador adictivo:** Aquella persona que cumple los criterios de Trastorno de juego por internet.

### 3.2.1.10. Dimensiones de la dependencia a videojuegos

Para el presente estudio, se dimensiono la variable dependencia a videojuegos según el autor (Chóliz & Marco, 2011), de la siguiente forma:

- **Abstinencia:** El jugador presenta malestares como irritación, ansiedad, frustración al momento que no está practicando el

juego, y para calmar estos malestares tiene que iniciar el juego.

- **Abuso y tolerancia:** Ya llega a un punto que el tiempo que dedicaba antes al videojuego ya no le es suficiente, así que empieza a practicar por más horas.
- **Problemas asociados a los videojuegos:** Con la dependencia se viene situaciones perjudiciales, como aislamiento personal, social y familiar, alteración en el sueño, descuido en el aspecto físico, y descuido en sus estudios.
- **Dificultad de control:** Empiezan a manifestarse incontrolados, como detener o pausar el juego, por más de que no tenga alguna actividad programada.

Por otro lado (Griffiths, 2005), distingue en seis dimensiones:

- **Focalización:** Tanto involucramiento y concentración llega a alterar el pensamiento, la emoción y el comportamiento.
- **Modificación del estado de ánimo:** Llegan a originarse por un gusto exagerado, y placentero que termina transformándose como método de afrontamiento.
- **Tolerancia:** Es tan alta la obligación y el compromiso que tienen por el juego que realizan el juego por mucho tiempo.
- **Síntomas de abstinencia:** Cuando el jugador deja de practicar el juego, ya sea por un corto o largo tiempo

empiezan a manifestarse ciertos síntomas tanto emocionales y físicos.

- **Conflictos:** Empiezan a surgir conflictos y problemas de familia, en la sociedad, en lo laboral, y académico todo ello por un uso desmedido de los videojuegos.
- **Recaídas:** En el tiempo de tratamiento surge el proceso de abstinencia, en este proceso el paciente presentara recaídas que le orillarán a volver a la sustancia, en este caso a los videojuegos.

Las dimensiones caracterizan a cada proceso que el paciente puede transcurrir en determinados tiempos, llega a ser una tendencia concurrida porque existen episodios extremos dentro de ellos conflictos, y recaídas.

En cambio (Moncada & Chacon, 2012) realiza la clasificación de dimensiones mediante letras:

- **EC:** Pertenece a niños de 3 a 5 años e involucra contenidos temáticos.
- **E:** Pertenece a niños de 6 a 9 años, se aprecia dibujos animados y fantasías, también contiene violencia y uso de lenguaje regular.
- **E10+:** Pertenece a niños de 10 a 12 años, se caracteriza por la presencia de temas de fantasía y animados, también por temas violentos, lenguaje inapropiado y la existencia de temas sugestivos.

- **T:** Pertenece a la edad de 13 a 16 años, por su contenido de temas violentos, de humor crudo, sugestivos, por la presencia de sangre, la existencia de simular apuestas, y un lenguaje agresivo moderado.
- **M:** Pertenece a la edad de 17 años, porque involucra una violencia fuerte, retratos de crueldad, temas sexuales y lenguaje inapropiado.
- **AO:** Este juego lo practican mayores de 18 años por que contiene escenas constantemente de violencia muy intenso, y temas sexuales como desnudez.
- **RP:** En esta dimensión pertenecen aquellos videojuegos que no están clasificados aún.

### **3.2.2. Agresividad premeditada e impulsividad**

#### **3.2.2.1. Definición de la agresividad**

Según Andreu (2010) dice que, la agresividad es un constructo que hace referencia a un complejo proceso psicológico que, de forma directa o indirecta, tendría como fin realizar un daño ya sea verbal o físico, y que este daño causa poner en peligro a la persona ya sea de forma activa o pasivamente.

(Ramirez & Arcila, 2013) y (Martinez & Rojas, 2016) comentan que la agresividad esta nombrada como la preferencia de lastimar, de destruir, de humillar o de realizar otras acciones con el fin de dañar la integridad de la otra persona a uno mismo.

Para (Laplanche & Postalis, 1967) la agresividad es definida como tendencia o conjunto de tendencias, manifestándose mediante actos reales o fantasmáticas, ocasionando cualquier tipo de daño.

En cambio (Garaigordobil & Maganto, 2016) señalan que la agresividad surge mediante un incumplimiento o violación de reglas sociales, como destrozar o lastimar a algo o a alguien.

Por último (Bandura A. , 1977) habla que las conductas agresivas son adoptadas mediante modelos o por mismas experiencias vividas, y como resultados de estas adaptaciones se origina efectos y actos ya sean positivos o negativos.

### **3.2.2.2. Manifestaciones de la agresividad:**

Para hablar de agresividad se tiene que manifestar mediante los siguientes niveles:

- **Nivel emocional:** Se manifiesta por el incremento de la ira, las expresiones faciales, los gestos y el cambio de tono de voz.
- **Nivel cognitivo:** Manifestaciones como la existencia de fantasías destructivas, y la creación de planes como dañar o perjudicar con contenido agresivo.
- **Nivel conductual:** En este nivel existe manifestaciones corporales tanto verbal y físico, se le denomina como actos agresivos.

### 3.2.2.3. Tipos de agresividad

Para (Chaux, 2003) distingue dos tipos de agresividad que son:

- **Agresividad instrumental:** Esta agresividad instrumental se caracteriza por la existencia de un resultado que le favorece al agresor, aunque en el proceso de conseguir dicho resultado no tenga como objetivo dañar a alguien.
- **Agresividad hostil:** Esta agresividad es todo lo contrario a la agresividad instrumental, aquí el objetivo del agresor es lastimar y dañar hasta incluso la muerte.

### 3.2.2.4. Factores que intervienen en la agresividad

Para Megargee (Buss: 1992) clasifica a estos factores que alteran en la agresividad del ser humano:

- **Factores de Instigación:** Cuando hablamos de instigación nos referimos a esa fuerza que existe dentro nuestro y nos sirve como motivación para actuar de forma agresiva e impulsiva. De no existir esa fuerza no se actuaría de forma agresiva.
- **Factores de inhibición:** Estos factores son propios de la personalidad, trabajan como obstaculizador ante el surgimiento de la agresividad.

La relación de estos dos factores anteriores (instigación e inhibición) decretará si un acto agresivo tendrá lugar de influencia o no para ejercer naturalmente.

- **Factores situacionales:** En estos factores surgen de razones ambientales ya sea en la familia, en la sociedad, y en lo cultural, es aquí donde la persona tiene que desenvolverse, llegando actuar como a él le parezca y así decidir si expresa o no la conducta agresiva.

### 3.2.2.5. Teorías que fundamentan la agresividad

#### a. Teoría de la agresividad según (Buss, 1961):

Conceptualiza a la agresividad como acto de respuesta resumido en entregar un acto estimulador a otra persona y lo clasifica de la siguiente forma:

- **Según la modalidad:** Para considerar agresividad física la persona tiene que realizar ataques mediante un arma.
- **Según la relación interpersonal:** la agresividad debe de ser directa hacia la persona, mediante amenazas, lastimar, o indirecta como hacer público algún comentario, y destruir propiedad ajena.
- **Según el grado de actividad implicada:** La agresividad podría ser activa por que involucra conductas o pasivas como obstruirá que el agresor llegue a su fin.

#### b. Teoría de la agresividad según (Vygotsky, 1986):

Conceptualiza a la agresividad como una inclinación a los comportamientos agresivos en diferentes situaciones como lastimar, ser irrespetuoso, provocar de forma intencional. Indica también que la agresividad es adquirida mediante entornos donde interactúe, si su entorno suele ser hostil y agresivo, entonces la persona manifestara eventos hostiles y agresivos.

**c. Teoría del aprendizaje social según (Bandura & Ribes, 1975):** Dichos autores mantienen la idea de que, si la persona convive en un entorno social con variedad de conductas, este tiene altas posibilidades de adquirir estos comportamientos agresivos.

las influencias sociales nos mencionan que:

- **Influencias familiares:** Los padres y personas mayores que habitan en el hogar, son el principal modelo para las personas menores.
- **Influencias subculturales:** Se determina a ese conjunto de personas que cuentan con actitud, costumbre y creencia que sobresalga en el entorno social.
- **Modelamiento simbólico:** Las investigaciones más actuales manifiestan que no existe evidencia que den patrones y digan que causa agresividad.

#### **3.2.2.6. Dimensiones de la agresividad premeditada e impulsividad:**

Para (Andreu 2010) dimensiona de la siguiente forma:

- **Agresividad premeditada:** Indican al uso de la agresividad premeditada como intermediario para adquirir un fin, está considerada como una agresión instrumental por que su único objetivo es conseguir el resultado sin importar los problemas o daños causados a sus víctimas en el proceso.
- **Agresividad impulsiva:** La agresividad impulsiva se considera como una agresividad afectiva, hostil y reactiva. Se activa por la existencia de situaciones en amenaza ya sea de

forma intuitiva o provocativa, ya sea real o imaginaria. Y se caracteriza por la presencia de grados al momento de que se active la emoción de colera y de temor.

### 3.3. Marco conceptual

**Dependencia:** La dependencia inicia al momento de que la persona no puede continuar su vida diaria de manera solitaria y necesariamente necesita alguna ayuda de alguien más para poder realizar sus responsabilidades comúnmente.

**Adicción:** Para la (OMS) nos dice que la adicción es una enfermedad física y psicoemocional que inicia desde la dependencia a ciertas sustancias, actividades o relaciones.

**Videojuegos:** (Chirinos, 2019) estos videojuegos involucran una relación ya sea de una o muchas personas mediante consolas o controles, que se muestra audiovisualmente y se ido transformando como un medio de escape ante situaciones problemáticos del entorno.

**Agresividad:** Para (Berkowitz, 1996) la agresividad consiste en el acto de lastimar, de dañar, de faltar el respeto, hacia otras personas, ya sea en diferentes eventos.

**Agresividad impulsiva:** (Sanchez, 2017) Indica que es una respuesta no prevista, en perjuicio del agredido, como efecto de una rivalidad, en esta conducta impulsiva su activación es emocional, también es reconocido como agresión emocional, reactiva u hostil. Esta agresión desata comportamientos netamente emocionales dañinos.

**Agresividad premeditada:** Según (Berkowitz, 1996) define a la agresividad premeditada como una premeditación diferente de perjudicar físicamente a la

persona agredida. Por último, nombran al uso de la agresión como un mediador para alcanzar algún fin.

**Adolescencia:** Para Papalia (2009) la adolescencia es la etapa de transición dentro del desarrollo físico humano, que oscilan en la infancia y la adultez, dicha etapa contempla entre edades de 11 y 20 años, implica cambios cognitivos, fisiológicos, y psicosociales.

**Institución:** La Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa se encuentra dentro del Distrito de San Gabán Provincia de Carabaya Departamento de Puno, siendo la única Institución de nivel Secundario en dicha localidad.

## IV. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la presente investigación se emplearon los siguientes métodos:

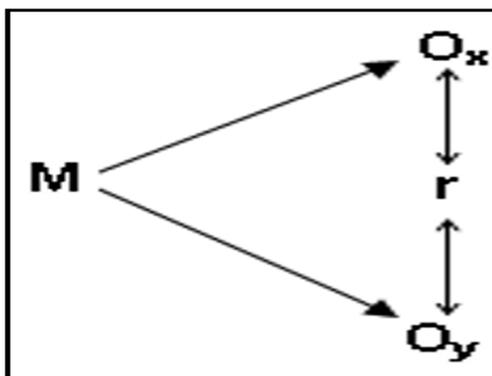
### 4.1. Tipo y nivel de investigación

La presente investigación fue de tipo cuantitativa, aplicada, evidenciando aporte de conocimientos teóricos, con el propósito de desarrollar conceptos mediante el descubrimiento de principios.

Se empleo el nivel descriptivo correlacional, todo ello con el fin de detallar ambas variables de estudio y establecer la relación que existe.

### 4.2. Diseño de investigación

Este trabajo de investigación corresponde a un diseño no experimental, porque se basó en la observación de fenómenos en el ambiente natural de las variables, para luego analizar. Transversal porque se recolecto datos en un único momento. Finalmente, correlacional, porque se describió la interrelación entre dos o más conceptos. (Hernández & Mendoza, 2014) maneja un esquema de la siguiente forma:



**Donde:**

M = Estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán

O1 = Dependencia a videojuegos

O2 = Agresividad premeditada e impulsiva

R = Relación que existe entre ambas variables

### **4.3. Hipótesis general y específicas**

#### **Hipótesis general**

Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

#### **Hipótesis nula**

**HN** No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

#### **Hipótesis específicas**

**HE1.** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

**HE2** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

**HE3** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

**HE4** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

#### **4.4. Identificación de variables**

##### **Variable 1. Dependencia a videojuegos**

###### **Dimensiones**

D1. Abstinencia

D2. Abuso y tolerancia

D3. Problemas asociados a los videojuegos

D4. Dificultad de control

##### **Variable 2. Agresividad premeditada e impulsiva**

###### **Dimensiones**

D1. Agresividad premeditada

D2. Agresividad impulsiva

#### 4.5. Matriz de operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles de rango	Tipo de variables estadística
<p>Dependencia a videojuegos</p> <p>(Marcos &amp; Choliz, 2012)</p> <p>Consiste en la práctica desproporcionada y compulsiva, además al individuo le cuesta excesivamente dejar de practicarlo presentan las siguientes dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad de control.</p>	Abstinencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Irritado</li> <li>- Ansioso</li> <li>- Frustrado</li> <li>- Molesto</li> </ul>	(3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25)	<p>Totalmente en desacuerdo (0),</p> <p>En desacuerdo (1)</p> <p>Normal (2),</p> <p>De acuerdo (3)</p> <p>Totalmente de acuerdo (4)</p>	D. baja: 0-12 D. moderada: 13-26 D. alta: 27-40	Tipo cuantitativo
	Abuso y tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Insuficiente.</li> <li>- Abandono de otras actividades.</li> <li>- Irresponsable.</li> </ul>	(1, 5, 8, 9, 12)		D. baja: 0-5 D. moderada: 6-12 D. alta: 13-20	
	Problemas asociados a los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aislamiento personal, social y familiar.</li> <li>- Alteración en el sueño.</li> <li>- Descuido en el aspecto físico.</li> <li>- Descuido en sus estudios.</li> </ul>	(16, 17, 19, 23)		D. baja: 0-4 D. moderada: 5-10 D. alta: 11-16	
	Dificultad de control	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prioriza jugar</li> <li>- Tiempo exagerado en los videojuegos.</li> </ul>	(2, 15, 18, 20, 22, 24)		D. baja: 0-7 D. moderada: 8-15 D. alta: 16-24	
<p>Agresividad premeditada impulsiva</p> <p>(Andreu, 2010)</p> <p>La agresividad es un</p>	Agresividad premeditada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agresión dirigida hacia la obtención de un objetivo.</li> <li>- Defensa para el propio poder y dominio.</li> </ul>	(21, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3 y 1)	Muy en desacuerdo (1),	PC $\geq$ 75: Perfil agresividad premeditada	Tipo cuantitativo

<p>conjunto de procesos emocionales y cognitivos que motivan intencionalmente al individuo a hacer daño a otra persona, a su entorno o sí mismo</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proactiva</li> <li>- Conseguir fama, poder</li> <li>- Es planificada</li> </ul>		<p>En desacuerdo (2), Indeciso (3),</p>	<p>PC &gt;= 90: Perfil agresividad predominantemente premeditada</p>	
<p><b>la agresividad premeditada:</b> la cual se refiere al uso de la agresión como un medio para conseguir un objetivo, y <b>la agresividad impulsiva:</b> entendiendo la agresión como respuesta ante una amenaza o provocación real.</p>	<p>Agresividad impulsiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se deriva de la ira</li> <li>- Agresión ante una provocación percibida</li> <li>- Agresión con activación emocional</li> <li>- emocional personalizada</li> </ul>	<p>(24, 23, 22, 20, 18, 16, 14, 12, 10, 8, 6, 4 y 2).</p>	<p>De acuerdo (4) Muy de acuerdo (5).</p>	<p>PC &gt;= 75: Perfil agresividad impulsiva PC &gt;= 90: Perfil agresividad predominantemente impulsiva</p>	

#### 4.6. Población – Muestra

##### Población

Esta investigación, estuvo constituida por una población de 234 alumnos tanto mujeres como varones en edades de 12 hasta 17 años de la institución educativa secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán – Carabaya – Puno.

Para (Hernández & Mendoza, 2014) la población es el conjunto total de personas, en donde cuentan con características comunes para el estudio por realizar.

##### Población de estudio

<b>Secciones</b>	<b>Estudiantes</b>
5to "A"	21
5to "B"	23
4to "A"	24
4to "B"	22
3ero "A"	21
3ero "B"	23
2do "A"	21
2do "B"	19
1ero "A"	20
1ero "B"	21
1ero "C"	19
<b>TOTAL</b>	<b>234</b>

##### Muestra

Para efectos de la presente tesis, toda la población constituida por 234 unidades de investigación (estudiantes) son consideradas como muestra censal.

De la misma forma, se utilizó el muestreo no probabilístico intencionado, cuya característica no depende de la elección del sujeto de

la población de manera probabilística, sino que depende de los criterios de la investigación o los investigadores.

En este sentido, la muestra estuvo conformada por 234 alumnos del primer al quinto grado de ambos sexos que son estudiantes de la Institución Educativa Jornada Escolar Completa San Gabán 2023.

**Criterios de inclusión:**

- Estudiantes que hayan dado su consentimiento voluntario de forma escrita (asentimiento informado) para así ser partícipe de la investigación.
- Estudiantes que cuenten con el consentimiento escrito e informado, por el padre o tutor.
- Estudiantes que estén en edades de 12 a 17 años de edad.

**Criterios de exclusión:**

- Estudiante que no haya dado su consentimiento voluntario en forma escrita (asentimiento informado) en ser partícipe de la investigación.
- Estudiante que no cuente con el consentimiento escrito e informado, por el padre o tutor.
- Estudiantes que tengan menor de 12 años y mayor de 17 años.

**4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información.**

**Instrumento**

Un instrumento de medición es el conjunto de herramientas que emplea el investigador para recopilar la información necesaria y estructurarla conforme las variables de estudio.

Mediante la técnica de encuesta, se realizó el cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva, y mediante la técnica psicométrica se realizó el test de dependencia a videojuegos, con el fin de recolectar datos de los estudiantes de primer al quinto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Jornada Escolar Completa San Gabán. Donde anticipadamente se obtuvo los consentimientos y asentimientos informados por sus padres o tutores correspondientes, y de los mismos estudiantes. Luego se acudió a las aulas y se evaluó presencialmente a los estudiantes, usando el cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva y el test de dependencia de videojuegos.

Los instrumentos de medición que se usaron en el presente estudio son los siguientes:

- Para la primera variable se utilizó el test de dependencia a videojuegos (TDV), aplicado en adolescentes que estén en edad de los 11 a 18 años, creado por los psicólogos Mario Chóliz y Clara Marco.
- Para la segunda variable se empleó el cuestionario CAPI-A (Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva) aplicado en adolescentes que oscilen en edad de los 12 a 17 años, del psicólogo José Manuel Andreu.

A continuación, se detallará las fichas técnicas y las descripciones de los instrumentos usados.

### **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV):**

Para medir la dependencia a videojuegos se midió a través de las dimensiones que son cuatro, con un total de 29 ítems distribuidos aleatoriamente en cada una ellas. La escala valorativa es de tipo Likert con alternativas que comprenden: (0) totalmente en desacuerdo, (1) en desacuerdo, (2) normal, (3) de acuerdo, y (4) totalmente de acuerdo.

**Ficha técnica del instrumento:**

Nombre de la prueba	Test de Dependencia a Videojuegos (TDV).
Autores:	Mariano Chóliz y Clara Marco
Procedencia:	España
Año:	2011
N° de ítems:	25 ítems
Adaptación peruana:	Edwin Salas y César Merino
Tipo de aplicación:	Individual o colectiva
Ámbito de aplicación:	Adolescentes entre 11 a 19 años
Tiempo de duración:	15 a 20 minutos aproximadamente
Escala valorativa:	Politómica
Dimensiones:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Abstinencia (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25)</li><li>- Abuso y tolerancia (1, 5, 8, 9, 12)</li><li>- Problemas asociados a los videojuegos (16, 17, 19, 23)</li><li>- Dificultad de control (2, 15, 18, 20, 22, 24)</li></ul>

**Validez:**

En la determinación de la validez del test de dependencia a videojuegos, se entregó la ficha de valoración a tres evaluadores (psicólogos).

Finalmente, se llegó a una categoría excelente por parte de cada uno de los tres jurados evaluadores. Adicionado a una acotación de mejora por uno de ellos, donde sugirió agregar un término para mejorar la comprensión y legibilidad del enunciado.

**Confiabilidad:**

Para determinar el grado de confiabilidad, se realizó la prueba piloto a 25 estudiantes, elegidos de la población, al igual que para el primer instrumento. Una vez realizada la administración de la prueba, se determinó la consistencia interna a través del Alfa de Cronbach, y se obtuvo un valor de 0,964 (ver anexo I) de confiabilidad, que, según Ruiz (2013), es considerado de un nivel muy alto.

Baremación de la variable dependencia a videojuegos y sus dimensiones.

	Dependencia baja	Dependencia moderada	Dependencia alta
Dependencia a los videojuegos	0-31	32-66	67-100
Abstinencia	0-12	13-26	27-40
Abuso y tolerancia	0-5	6-12	13-20
Problemas asociados por los videojuegos	0-4	5-10	11-16
Dificultad en el control	0-7	8-15	16-24

### **Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva (CAPI A):**

El test empleado en la presente investigación es el cuestionario de agresividad CAPI – A, creado en España por José Andreu (2010). La escala valorativa es de tipo Likert con alternativas que corresponden en la siguiente escala: muy en desacuerdo (1), en desacuerdo (2), indeciso (3), de acuerdo (4) y muy de acuerdo (5).

### **Ficha técnica del instrumento:**

Nombre de la prueba:	Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva (CAPI A)
Autor:	José Manuel Andreu
Procedencia:	España
Año:	2010
Numero de ítems:	24
Adaptación peruana	Neira (2017)
Tipo de aplicación:	Colectiva o individual
Ámbito de aplicación:	Estudiantes adolescentes de 12 a 17 años
Tiempo de duración:	15 a 20 minutos aproximado
Escala valorativa:	Politómica
Dimensiones	- Agresividad premeditada: (21, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3 y 1) - Agresividad impulsiva: (24, 23, 22, 20, 18, 16, 14, 12, 10,8, 6, 4 y 2).

### Validez:

Para la validez del cuestionario, se trabajó en una muestra de 825 adolescentes, se realizó el análisis factorial confirmatorio mediante el método de estimación General Least Squares, el coeficiente de Mardia=133,15 y el CR=40,9, obteniéndose que los ítems no guardaban una distribución normal multivariante y la 28 covarianza de ambas escalas fueron de 0,43, mientras que la correlación fue 0,73 mediante el coeficiente Pearson. Por otro lado, la validez discriminante que fue evaluada comprobando la correlación entre las escalas fueron inferior a su coeficiente alfa.

### Confiabilidad:

Para hallar la confiabilidad de dicho cuestionario CAPI-A, en la investigación realizada del estudio piloto se analizó la confiabilidad por medio del coeficiente alfa de Cronbach que fue 606 en la escala de agresividad premeditada y 794 en la escala de agresividad impulsiva, que significa que es bueno debido a que es  $< 5$ .

Baremación de la variable agresividad premeditada e impulsiva y de sus dimensiones.

Baremos Percentiles (PC)		A. Premeditada	A. Impulsiva	Escala de Sinceridad	
		Total puntuaciones (PD)		PD	PC
Percentiles (PC) Y Puntuaciones (PD)	<u>95</u>	<u>47-55</u>	<u>52-65</u>		
	<u>90</u>	<u>42-46</u>	<u>48-51</u>	PD	PC
	85	40-41	46-47	6	35
	80	39	42-45	5	30
	75	37-38	41	4	15
	70	36	40	3	5
	65	34-35	39	<b>2</b>	<b>1</b>
	60	33	38	<b>1</b>	<b>1</b>
	55	32	36-37		
	50	30-31	35		
	45	29	34		
	40	27-28	32-33		
	35	26	31		
	30	25	30		

	25	23-24	28-29		
	20	22	25-27		
	15	21	24		
	10	18-20	20-23		
	5	11-17	13-19		
interpretación	PC $\geq$ 75: Perfil A. premeditada		PC $\geq$ 75: Perfil A. impulsiva		<b>Pc<math>\leq</math> 5: Valores poco sinceros e infrecuentes</b>
	<b><u>PC <math>\geq</math> 90: Perfil A. predominantemente premeditada</u></b>		<b><u>PC <math>\geq</math> 90: Perfil A. predominantemente impulsiva</u></b>		

#### 4.8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos

Los datos iniciales fueron obtenidos a partir de las evaluaciones aplicadas a los estudiantes, quienes resolvieron el test de dependencia a videojuegos además el cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva; a continuación, se realizaron las calificaciones, para así completar las puntuaciones en una base de datos de Microsoft Excel, las cuales fueron trasladadas al software estadístico Statistical Package for the Social Sciences (SPSS).

Con los resultados estadísticos procesados se realizó el análisis de significancia bilateral mediante Rho de Spearman y coeficientes de correlación, a fin de obtener interpretaciones y discusiones para finalmente culminar con las conclusiones y recomendaciones de dicha investigación.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Presentación de Resultados

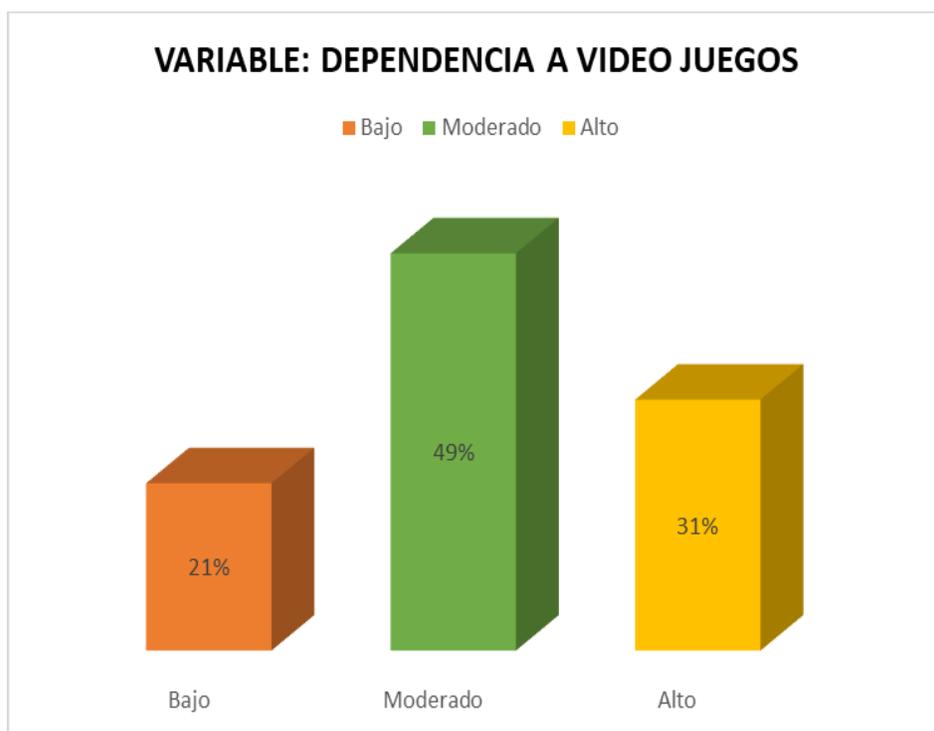
#### 5.1.1. Variable Dependencia a videojuegos

**Tabla 1:** Dependencia a videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	48	20.51%
Moderado	114	48.72%
Alto	72	30.77%
Total	234	100%

Fuente: Data de resultados

**Figura 1:** Dependencia a videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.

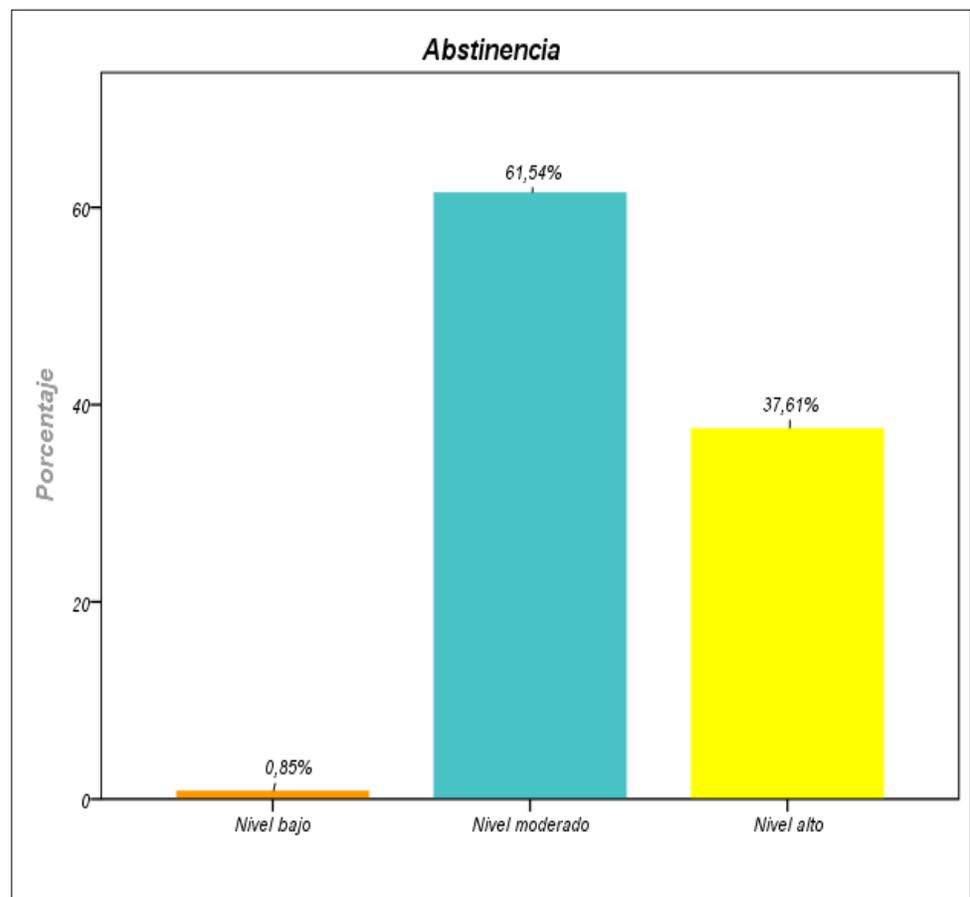


**Tabla 2:** Dimensión abstinencia en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.

Abstinencia				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Nivel bajo	2	,9	,9
	Nivel moderado	144	61,5	61,5
	Nivel alto	88	37,6	37,6
	Total	234	100,0	100,0

Fuente: Data de resultados

**Figura 2:** Abstnencia en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.

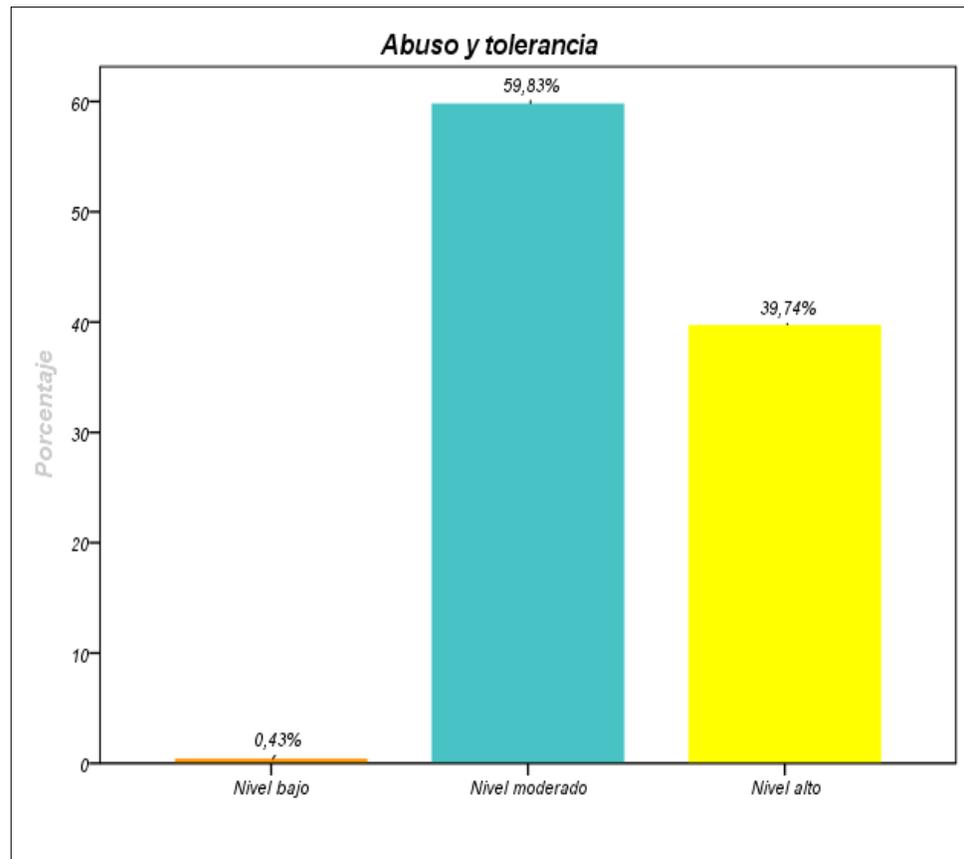


**Tabla 3:** Dimensión abuso y tolerancia en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.

Abuso y tolerancia				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Nivel bajo	1	,4	,4
	Nivel moderado	140	59,8	59,8
	Nivel alto	93	39,7	39,7
	Total	234	100,0	100,0

Fuente: Data de resultados

**Figura 3:** Abuso y tolerancia en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.

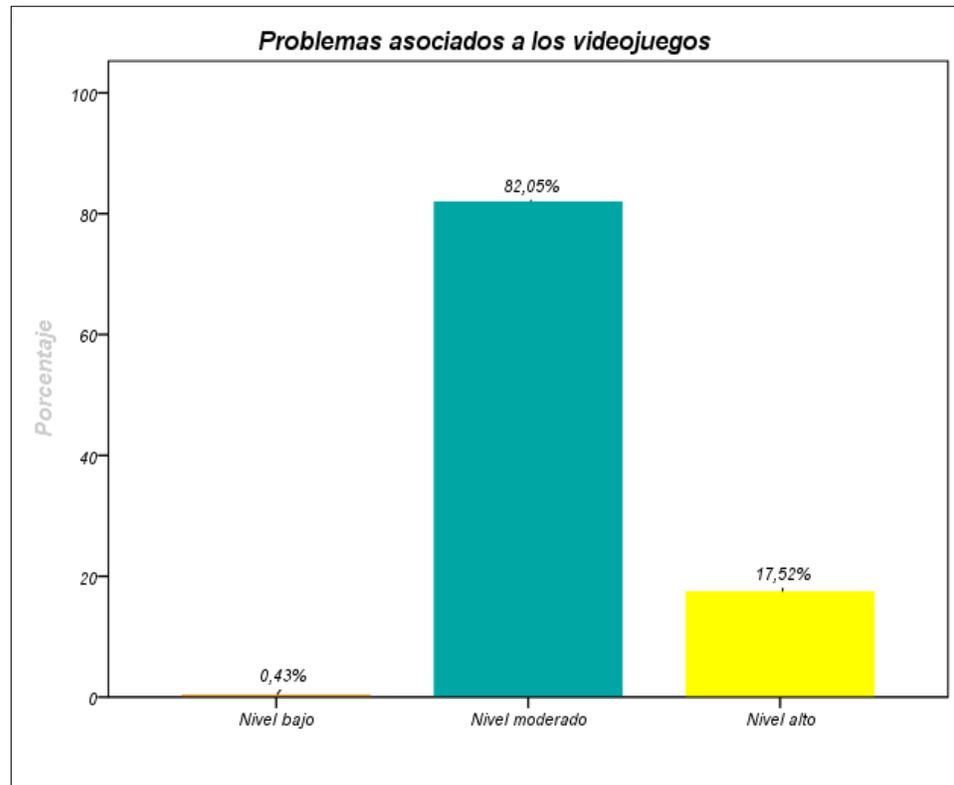


**Tabla 4:** Dimensión problemas asociados a los videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.

Problemas asociados a los videojuegos				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Nivel bajo	1	,4	,4
	Nivel moderado	192	82,1	82,1
	Nivel alto	41	17,5	17,5
	Total	234	100,0	100,0

Fuente: Data de resultados

**Figura 4:** Problemas asociados a los videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.

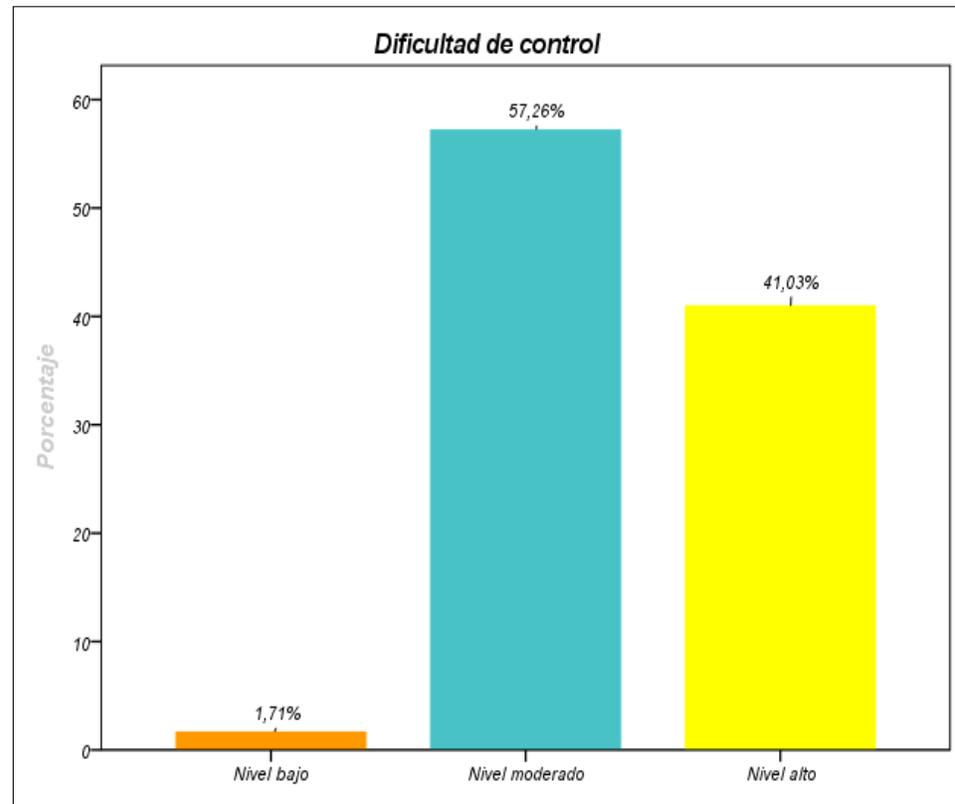


**Tabla 5:** Dimensión dificultad de control en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.

Dificultad de control				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Nivel bajo	4	1,7	1,7
	Nivel moderado	134	57,3	57,3
	Nivel alto	96	41,0	41,0
	Total	234	100,0	100,0

Fuente: Data de resultados

**Figura 5:** Dificultad de control en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.



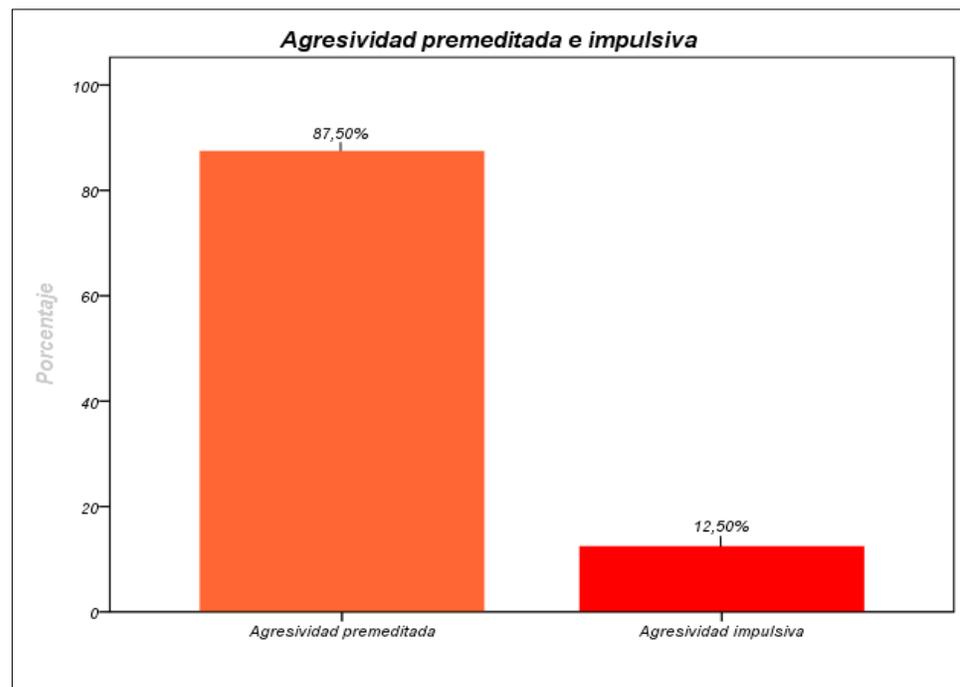
### 5.1.2. Agresividad premeditada e impulsiva

**Tabla 6:** Dimensiones agresividad premeditada y agresividad impulsiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.

<b>Agresividad premeditada e impulsiva</b>				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Agresividad premeditada	189	80,8	87,5
	Agresividad impulsiva	27	11,5	12,5
	Total	216	92,3	100,0
	Menor a 75	18	7,7	
Total		234	100,0	

Fuente: Data de resultados

**Figura 6:** Agresividad premeditada y agresividad impulsiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria JEC San Gabán Carabaya Puno 2023.

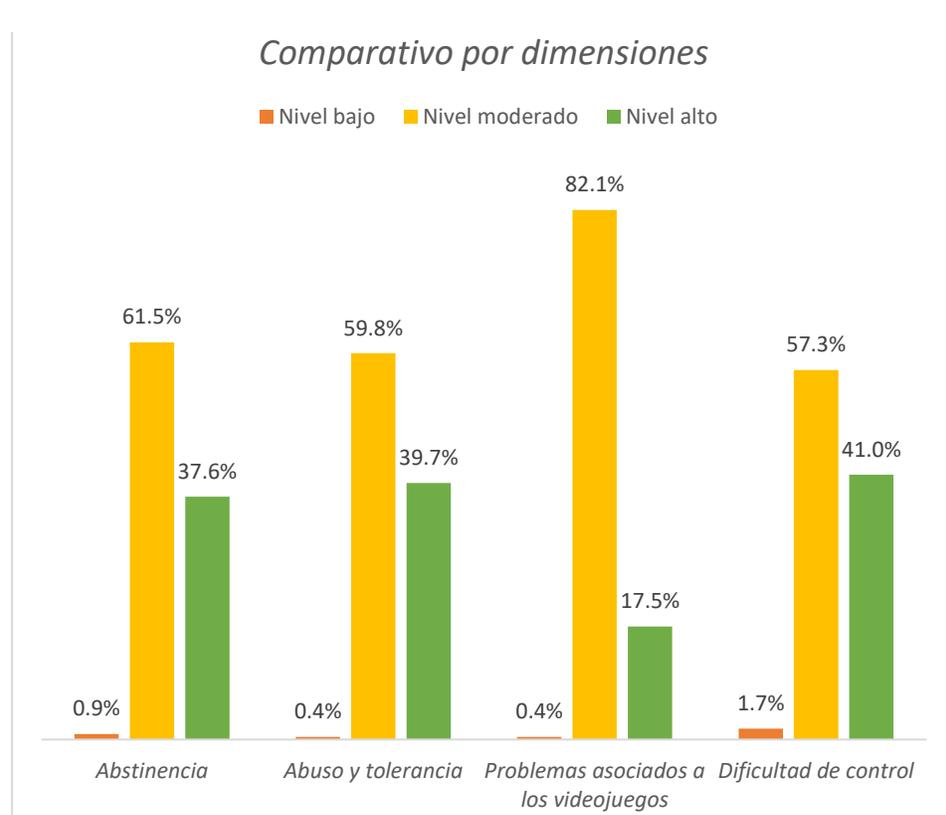


### 5.1.3. Comparativo por dimensiones

**Tabla 7:** Comparativo por dimensiones de la variable dependencia a videojuegos.

Nivel	Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas asociados a los videojuegos	Dificultad de control
Nivel bajo	0.9%	0.4%	0.4%	1.7%
Nivel moderado	61.5%	59.8%	82.1%	57.3%
Nivel alto	37.6%	39.7%	17.5%	41.0%

**Figura 7:** Comparativo por dimensiones de la variable dependencia a videojuegos.



## 5.2. Interpretación de los resultados

**En la tabla 1 y figura 1:** Se aprecia en cuanto la variable dependencia a videojuegos; el 21 % de los participantes presentan un nivel bajo de dependencia a videojuegos, el 49% mostraron un nivel moderado de dependencia a videojuegos y el 31 % presentaron un nivel alto de dependencia a videojuegos.

**En la tabla 2 y figura 2:** Se encuentra en cuanto a la dimensión abstinencia; el 0,85% de los participantes mostraron un nivel bajo de abstinencia, el 61,54% de los estudiantes presentaron un nivel moderado de abstinencia y el 37,61% presentaron un nivel alto de abstinencia.

**En la tabla 3 y figura 3:** Se encuentra en cuanto a la dimensión abuso y tolerancia; el 0,43% de los participantes presentan un nivel bajo de abuso y tolerancia, el 59,83% manifiestan un nivel moderado de abuso y tolerancia y el 39,74% de los participantes mostraron un nivel alto de abuso y tolerancia.

**En la tabla 4 y figura 4:** En cuanto a la dimensión problemas asociados a los videojuegos, encontramos que el 0,43% presentan un nivel bajo de problemas asociados a los videojuegos, el 82,05% manifiestan un nivel moderado de problemas asociados a los videojuegos y el 17,52% indican un nivel alto de problemas asociados a los videojuegos.

**En la tabla 5 y figura 5:** Se encuentra en cuanto a la dimensión dificultad de control, que el 1,71% presentan un nivel bajo de dificultad de control, el 52,26% presentan un nivel moderado de dificultad de control y el 41,03% manifiestan un nivel alto de dificultad de control.

**En la tabla 6 y figura 6:** Se aprecia en cuanto a la segunda variable y las dimensiones agresividad premeditada y agresividad impulsiva, encontramos que el 87,50% presentan agresividad premeditada y el 12,50% manifiestan agresividad impulsiva.

**En la tabla 7 y figura 7:** En cuanto a la variable: dependencia a videojuegos, se muestra un mayor predominio en el nivel moderado, siendo la dimensión: problemas asociados a los videojuegos, la cual tiene mayor porcentaje (82.1%), seguido de la abstinencia (61.5%), abuso y tolerancia (59.8%) y finalmente dificultad de control (57.3%).

Por otra parte, se puede apreciar que el nivel alto en cuanto a la dependencia a videojuegos en sus diferentes dimensiones es el segundo nivel predominante, siendo dificultad y control en este nivel el que tiene un mayor porcentaje (41%), seguido de abuso y tolerancia (39.7%), abstinencia (37.6%) y finalmente con el menor porcentaje en este nivel problemas asociados a los videojuegos (17.5%).

Para finalizar, se observa que el nivel bajo es el menos predominante siendo dificultad de control el sobresaliente solo con un 1.7%, seguido de abstinencia con 0.9% y con solo un 0.4% problemas asociados a los videojuegos y abuso y tolerancia.

## VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

### 6.1. Análisis de los resultados prueba de normalidad

#### 6.1.1. Resultados generales

**Tabla 8:** *Correlación entre la primera variable Dependencia a videojuegos y la segunda variable Agresividad premeditada e impulsiva.*

			Dependencia a videojuegos	Agresividad premeditada e impulsiva
Rho de Spearman	Dependencia a videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,513*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	234	216
	Agresividad premeditada e impulsiva	Coeficiente de correlación	,513*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	216	234

*La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).*

En la tabla anterior se observa que el coeficiente de correlación Spearman indica que una relación positiva y significativa entre dependencia a videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva, es decir, a mayor nivel de dependencia a videojuegos, mayor nivel de agresividad premeditada e impulsiva.

#### **Interpretación:**

Se evidencian en los resultados tras la aplicación del coeficiente de correlación Rho de Spearman, con el objetivo de calcular el nivel de relación entre dependencia a videojuegos y agresividad

premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gaban-Carabaya-Puno 2023. En tal sentido, observamos una significancia bilateral con un valor de 0.000, cuyo valor menor a 0.05, brinda un resultado estadísticamente significativo. Asimismo, lo anterior permite adoptar la hipótesis alterna y rechazar de la hipótesis nula, tal como se muestra a continuación:

**H1:** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gaban-Carabaya-Puno 2023.

**H0:** No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gaban-Carabaya-Puno 2023.

Asimismo, se aprecia un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.513, que evidencia una correlación positiva entre las variables estudiadas. En este sentido si aumenta la dependencia a videojuegos, la agresividad premeditada e impulsiva tenderá a incrementar.

### 6.1.2. Resultados específicos

**Tabla 9:** Correlación entre la dimensión Abstinencia, correspondiente a la variable Dependencia a videojuegos y la variable Agresividad premeditada e impulsiva.

			Abstinencia	Agresividad premeditada e impulsiva.
Rho de Spearman	Abstinencia	Coefficiente de correlación	1,000	,111*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	234	216
	Agresividad premeditada e impulsiva.	Coefficiente de correlación	,111*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	216	234

*La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).*

En la tabla anterior se observa que el coeficiente de correlación Spearman indica que existe una relación positiva débil entre abstinencia y agresividad premeditada e impulsiva, es decir, a mayor nivel de abstinencia, mayor nivel de agresividad premeditada e impulsiva.

#### **Interpretación:**

Se evidencian en los resultados tras la aplicación del coeficiente de correlación Rho de Spearman, con el objetivo de calcular el nivel de relación entre abstinencia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gaban-Carabaya-Puno 2023. En tal sentido, observamos una significancia bilateral con un valor de 0.000, cuyo valor menor a 0.05, brinda un resultado estadísticamente

significativo. Asimismo, lo anterior permite adoptar la hipótesis alterna y rechazar de la hipótesis nula, tal como se muestra a continuación:

**H1:** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

**H0:** No existe una relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

Asimismo, se aprecia un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.111, que evidencia una correlación positiva débil entre las variables estudiadas. En este sentido se puede deducir que, a mayor nivel de abstinencia aumenta el nivel de agresividad premeditada e impulsiva.

**Tabla 10:** Correlación entre la dimensión Abuso y tolerancia, correspondiente a la variable Dependencia a videojuegos y la variable Agresividad premeditada e impulsiva.

			Agresividad premeditada e impulsiva.	Abuso y tolerancia
Rho de Spearman	Agresividad premeditada e impulsiva.	Coefficiente de correlación	1,000	,536*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	234	216
	Abuso y tolerancia	Coefficiente de correlación	,536*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	216	234

*La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).*

En la tabla anterior se observa que el coeficiente de correlación Spearman indica que existe una relación positiva y significativa entre abuso y agresividad premeditada e impulsiva, es decir, a mayor nivel de abuso y tolerancia, mayor nivel de agresividad premeditada e impulsiva.

### **Interpretación:**

Se evidencian en los resultados tras la aplicación del coeficiente de correlación Rho de Spearman, con el objetivo de calcular el nivel de relación entre abuso y tolerancia y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gaban-Carabaya-Puno 2023. En tal sentido, observamos una significancia bilateral con un valor de 0.000, cuyo valor menor a 0.05, brinda un resultado estadísticamente significativo. Asimismo, lo anterior permite adoptar la hipótesis alterna y rechazar de la hipótesis nula, tal como se muestra a continuación:

**H1:** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

**H0:** No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

Asimismo, se aprecia un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.536, que evidencia una correlación positiva moderada entre las variables estudiadas. En este sentido se puede deducir que, a mayor nivel de abuso, mayor nivel de agresividad premeditada e impulsiva.

**Tabla 11:** Correlación entre la dimensión Problemas asociados a los videojuegos, correspondiente a la variable Dependencia a videojuegos y la variable Agresividad premeditada e impulsiva.

			Agresividad premeditada e impulsiva	Problemas asociados a los videojuegos
Rho de Spearman	Agresividad premeditada e impulsiva.	Coeficiente de correlación	1,000	,506*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	234	216
	Problemas asociados a los videojuegos	Coeficiente de correlación	,506*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	216	234

*La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).*

En la tabla anterior se observa que el coeficiente de correlación Spearman indica que existe una relación positiva y significativa entre problemas asociados a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva, es decir, a mayor nivel de problemas asociados a los videojuegos, mayor nivel de agresividad premeditada e impulsiva.

### **Interpretación:**

En la tabla anterior se evidencian los resultados tras la aplicación del coeficiente de correlación Rho de Spearman, con el objetivo de calcular el nivel de relación entre problemas asociados a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gaban-Carabaya-Puno 2023. En tal sentido, observamos una significancia bilateral con un valor de 0.000, cuyo valor menor a 0.05, brinda un resultado estadísticamente significativo. Asimismo, lo anterior permite adoptar la hipótesis alterna y rechazar de la hipótesis nula, tal como se muestra a continuación:

**H1:** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

**H0:** No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

Asimismo, se aprecia un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.506, que evidencia una correlación positiva moderada entre las variables estudiadas. En este sentido se puede deducir que, a mayor nivel de problemas asociados a los video juegos, mayor nivel de agresividad premeditada e impulsiva.

**Tabla 12:** Correlación entre la dimensión Dificultad de control, correspondiente a la variable Dependencia a videojuegos y la variable Agresividad premeditada e impulsiva.

			Agresividad premeditada e impulsiva.	Dificultad de control
Rho de Spearman	Agresividad premeditada e impulsiva.	Coeficiente de correlación	1,000	,563*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	234	216
	Dificultad de control	Coeficiente de correlación	,563*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	216	234

*La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).*

En la tabla anterior se observa que el coeficiente de correlación Spearman indica que existe una relación positiva y significativa entre dificultad de control y agresividad premeditada e impulsiva, es decir, a mayor nivel de dificultad de control, mayor nivel de agresividad premeditada e impulsiva.

**Interpretación:**

En la tabla anterior se evidencian los resultados tras la aplicación del coeficiente de correlación Rho de Spearman, con el objetivo de

calcular el nivel de relación entre dificultad de control y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gaban-Carabaya-Puno 2023. En tal sentido, observamos una significancia bilateral con un valor de 0.000, cuyo valor menor a 0.05, brinda un resultado estadísticamente significativo. Asimismo, lo anterior permite adoptar la hipótesis alterna y rechazar de la hipótesis nula, tal como se muestra a continuación:

**H0:** No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

**H1:** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.

Así mismo, se aprecia un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.563, que evidencia una correlación positiva moderada entre las variables estudiadas. En este sentido se puede deducir que, a mayor nivel de dificultad de control, mayor nivel de agresividad premeditada e impulsiva.

### **Nivel de significación**

Se uso el nivel  $\alpha = 0,05$

## 6.2. Comparación de resultados con antecedentes

Esta investigación, se ha realizado con el fin de poder determinar la relación entre las variables dependencia a videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán Carabaya Puno 2023. De la misma forma se busca establecer la relación de la variable agresividad premeditada e impulsiva, entre cada una de las dimensiones de dependencia a videojuegos (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control).

El test para medir la dependencia a videojuegos (TDV) fue creado por Cholíz y Marco 2010, luego de ello en el 2017 fue adaptado dando uso a criterios del DSM IV por la Asociación Americana de Psiquiatría (AAP). Siendo validado por juicio de expertos y validado a través del Alfa de Cronbach con un valor de 0,964 lo cual lo hace indicado. Continuando, para evaluar la agresividad premeditada e impulsiva se dio uso al cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva (CAPI-A), creado por José Manuel Andreu 2010, validado por juicio de expertos a través de coeficiente alfa de Cronbach que fue 606 en la escala de agresividad premeditada y 794 en la escala de agresividad impulsiva, que significa que es bueno debido a que es  $< 5$ .

Los resultados obtenidos de la presente investigación indica que existe una relación positiva y significativa entre dependencia a videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva; es decir, a mayor nivel de dependencia a videojuegos, mayor nivel de agresividad premeditada e impulsiva presentaran los estudiantes. En la variable dependencia a videojuegos se concluye que el 31% de la población evaluada presentan una dependencia alta, el 49% presentan dependencia moderada, y el 21% manifiestan una dependencia baja. En la variable de agresividad

encontramos que el 87,50% presentan agresividad premeditada y el 12,50% manifiestan agresividad impulsiva.

Respecto a autores con afinidad o similitud de resultados; son citados: (Millan 2022), en su investigación realizada llega a que existe correlación significativa entre los niveles de agresividad y los niveles de adicción a videojuegos ( $p < 0.01$ ). De la población el 33.3% de la población presentan agresividad de nivel medio, el 27% manifiestan una agresividad de nivel alto. En cuanto a la adicción a videojuegos el 95.5% de la población presentan dependencia de nivel bajo y el 0.9% manifiestan dependencia de nivel alto.

Para (Ortiz y Velastegui 2023) encontró que en su población el 46.7% presentan dependencia alta, y el 38% manifiestan dependencia moderada; en cuanto a la impulsividad el 28.6% de su población manifiestan una impulsividad de tipo motora.

Así mismo en Perú (Isidro 2022), de la misma forma contrasta con su estudio, determinó la existencia de una correlación alta entre ambas variables ( $r = .632$ ) y en cada una de las variables con las dimensiones de la otra, donde el 5.1% de su población presentan una dependencia alta y el 21.2% manifiestan una dependencia media, por otro lado, el 3.8% de su población estudiada manifiestan una agresividad premeditada alta y el 10.9% indica agresividad impulsiva alta.

De la misma forma (Pérez 2018) en su población estudiada indica que existe relación directa, positiva altamente significativa entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad con un  $p$  valor = 0,001 de coeficiente significativo, donde el 24.9% presentan una dependencia con un nivel alto. Por otro lado, el 46.5% presentan una agresividad premeditada y el 36.7% presentan una agresividad impulsiva.

Igual para (Sáenz y Silva 2022) contrastan con dichos resultados por la existencia de una correlación directa entre dependencia a los videojuegos y agresividad ( $\rho = ,871$ ). En donde el 48% de su población indican una alta dependencia a los videojuegos y el 43% manifiestan una alta agresividad.

Para (Reyes 2020) indica que, existe una relación estadísticamente significativa entre los niveles de agresividad y los niveles de autoestima en la muestra de jóvenes gamers de Quito. Ya que en su población el 11.2% muestran una agresividad de nivel muy alto y el 37.1% indica una agresividad de nivel alto.

Por otro lado, en los resultados de (Coca 2023) existe cierta similitud con los resultados obtenidos ya que obtuvo una correlación media entre las variables con un valor de ( $\rho=,110$ ). En la variable dependencia a videojuegos el 1.7% de su población se encuentran en un nivel bajo de dependencia a videojuegos y el 10.3% se ubican en un nivel de media dependencia a videojuegos. Ahora en la variable de agresividad el 11.2% de su población presentan una agresividad muy alta y el 37.1% manifiestan una agresividad alta. Por último, se obtiene únicamente una correlación positiva la dimensión de agresividad física con las dimensiones de dependencia a videojuegos. Se concluye que a mayor exposición a videojuegos existe un mayor nivel de agresividad de tipo física por parte del adolescente.

Seguidamente (Arteaga 2018) obtuvo como resultado la existencia de una correlación moderada ( $,508$ ) de tipo directa y significativa, por lo que a mayor nivel de dependencia a videojuegos mayor será el nivel de agresividad. En su población estudiada el 46% presentan una alta dependencia a videojuegos y el 42% un nivel medio de dependencia a

videojuegos. Por otro lado, el 14% de la población manifiestan una agresividad de nivel alto, el 31% manifiestan un nivel bajo de agresividad y el 24% indican un nivel medio.

En cambio (Carbajal 2020) difiere con dichos resultados ya que evidencian la existencia de una correlación directa de magnitud baja y significativa donde el 3.4% manifiestan un nivel de dependencia alta y el 25.9 % presentan un nivel de dependencia moderado. Por otro lado, el 52.5% manifiestan una agresividad de nivel moderado y el 52.5% manifiestan una agresividad de nivel moderado y el 1.7% indican una agresividad de nivel alto.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

**Primera:** Se concluye que existe una relación positiva y significativa entre dependencia a videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva, es decir que, a mayor nivel sea la dependencia a videojuegos, mayor nivel de agresividad premeditada e impulsiva presentaran los estudiantes. En tal sentido, se observó un valor de 0.000, cuyo valor menor a 0.05, brinda un resultado estadísticamente significativo. Asimismo, se aprecia un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.513, que evidencia una correlación positiva entre las variables estudiadas.

**Segunda:** Se concluye que, existe una relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia y la agresividad premeditada e impulsiva, debido a que algunos estudiantes presentaron síntomas de malestar emocional al encontrarse impedidos de jugar, requiriendo hacer uso de ellos para disminuir los efectos psicológicos negativos, además el uso frecuente de videojuegos sin una supervisión podría desarrollar en ellos conductas agresivas al existir una dependencia, lo que derivaría a emociones negativas, En tal sentido, observamos una significancia bilateral con un valor de 0.000, cuyo valor menor a 0.05, brinda un resultado estadísticamente significativo.

**Tercera:** Se concluyó que, existe una relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia y la agresividad premeditada e impulsiva, debido a que algunos estudiantes demostraron que no es suficiente el tiempo dedicado a los videojuegos aumentando su dependencia y practicándolo por un

tiempo más prolongado anteponiendo el juego antes que sus responsabilidades y deberes tanto escolares como familiares, lo que dificultaría el tener un control del tiempo empleado en los videojuegos, con el fin de percibir un mayor placer de forma más rápida, generando en ellos un grado de agresividad si no logran satisfacer o cumplir con su objetivo. En tal sentido, observamos una significancia bilateral con un valor de 0.000, cuyo valor menor a 0.05, brinda un resultado estadísticamente significativo.

**Cuarta:** Se concluyó que, existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva, debido a que se halló que existen una serie de problemas que se encontraran asociados al uso excesivo de los videojuegos, desarrollando situaciones desfavorables para los estudiantes tales como el aislamiento, alteración en el sueño, descuido de su aspecto físico y sus estudios, por su uso descontrolado generando en ellos un estilo de vida poco saludable, que afectan a su entorno. En tal sentido, observamos una significancia bilateral con un valor de 0.000, cuyo valor menor a 0.05, brinda un resultado estadísticamente significativo.

**Quinta:** Se concluyó que existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control y la agresividad premeditada e impulsiva, debido a que los estudiantes manifestaron poco control por detener o hacer una pausa en el juego aun incluso cuando no tenían alguna actividad establecida, dejando de lado sus demás actividades, sintiendo intranquilidad, ansiedad o angustia al no iniciar una nueva partida, lo que podría generar conductas de agresividad si alguien interrumpe o impide el continuar con el

videojuego, afectando sus relaciones sociales o familiares. En tal sentido, observamos una significancia bilateral con un valor de 0.000, cuyo valor menor a 0.05, brinda un resultado estadísticamente significativo. En tal sentido, observamos una significancia bilateral con un valor de 0.000, cuyo valor menor a 0.05, brinda un resultado estadísticamente significativo.

## Recomendaciones

**Primera:** Se recomienda a los padres de familia un control adecuado para evitar una dependencia a videojuegos, como dar un límite de tiempo para que pueda practicar dicho juego, que la practica sea en tiempos de óseo y que lo realice después de culminar sus responsabilidades. Por otro para evitar el desenvolvimiento de conductas agresivas se recomienda la convivencia con respeto en el hogar ya que las personas también aprenden por imitación o modelo, por último, el inicio de programas o talleres psicológicos donde el estudiante pueda trabajar, pasivar y dominar la agresividad.

**Segunda:** Se recomienda al departamento psicológico iniciar un plan de tratamiento con los estudiantes que manifiestan dichos problemas, como el abandono progresivo de la dependencia en conjunto de otros profesionales de la salud, así también las terapias de deshabitación para trabajar la abstinencia y la agresividad.

**Tercera:** Se sugiere que exista acuerdos o reglas para la práctica de dichos videojuegos, como la practica el uso de los juegos en espacios comunes y supervisado por un adulto quien este enterado del tiempo y el tipo de juego que juega para así evitar en un futuro que desencadene agresividad porque no consiguió su objetivo.

**Cuarta:** Se recomienda la creación de una gestión coordinada entre las autoridades de la localidad como el alcalde, puestos de salud e Instituciones Educativas, a fin de crear y promover actividades lúdicas que sean aprovechables para la salud mental de los estudiantes de las Instituciones Educativas y así evitar aislamientos por parte de los estudiantes. También se sugiere profundizar en las

consecuencias que trae la dependencia y agresividad como la alteración del sueño, descuidos rutinarios que le corresponden, a través de charlas y capacitaciones, donde sean participes estudiantes, padres de familia y maestros.

**Quinta:** Se sugiere al departamento psicológico de dicha Institución realizar algunas técnicas que podrían usar dentro de un tratamiento psicológico como, practicar el pensamiento antes de actuar, la concientización de las consecuencias que esto trae, cambiar de ambiente, realizar ejercicios de respiración en momentos desfavorables, y sobre todo reconocer los sentimientos y pensamientos impulsivos todo ello con el fin de mejorar el control.

**Sexta:** Por último, es pertinente que el departamento psicológico y autoridades de dicha Institución, supervisen y motiven a los estudiantes cuyos resultados fueron consistentes en cuanto a la dependencia a videojuegos y agresividad; podrían iniciar un plan de tratamiento, a fin de lograr los resultados adecuados y el cual sirva de ayuda para un sano futuro personal.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- AAP, A. A. (2021). La pandemia por la covid-19 ha incrementado la adicción a videojuegos en niños y adolescentes. *Revista*. Ministerio de Salud, Lima - Perú. Obtenido de <https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>
- Amador, T. (2018). agresividad e impulsividad en usuarios . *licenciada en psicología*. Facultad de Psicología y Relaciones Humanas Universidad Abierta Interamericana, Buenos Aires, Argentina.
- Andreu, J. M. (2010). *Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en Adolescentes*. Madrid. Obtenido de <https://web.teaediciones.com/ejemplos/capi-a-manual-extracto.pdf>
- APDEV, A. P. (2021). La APDEV se pronuncia sobre el comunicado del MINSA. *pronunciamiento de un comunicado*. APDEV. Obtenido de <https://apdev.org.pe/la-apdev-se-pronuncia-sobre-el-comunicado-del-minsa/>
- Arteaga, T. (2018). Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018. *Tesis para optar el título profesional en licenciado en Psicología*. Universidad César Vallejo, Lima Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga\\_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bandura, A. (1977). *Teoría del Aprendizaje Social*. Madrid España - Calpe. Obtenido de [https://nanopdf.com/download/teoria-del-aprendizaje-social-albert-bandura\\_pdf](https://nanopdf.com/download/teoria-del-aprendizaje-social-albert-bandura_pdf)
- Bandura, A., & Ribes, E. (1975). analisis del aprendizajesocial de la agresion . *Servicio de Salud Pública del Instituto Nacional de la Salud, de los Estados Unidos*. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63196041/Albert\\_Bandura\\_-\\_Analisis\\_Del\\_Aprendizaje\\_Social\\_De\\_La\\_Agresion20200504-108120-10ar878-libre.pdf?1588641452=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAnalisis\\_del\\_aprendizaje\\_social\\_de\\_la\\_ag.pdf&Exp](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63196041/Albert_Bandura_-_Analisis_Del_Aprendizaje_Social_De_La_Agresion20200504-108120-10ar878-libre.pdf?1588641452=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAnalisis_del_aprendizaje_social_de_la_ag.pdf&Exp)
- Berkowitz, L. (1996). *Agresion: causas, concecuencias y control*. Desclée de Brouwer, España.

- Buss. (1961). *la psicología de la agresión Oxford, Inglaterra*. Departamento de Psicología Universidad de Pittsburgh PA. Obtenido de <http://garfield.library.upenn.edu/classics1982/A1982MV90100001.pdf>
- Carbajal, H. (2020). Dependencia de videojuegos y agresividad. *Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Familia con Mención en Terapia Familiar de la Universidad Peruana Unión*. adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna, Lima.
- Chirinos, W. (2019). La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad. *Para optar el grado de Bachiller*. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima - Perú. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Universidad de Murcia*. Anales de Psicología, Madrid España. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Coca, K. (2023). Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados. *Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciado en Psicología General*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, Ambato - Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4063/1/79222.pdf>
- Estrada, E., Paricahua, J., Velasquez, L., Peredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., . . . Estrada, E. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonia Peruana. *Revista*. Obtenido de [https://www.revistaavft.com/images/revistas/2022/avft\\_4\\_2022/5\\_dependencia\\_videojuegos.pdf](https://www.revistaavft.com/images/revistas/2022/avft_4_2022/5_dependencia_videojuegos.pdf)
- Farfan, L., & Muñoz, E. (2016). Dependencia a videojuegos. *Tesis para optar el título profesional en Licenciado en Psicología de la Universidad Católica Santo Toribio Mogrovejo*. En estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo.
- Fuentes, L., & Perez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos. *revista*. escolares de Sincelejo, sucre-Colombia.
- Fuentes, L., & Perez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *para optar el título profesional*. Corporación

Universitaria del Caribe-Cecar (Colombia), Colombia. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5758719>

Garaigordobil, M., & Maganto, C. (2016). Conducta antisocial. *Revista Científica. Adolescentes y jóvenes: prevalencia en el país Vasco y diferencias en función de variables sociodemográficas* Universidad Nacional de Educación a distancia, Madrid, España.

García, F. (2005). *Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo*. civertice.com.

Grajales, J., Niño, M., Paez, H., & Sanchez, A. (2019). El videojuego free fire y conductas violentas en estudiantes del grado 5. *para optar el título profesional en licenciado en Psicología*. del Colegio Liceo, Bogotá.

Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *artículo*. Nottingham Trent University (Reino Unido), Inglaterra.

Hernández, R., & Mendoza, C. (2014). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *Revista Universitaria Digital de Ciencias Sociales*. Universidad Nacional Autónoma de México, México. Obtenido de <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Isidro, N. (2022). Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19. *Para optar el título profesional en Licenciado en Psicología*. Facultad de Ciencias de la Salud Escuela Profesional de Psicología, Callao Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98746/Isidro\\_GNT-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98746/Isidro_GNT-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Laplanche, J., & Postalis, J. (1967). *Diccionario de psicoanálisis*. México D. F. Paidós. Obtenido de <https://adultosmayores.unr.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/diccionario-de-psicoanalisis-laplanche-y-pontalis-1.pdf>

Laura, w., & Zapata, a. (2021). La influencia del videojuego "free fire en la conducta. *"Licenciado en Educación"*. estudiantes del tercer año de secundaria de la institución educativa "Rafael Loayza gueva", arequipa.

Lopez, D. (2022). *Adicción a los videojuegos*. Obtenido de <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos>

Lopez, D. (2022). *Adicción a los videojuegos*. mente a mente Centro de Salud Mental autorizado por la Consejería de Sanidad de la Comunidad de

Madrid, España. Obtenido de <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos>

Marco, C., & Chóliz, M. (2011). Patron de uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales Psicología*. Universidad de Murcia, España. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Marcos, & Choliz. (2012). citado en la tesis de Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019. *Para optar el Título Profesional de Licenciada en Psicología*. Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Lima - Perú. Obtenido de [http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRANSUFICIENCIA\\_CORRALES\\_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRANSUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Martinez, L., & Rojas, M. d. (2016). Argumentos metapsicologicos para un proyecto intervencion - investigacion clinica sobre la agresividad. *Revista*. departamento de psicoanalisis, Universidad de Antioquia, MEDELLIN, COLOMBIA. Obtenido de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/affectiosocietatis/article/view/25717/20779401>

Millan, M. (2022). La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes. *titulo en psicologia clinica*. Unidad Educativa “Villa Florida”, en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas – Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/36876>

MINSA. (2021). La pandemia por la covid-19 ha incrementado la adiccion a los videojuegos en niños y adolescentes. *Revista*. Ministerio de Salud, Magdalena del Mar - Perú. Obtenido de <https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>

Moncada, J., & Chacon, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas. *Articulo*. Federación Española de Docentes de Educación Física, Murcia - España.

OMS. (s.f.).

OMS. (2019).

Ortiz, D., & Velastegui, D. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes. *Revista Latinoamericana de ciencias sociales y humanidades*. Universidad Tecnica de Ambato, Ambato -

Ecuador. Obtenido de  
<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/330/426>

- Perez, J. (2018). Juegos en red y el perfil de agresividad en adolescentes de la Institucion Educativa privada mixtaA San Jose Cusco 2016. *Tesis para optar el titulo profesional en licenciado en Psicologia Humana*. Universidad Alas Peruanas, Cusco Perú. Obtenido de [https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/4545/Tesis\\_Juegos\\_Agresividad\\_Adolescentes.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/4545/Tesis_Juegos_Agresividad_Adolescentes.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Quezada, A. (2019). Uso de videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institucion San Martin de Porres Lima. *para optar el titulo profesional en licenciada en psicologia*. Institucion San Martin de Porres, Lima.
- Ramirez, C., & Arcila, W. (2013). Violencia, conflicto y agresividad. *Revista Científica*. en el escenario escolar Educación y Educadores, Universidad de La Sabana, Cundinamarca, Colombia.
- Remigio, J. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017. *para optar titulo profesional*. Universidad Cesar Vallejo, Lima - Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio\\_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Reyes, J. (2020). Agresividad y autoestima en jóvenes gamers del Distrito Metropolitano de Quito. *Trabajo de Titulación modalidad proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Psicólogo Clínico*. Universidad central del Ecuador facultad de ciencias psicológicas , Quito Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24196/1/UCE-FCP-REYES%20JONATHAN.pdf>
- Sáenz, A., & Silva, J. (2022). Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institucion Educativa Publica de la ciudad de Cajamarca - 2021. *Para optar el Título Profesional Licenciado en Psicología*. Universidad Privada Antonio Guillermo Urreló, Cajamarca Perú. Obtenido de <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2347/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sanchez, J. (2017). “Propiedades psicométricas del CAPI-A cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de centros educativos en el distrito de Los Olivos, 2017”. *para optar el titulo*

*profesional de licenciado en psicología*. Universidad Cesar Vallejo, Lima - Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15442/S%20c3%a1nchez\\_CJY.pdf?sequence=6&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15442/S%20c3%a1nchez_CJY.pdf?sequence=6&isAllowed=y)

Valverde, M. (2014). Los videojuegos y las conductas agresivas de los estudiantes del noveno año de educación básica sección vespertina de la Unidad Educativa Bernardo Valdivieso, periodo 2013. *Para obtener el Título Profesional*. Universidad Nacional de Loja Área de Educación, el Arte y Comunicación, Loja - Ecuador. Obtenido de <file:///D:/TRABAJO%20DE%20TESIS/tesis%20intern/TESIS%20Marcela%20Noemi%20Valverde%20Rivera.pdf>

Vygotsky. (1986). *psicología y pedagogía*. Ediciones Akal. SA, España. Obtenido de [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=r\\_-Km7eVqR0C&oi=fnd&pg=PA7&dq=Vygotsky,+L.+\(1986\).+Psicolog%C3%ADa+y+pedagog%C3%ADa.+Espa%C3%B1a:+Ediciones+Akal,+S.A.&ots=NCKE35McjR&sig=A0nye4uTPsNjAsGLwJzL1mRlmcE#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=r_-Km7eVqR0C&oi=fnd&pg=PA7&dq=Vygotsky,+L.+(1986).+Psicolog%C3%ADa+y+pedagog%C3%ADa.+Espa%C3%B1a:+Ediciones+Akal,+S.A.&ots=NCKE35McjR&sig=A0nye4uTPsNjAsGLwJzL1mRlmcE#v=onepage&q&f=false)

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de consistencia

**TITULO:** Dependencia a videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán – Carabaya - Puno 2023

**AUTORA:**

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
<p><b>Problema general:</b> ¿Existe relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023?</p> <p><b>Problemas específicos:</b> PE1 ¿Existe relación entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023?</p> <p>PE2 ¿Existe relación entre la dependencia a videojuegos en su</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> OE1 Determinar la relación entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.</p> <p>OE2 Establecer la relación entre la dependencia a videojuegos en su</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b> HE1. Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.</p> <p>HE2. Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos</p>	<p><b>Variable 1.</b> Dependencia a videojuegos</p> <p><b>Dimensiones</b> D1. abstinencia D2. Abuso y tolerancia D3. problemas asociados a los videojuegos D4. dificultad de control</p> <p><b>Variable 2.</b> Agresividad premeditada e impulsiva</p> <p><b>Dimensiones</b> D1. agresividad premeditada</p>	<p><b>Tipo:</b> cuantitativo</p> <p><b>Nivel:</b> Descriptivo-correlacional</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental, transversal correlacional</p> <p><b>Población</b> La población es de 234 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria J.E.C. San Gaban-2023</p> <p><b>Muestra</b></p>

<p>dimensión abuso y tolerancia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023?</p> <p>PE3 ¿Existe relación entre dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023?</p> <p>PE4 ¿Existe relación entre dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023?</p>	<p>dimensión abuso y tolerancia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.</p> <p>OE3 Describir la relación entre dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.</p> <p>OE4 Analizar la relación entre dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.</p>	<p>en su dimensión abuso y tolerancia y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.</p> <p>H3. Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.</p> <p>H4. Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023.</p>	<p>D2. Agresividad impulsiva</p>	<p>La muestra es de 234 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria J.E.C. San Gaban-2023</p> <p><b>Variable 1:</b> Se aplico el test de dependencia de videojuegos (TDV) (chóliz y marco 2011)</p> <p><b>Variable 2:</b> Se aplico el cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva CAPI-A</p>
---	--	---	----------------------------------	--

## Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

### TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_

Sexo: F( ) M( )      Grado: \_\_\_\_\_      Sección: \_\_\_\_\_      Edad: \_\_\_\_\_

Fecha De Nacimiento: \_\_\_\_\_      Lugar de Nacimiento \_\_\_\_\_

Hora de evaluación: \_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_      Fecha de evaluación: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Horas al día que se dedica al videojuego: \_\_\_\_\_      Que juego práctico \_\_\_\_\_

Datos específicos del instrumento Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala:

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

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					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos.					

A continuación, en la siguiente relación de enunciados tomar en cuenta esta otra escala de respuestas.

Nunca	Rara Vez	A veces	Con Frecuencia	Muchas Veces
0	1	2	3	4

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

## **CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD PREMEDITADA E IMPULSIVA EN ADOLESCENTES**

### **(CAPI-A)**

Nombres y Apellidos: .....

Edad:..... Sexo: (M) – (F) Grado..... Sección..... Fecha: .....

Institución Educativa Secundaria J.E.C. San Gabán:

Instrucciones: A continuación, encontraras una serie de frases que tiene que ver con diferentes formas de pensar, sentir y actuar. Lee atentamente cada una de ellas y elige la respuesta que mejor refleje tu grado o desacuerdo con lo que dice la frase. No hay respuestas correctas ni incorrectas por lo que es importante que contesten de forma sincera.

1	2	3	4	5
Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Muy de acuerdo

MARCA CON (X) LA ALTERNATIVA ELEGIDA (1,2,3,4 ó 5)

		1	2	3	4	5
1	Creo que mi agresividad suele estar justificada.					
2	Cuando me pongo furioso, reacciono sin pensar.					
3	Creo que la agresividad no es necesaria para conseguir lo que se quiera.					
4	Después de enfurecerme, suelo recordar muy bien lo que ha pasado.					
5	Soy capaz de controlar mi deseo de agresividad.					
6	Durante una pelea, siento que pierdo el control de mí mismo.					
7	He deseado que algunas de las peleas que he tenido realmente ocurrieran.					
8	Me he sentido tan presionado que he llegado a reaccionar de forma agresiva.					
9	Pienso que la persona con la que discutí realmente se lo merecía.					
10	Siento que se me ha llegado a ir la mano en alguna pelea.					
11	Ser agresivo me ha permitido tener poder sobre los demás y mejorar mi nivel social.					
12	Me suelo poner muy nervioso y alterado antes de reaccionar furiosamente.					
13	Conocía a muchas de las personas que participaron en la pelea.					
14	Nunca he bebido o tomado drogas antes de pelearme con otra persona.					
15	Alguna de las peleas que he tenido han sido por venganza.					
16	Pienso que últimamente he sido más agresivos de lo normal.					
17	Antes de pelearme con alguien, sé que voy a estar muy enojado.					
18	Cuando discuto con alguien, me siento muy irritado.					
19	A menudo mis enfados suelen dirigirse a una persona en concreto.					
20	Creo que mi forma de reaccionar ante una provocación es excesiva y desproporcionada.					
21	Me alegro de que ocurrieran algunas de las discusiones que he tenido.					
22	Creo que discuto con los demás porque soy muy impulsivo.					
23	Suelo discutir con los demás porque soy muy impulsivo.					
24	Cuando me peleo con alguien, cualquier situación me hace explotar rápidamente.					

A continuación, le planteamos una serie de frases referentes a distintos aspectos de su vida. Lee atentamente cada una de ellas y MARCA CON UNA X la casilla que mejor se ajuste a lo que tu piensas.

		Verdadero	Falso
1.	Hago todo lo que me dicen y mandan.		
2.	Alguna vez he dicho alguna palabrota o he insultado a otro.		
3.	No siempre me comporto en clases.		
4.	He sentido alguna vez deseos de hacer peleas y no ir a clase.		
5.	Alguna vez he hecho trampa en el juego.		
6.	He probado el alcohol o el tabaco.		

POR FAVOR, COMPRUEBE QUE HAYA CONTESTADO A TODAS LAS CUESTIONES CON UNA SOLA RESPUESTA

## Anexo 3: Ficha de validación por juicio de expertos

### INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES

**Título de la Investigación:** Dependencia a videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa – San Gabán – Carabaya – Puno 2023

**Nombre de los Expertos:**

- Lobato Huamán Atilio Francisco: Magister en Psicología Educativa

#### II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a 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:

--

  
-----  
**Mtro. Atilio Francisco Lobato Huamán**  
**DNI 21064917 - CPAP 895**

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

**Título de la Investigación:** Dependencia a videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa – San Gabán – Carabaya – Puno 2023

**Nombre de los Expertos:**

- Paredes Pérez, Marco Antonio José: Doctor en Administración

### II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a 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:

--

  
Dr. Marco Antonio José Paredes Pérez  
DOCTOR EN ADMINISTRACIÓN  
REG. NACIONAL DE COLEGIATURA N° 1025

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

**Título de la Investigación:** Dependencia a videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa – San Gabán – Carabaya – Puno 2023

**Nombre de los Expertos:**

- Pérez Zorrilla Carlos Sub Director Administrativo

### II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a 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:



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL  
N° 1 FRANCISCO PAZ SOLDÁN  
SUBDIRECCIÓN DE ADMINISTRACIÓN  
Pérez Zorrilla Carlos Gerardo

Mtro. Carlos Gerardo Pérez Zorrilla  
SUBDIRECTOR ADMINISTRATIVO  
DNI N° 20003319

### Anexo 4: Base de datos

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

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

Población	Variable: Dependencia a videojuegos																								
	Abstinencia										Abuso y tolerancia					Problemas asociados a los videojuegos				Dificultad de control					
	P3	P4	P6	P7	P10	P11	P13	P14	P21	P25	P1	P5	P8	P9	P12	P16	P17	P19	P23	P2	P15	P18	P20	P22	P24
1	2	1	1	2	2	4	0	2	4	4	2	2	1	1	4	3	3	2	2	4	2	4	3	4	1
2	1	2	2	4	1	4	2	4	4	2	1	1	2	2	3	3	3	1	2	4	4	2	3	3	2
3	4	2	2	4	2	4	1	2	1	3	2	2	3	3	4	2	3	2	1	1	2	3	4	4	1
4	2	1	2	3	2	2	1	4	1	3	0	3	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2
5	1	2	2	4	4	2	4	4	2	4	1	4	2	3	2	2	1	4	3	3	4	4	4	1	0
6	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	2	3	1	2	3	3	2	3	2	4	4	2	3	2	1
7	4	1	4	1	1	4	2	4	4	4	3	4	2	1	4	2	3	2	3	4	2	2	4	3	2
8	0	0	4	1	0	4	4	3	2	2	4	1	3	2	3	1	4	1	4	4	4	3	1	4	4
9	0	4	2	4	4	4	4	2	4	3	2	2	4	3	0	2	3	2	3	4	4	2	3	3	0
10	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1
11	4	4	4	4	2	2	1	0	2	2	2	4	2	3	2	4	1	2	2	4	1	0	2	2	2
12	2	2	2	4	3	4	1	0	1	4	1	4	3	4	3	2	2	3	3	4	1	0	1	2	2
13	4	1	1	1	4	2	4	1	4	1	2	0	4	1	4	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4
14	2	1	4	1	1	4	4	2	2	2	3	1	3	3	3	2	2	1	3	4	4	2	2	1	1
15	4	0	4	4	4	4	2	2	4	1	4	2	4	4	4	0	2	3	3	4	2	2	4	2	2
16	2	2	0	0	1	1	0	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	4	3	0	0	0	0	0	0
17	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	0	0	3	2	2	2	4	4	4	4	4	2	2
18	4	0	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	1	4	3	3	1	2	4	4	4	4	2	2
19	2	1	2	4	1	1	2	1	1	4	2	3	2	2	2	4	4	2	2	1	2	1	1	2	2
20	4	4	2	0	4	4	2	4	3	3	3	4	3	3	1	0	0	3	3	4	2	4	3	2	2
21	4	3	4	4	4	4	2	4	4	2	4	3	4	4	2	1	1	4	3	4	2	4	4	4	4
22	1	4	1	4	4	4	4	0	4	1	0	0	2	3	3	2	2	2	4	4	4	0	4	2	2
23	2	4	0	2	4	4	4	4	2	3	1	1	1	1	4	3	2	1	2	4	4	4	2	4	4
24	4	4	0	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	4	4	4	4	0	0
25	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	3	0	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1
26	4	1	4	4	2	2	3	0	2	2	4	1	2	1	2	2	3	4	4	2	3	0	2	4	4
27	4	2	4	2	4	4	4	0	4	2	0	2	1	2	3	3	4	1	3	4	4	0	4	2	2
28	2	1	4	2	4	4	4	1	4	3	1	3	2	3	4	4	4	3	2	4	4	1	4	4	4
29	2	2	2	1	1	1	1	1	0	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	0	2	2	0	2	2
30	1	1	1	2	1	1	1	0	4	2	1	1	4	1	2	2	2	1	1	1	0	0	0	0	0
31	4	4	2	0	1	1	1	4	2	1	2	2	1	2	3	4	1	0	2	2	1	4	2	4	4
32	4	4	4	1	2	4	1	1	4	1	1	3	2	3	4	4	1	0	1	2	4	4	4	4	4
33	2	4	4	2	4	4	4	3	4	3	2	4	3	4	3	2	2	1	2	4	4	3	4	2	2
34	4	4	2	4	1	1	2	2	4	1	3	1	4	3	4	4	2	2	2	1	2	4	4	1	1
35	4	2	4	0	0	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	4	4	1	2
36	2	1	0	0	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	0	1	0	2	2	1	1	1	2	1	2
37	1	0	2	2	2	1	2	2	4	2	2	4	2	0	1	4	4	4	4	2	1	1	2	1	4
38	1	0	1	2	1	2	2	2	4	3	3	3	0	1	4	4	4	4	4	2	4	1	1	2	4
39	4	1	4	4	2	4	1	4	1	4	4	4	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	3	1
40	4	2	2	1	1	0	0	4	1	3	3	2	2	2	4	2	4	3	2	2	3	4	4	4	0
41	2	0	4	2	1	0	4	2	4	4	4	0	1	3	3	4	2	4	4	4	3	4	0	3	4
42	0	2	1	3	1	2	4	4	2	1	2	1	2	4	4	4	4	2	4	2	4	3	0	2	4
43	4	4	4	4	2	0	1	4	4	2	0	2	3	3	3	4	4	4	2	4	3	4	2	1	2
44	4	4	4	4	4	1	2	2	4	3	1	1	4	4	4	4	4	4	4	0	2	1	0	2	2
45	2	1	2	4	4	2	4	1	1	4	2	2	1	2	2	2	2	4	2	1	1	2	1	3	4
46	2	4	4	4	2	4	1	4	1	2	1	3	2	0	0	2	3	2	2	4	2	3	2	4	1
47	2	4	4	2	4	0	2	4	4	1	2	4	3	1	1	4	4	0	4	2	3	4	4	3	4
48	1	4	1	2	4	1	2	0	0	2	3	1	4	4	1	4	4	1	4	4	4	2	0	4	1
49	1	1	1	0	1	0	1	1	4	3	1	2	1	1	1	1	2	2	0	2	1	1	1	1	2
50	4	4	4	1	2	2	1	2	4	4	1	3	4	2	3	4	0	0	4	1	4	2	2	2	4

51	2	4	4	2	4	4	2	2	4	1	2	4	2	3	4	1	1	4	2	4	1	3	2	3	4
52	4	4	2	4	1	1	1	2	0	2	3	3	0	4	3	4	1	1	4	4	2	4	4	4	1
53	4	2	4	0	0	2	1	4	4	3	4	4	1	3	4	4	4	3	4	2	3	1	1	4	4
54	1	1	1	1	0	0	1	0	4	4	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	0	1
55	1	0	2	2	2	2	2	0	2	3	4	0	1	1	2	4	2	4	4	2	4	3	1	1	4
56	1	0	1	2	1	2	4	0	2	4	2	1	2	2	3	4	4	3	2	4	0	4	2	2	2
57	4	1	4	4	2	2	4	4	4	2	0	2	2	3	4	4	4	2	4	0	1	3	2	3	1
58	1	1	1	1	0	1	1	1	4	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1
59	1	0	1	2	1	3	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	0	2	2	1	2	1	1	1
60	0	2	2	1	2	2	4	4	2	2	1	4	3	4	2	4	1	0	1	2	4	2	2	4	2
61	4	4	4	2	2	4	1	4	1	1	2	4	4	1	3	2	2	1	2	4	1	0	2	2	4
62	4	4	4	2	4	0	0	4	4	1	3	3	2	2	4	2	2	2	2	1	4	4	4	4	2
63	2	1	1	2	4	1	2	4	4	0	4	3	3	3	1	2	2	2	4	2	4	4	4	4	1
64	2	3	1	2	1	1	1	1	1	0	1	2	0	1	2	1	0	2	2	1	1	2	1	1	2
65	2	4	4	4	2	1	0	4	0	3	2	1	1	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	3	1
66	4	0	4	2	4	4	4	4	2	2	3	4	2	0	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4
67	4	4	2	4	1	2	4	4	2	1	4	4	3	1	3	1	2	1	1	2	4	4	0	4	2
68	4	4	4	0	0	4	2	2	4	2	3	4	4	2	4	2	2	2	3	2	4	4	4	2	0
69	2	4	2	1	2	4	2	1	4	2	4	3	2	3	2	2	2	2	2	4	4	1	4	4	4
70	2	4	1	3	1	1	4	1	4	3	2	4	3	4	0	2	2	0	2	2	1	2	4	2	4
71	2	0	0	1	1	1	1	1	4	2	0	0	0	0	0	1	1	1	2	4	1	1	0	1	1
72	1	1	2	0	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	0	3	2	0	2	1
73	2	4	1	2	0	2	1	4	4	3	2	1	1	2	4	1	2	4	2	1	4	4	1	4	2
74	4	2	4	4	4	1	2	2	2	1	1	2	2	3	1	2	3	0	2	4	3	4	2	0	1
75	1	1	1	0	1	1	1	1	4	2	2	0	1	1	2	1	2	0	2	2	4	0	0	1	1
76	0	2	4	1	2	2	1	2	4	3	3	1	4	2	3	2	2	1	2	4	1	1	4	2	2
77	4	1	4	4	2	1	2	1	4	4	4	2	3	1	4	3	4	2	0	2	2	1	1	4	4
78	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	1	3	4	2	3	4	0	0	4	1	3	4	3	4	4
79	4	4	4	4	1	4	1	2	1	3	2	4	1	3	2	1	1	4	2	4	4	2	2	4	1
80	4	2	4	2	1	1	2	0	2	3	3	2	2	4	1	2	1	1	4	4	2	2	4	4	0
81	4	1	2	1	2	2	4	4	4	2	4	3	3	1	2	3	4	3	4	2	1	3	2	2	4
82	4	2	4	4	2	4	4	4	2	2	3	0	4	2	3	1	2	2	1	1	2	2	1	0	4
83	2	2	4	2	1	2	2	2	4	2	4	1	4	3	4	2	2	2	2	2	3	4	4	4	2
84	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	2	2	0	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1
85	4	4	4	2	2	2	4	4	1	1	0	3	1	3	4	2	2	1	0	4	1	0	4	2	4
86	1	1	4	4	1	4	1	3	2	0	1	4	2	4	1	1	2	2	2	4	2	2	4	2	4
87	2	2	1	0	0	4	1	0	4	1	3	2	3	2	2	2	1	2	4	4	3	1	1	4	4
88	0	1	2	0	4	2	4	4	0	1	3	3	4	0	3	1	0	4	2	2	4	4	1	1	1
89	2	2	0	2	2	4	2	4	4	1	4	4	2	1	4	2	2	4	2	1	3	4	4	4	4
90	4	1	2	4	4	4	4	2	4	1	2	2	1	2	4	3	1	1	4	1	4	4	2	1	4
91	2	4	4	2	2	2	4	2	4	1	4	4	2	4	0	4	4	1	1	2	4	2	3	2	1
92	2	2	1	1	1	1	1	3	0	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2
93	0	1	2	2	1	4	1	1	4	2	0	3	4	3	2	4	0	2	1	4	4	2	4	2	4
94	2	2	0	4	0	4	4	4	4	2	1	4	2	4	3	2	4	1	2	2	2	1	3	2	4
95	1	1	2	1	1	0	1	1	2	3	2	1	1	1	1	0	2	2	1	1	1	1	0	2	3
96	2	4	4	1	4	4	4	4	2	3	3	4	2	4	2	1	2	2	1	2	4	2	3	2	4
97	0	0	1	1	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1
98	0	1	2	2	4	1	4	1	4	4	2	2	4	2	4	2	2	2	2	4	4	4	3	3	2
99	1	4	2	1	1	2	0	1	2	3	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1
100	4	4	1	2	2	2	4	4	2	3	0	4	2	4	2	2	1	1	2	0	2	0	2	2	4
101	1	1	2	2	4	4	4	4	1	4	1	4	3	4	3	1	2	2	4	4	4	4	4	2	1
102	4	0	2	2	4	4	2	4	4	4	2	0	4	0	4	4	2	4	4	4	2	4	2	2	4
103	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	0
104	4	2	0	4	1	0	4	2	1	2	4	2	4	2	4	1	2	2	4	1	4	2	3	2	4
105	2	4	4	2	4	4	4	2	0	2	2	3	2	3	2	2	2	2	4	4	1	4	2	2	2
106	1	1	1	1	1	1	1	0	4	2	3	2	0	1	0	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1
107	1	4	4	4	1	2	2	4	1	2	4	2	1	2	1	0	0	4	1	0	4	4	2	1	4
108	2	4	2	2	4	2	4	4	2	1	4	2	0	2	2	0	4	2	4	4	0	1	4	1	2
109	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	4	4	3	2	2	4	2	4	4	4	2	1	4
110	4	4	1	4	1	2	2	4	4	1	2	4	1	4	0	4	4	4	4	2	4	4	1	3	4
111	2	3	0	4	2	2	2	4	4	1	4	4	2	2	1	2	2	2	4	2	4	1	4	3	4

112	1	1	2	0	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	4	0	1	1	1	1
113	2	4	4	4	0	0	4	1	0	0	2	4	4	4	3	2	1	4	1	1	4	4	2	3	2
114	1	4	0	2	0	4	2	4	4	1	2	4	4	4	4	2	0	2	2	4	4	4	4	2	4
115	2	1	1	1	1	2	1	1	3	0	2	1	1	1	1	1	1	0	3	1	2	1	2	1	4
116	2	1	4	2	4	4	4	4	2	0	4	1	0	2	3	1	2	2	2	4	2	4	1	3	0
117	0	2	4	4	2	2	2	1	1	0	2	4	4	4	2	1	2	2	4	4	4	2	3	2	1
118	1	1	4	1	4	1	1	2	2	1	4	2	3	4	3	2	2	1	4	1	4	2	2	1	0
119	4	1	4	0	2	1	4	2	4	1	4	4	2	0	0	4	4	2	0	4	2	4	4	3	4
120	4	4	4	0	4	0	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	4	1	3	4	3	0	2	4
121	0	0	2	4	2	2	1	2	2	1	1	2	2	0	2	4	1	4	4	1	4	3	4	4	1
122	4	4	1	4	1	4	2	2	2	3	4	2	4	4	3	2	2	4	2	4	4	2	2	3	2
123	2	4	2	4	4	0	4	1	4	3	2	1	2	4	4	4	2	0	4	1	0	2	4	3	4
124	2	4	1	4	2	1	0	0	4	3	1	2	2	1	2	2	1	2	3	2	4	1	1	4	4
125	2	0	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1
126	4	4	1	2	2	4	1	2	4	3	4	1	4	4	3	2	1	2	2	1	4	1	0	3	0
127	1	4	4	2	4	4	2	4	4	3	0	0	4	4	4	2	3	2	2	2	4	3	4	3	4
128	0	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	4	2	4	1	1	3	0	1	2	0	3	4	2	2
129	4	4	1	2	2	4	4	1	1	3	1	2	4	0	2	2	2	2	2	1	4	2	4	2	4
130	0	4	2	2	2	4	4	1	4	4	2	4	4	4	3	2	3	2	2	0	4	3	0	1	1
131	1	2	4	1	4	1	1	0	4	3	2	2	2	2	4	2	3	2	4	4	4	2	4	1	4
132	0	2	0	0	4	1	0	2	0	3	4	1	1	2	4	2	4	0	2	2	0	1	4	1	0
133	2	4	0	4	2	4	4	4	4	4	3	4	2	1	4	1	2	0	1	4	0	2	4	3	4
134	1	1	2	2	4	2	4	0	2	4	4	1	3	2	3	2	3	1	2	2	1	3	2	3	4
135	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	3	0	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2
136	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	0	2	4	0	1	2	1	0
137	2	4	4	1	1	1	4	4	4	2	2	4	2	3	2	4	2	4	4	1	4	3	4	2	4
138	0	0	2	1	4	1	1	4	1	2	1	4	3	4	3	2	1	1	2	2	1	2	2	1	4
139	2	2	1	0	1	3	1	1	0	2	2	0	2	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1
140	2	4	2	2	0	0	1	4	0	1	3	1	3	3	3	2	1	2	4	4	2	3	4	2	2
141	4	2	1	4	4	4	4	1	1	1	4	2	4	4	4	2	3	2	2	4	4	2	2	1	4
142	2	1	4	0	2	4	4	4	1	1	2	3	2	2	1	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4
143	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	3	2	0	0	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1
144	0	4	4	4	2	0	4	0	0	1	4	2	1	1	4	2	2	2	2	2	2	3	4	4	2
145	0	0	4	4	4	4	4	4	4	0	2	3	2	2	2	1	4	3	1	4	4	4	4	4	4
146	0	2	1	4	1	4	4	2	4	1	3	4	4	4	4	3	2	2	3	2	2	2	2	3	4
147	0	4	1	4	0	2	4	2	4	3	4	3	4	4	2	2	1	1	2	1	1	3	4	4	0
148	0	2	4	4	0	2	4	2	0	3	0	0	2	3	3	2	4	3	2	4	3	3	2	2	4
149	4	1	2	2	4	4	2	4	4	3	1	1	1	1	4	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2
150	2	2	4	1	4	4	2	1	4	4	2	2	2	2	2	2	4	1	2	4	1	2	2	1	4
151	1	1	4	2	4	2	4	0	2	3	3	0	3	2	1	1	3	3	1	3	3	1	4	2	4
152	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1
153	1	4	2	2	1	2	2	4	1	4	0	2	1	2	3	2	4	4	2	4	4	1	1	1	4
154	2	0	4	2	4	2	4	4	2	4	1	3	2	3	4	1	2	3	1	2	4	4	4	1	4
155	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1
156	4	2	4	1	1	2	2	4	4	2	3	1	4	1	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	3
157	4	2	4	4	2	2	2	4	4	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	4	3	3	3	4
158	1	2	0	0	4	1	4	1	1	2	1	3	2	3	4	2	1	1	3	3	3	2	2	2	2
159	0	4	4	4	0	0	4	1	0	3	2	4	3	4	3	2	2	1	3	2	3	1	4	3	4
160	4	1	2	4	0	4	2	4	4	3	3	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4
161	4	0	2	4	2	2	4	2	4	3	4	2	3	4	2	2	3	3	2	1	1	2	1	1	2
162	2	0	2	0	4	4	4	4	2	4	1	3	4	2	0	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4
163	2	4	4	4	2	2	2	4	2	3	2	4	2	0	1	2	2	2	1	1	2	3	2	2	4
164	4	4	1	4	4	4	1	4	4	3	3	3	0	1	4	1	4	3	2	2	0	2	4	1	4
165	1	2	0	1	1	1	1	1	1	4	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2
166	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2
167	1	4	2	4	4	2	0	0	1	2	3	4	3	3	1	2	4	3	0	1	4	2	4	4	4
168	4	4	1	2	2	2	4	4	4	2	4	3	4	4	2	1	2	2	2	1	2	1	2	4	4
169	0	1	2	2	1	1	2	1	1	2	0	0	2	3	1	1	1	1	2	3	1	2	1	1	0
170	4	2	2	2	4	4	2	4	1	3	1	1	1	1	4	1	3	3	1	3	4	4	4	4	4
171	0	1	1	1	1	1	1	0	4	3	1	1	2	1	1	1	2	2	0	2	2	1	2	1	0
172	1	0	0	4	1	0	4	4	4	3	3	0	3	2	1	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4
173	1	0	4	2	4	4	1	4	4	4	4	3	2	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	4

174	4	2	2	4	2	4	0	2	4	3	0	2	1	2	3	3	1	3	2	2	2	4	4	4	1
175	2	4	4	4	4	2	0	2	4	3	4	4	2	3	4	2	2	1	1	4	3	2	2	2	2
176	2	2	2	2	4	2	4	4	2	4	2	3	3	4	1	1	2	2	3	2	2	3	1	3	4
177	1	4	1	1	1	4	4	4	2	4	4	3	4	1	2	1	1	2	1	1	3	4	1	4	4
178	2	2	1	4	1	1	4	2	4	2	1	4	2	3	1	3	2	3	2	4	3	2	2	2	4
179	2	4	0	4	4	4	4	2	4	2	4	2	3	1	2	4	4	4	3	2	2	2	4	2	0
180	1	2	2	0	0	1	3	1	1	2	0	3	1	2	0	1	0	2	2	4	1	0	1	1	1
181	0	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	1	3	3	1	2	1	2
182	0	4	0	2	4	2	4	1	2	2	4	2	2	1	1	1	4	4	3	2	2	1	4	1	4
183	4	2	1	2	4	4	0	0	2	1	4	2	1	1	4	1	1	2	2	4	4	3	2	3	4
184	1	1	1	2	0	1	1	1	4	1	0	1	2	1	2	0	2	2	1	2	0	2	1	3	0
185	2	4	4	4	4	2	4	1	4	3	4	1	2	3	4	2	1	1	3	1	3	3	4	2	4
186	4	1	4	1	4	4	2	4	4	3	4	1	4	3	2	2	1	2	2	4	4	2	2	3	4
187	4	1	4	0	2	4	4	2	2	3	4	3	1	2	2	3	2	2	4	2	4	1	4	3	4
188	0	1	1	0	1	0	1	1	4	4	2	1	1	1	1	3	0	1	1	3	1	1	1	2	0
189	4	2	2	4	4	4	1	4	4	3	3	2	1	3	2	3	4	1	3	2	4	2	4	2	0
190	2	4	1	4	4	2	4	4	4	3	2	3	2	2	4	1	4	4	1	4	4	1	2	3	1
191	1	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	1	2	2
192	2	1	1	1	1	1	1	1	0	4	1	1	2	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	2	0
193	4	2	2	4	1	4	1	2	1	3	1	3	1	1	1	1	0	2	4	4	4	4	4	2	4
194	2	0	2	1	4	4	2	4	1	3	4	3	4	2	0	2	4	3	2	2	2	3	2	1	1
195	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	0	2	2	2	4	2	4	3	3	3	3	3	1	1	4
196	1	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	2	3	1	1	4	4	1	1	1	4	4	1	2
197	0	2	4	4	0	4	4	4	2	3	2	3	3	1	2	1	0	2	2	2	2	2	2	3	4
198	0	2	0	2	4	2	1	4	1	3	4	3	2	2	0	1	1	3	2	2	2	3	4	3	2
199	4	4	4	1	4	4	0	4	2	4	1	4	4	2	4	3	4	1	1	1	3	3	3	3	2
200	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	2	1	1	3	4	2	1	1	3	2	1	3	2
201	4	2	4	4	0	2	4	2	4	2	0	3	1	1	4	1	4	3	4	1	1	2	1	3	2
202	4	2	4	2	0	4	4	1	2	2	4	4	4	4	4	3	2	4	0	3	3	1	2	4	1
203	4	1	4	1	1	4	4	2	4	2	4	2	2	3	4	2	1	2	0	3	3	1	2	2	2
204	4	4	4	2	2	0	4	2	4	2	4	2	4	3	2	2	3	3	1	2	4	2	2	3	2
205	4	1	1	0	0	0	0	1	4	2	0	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1
206	0	2	2	1	3	2	2	0	0	1	1	1	1	1	2	1	2	2	0	3	2	3	0	0	0
207	1	1	1	1	1	1	2	0	4	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	0	2	2
208	2	4	4	4	4	4	2	2	2	1	4	3	2	4	1	3	2	3	1	1	4	3	2	1	4
209	4	4	4	2	2	4	2	4	2	1	2	3	2	2	2	3	1	1	4	3	3	1	2	1	1
210	4	2	4	2	4	4	4	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	0	1	2
211	4	1	2	1	2	2	1	4	4	3	4	3	1	1	1	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4
212	4	2	4	2	2	4	0	2	1	3	4	2	4	2	0	3	4	3	2	3	2	1	1	3	4
213	1	2	1	2	2	1	0	1	0	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1	0	1	1	2	2	2
214	0	2	1	1	1	1	0	1	2	4	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1
215	4	4	0	0	4	2	4	1	1	3	4	2	3	4	4	2	1	3	2	2	2	3	4	3	1
216	1	0	1	1	2	1	0	0	4	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1	0	1	3	2	1	1
217	2	2	2	4	4	4	4	1	0	4	4	3	1	2	4	1	2	2	2	4	1	2	2	2	1
218	2	4	2	1	4	2	1	2	2	4	2	2	3	3	3	2	1	2	0	1	1	3	2	3	4
219	4	2	2	2	2	0	2	1	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	1	3	2	3	2
220	1	4	4	4	1	4	4	4	2	2	3	3	1	4	2	3	3	1	2	2	2	4	3	4	0
221	0	2	1	4	4	4	2	0	4	2	2	3	3	2	3	2	2	2	0	4	2	2	2	3	4
222	0	4	0	2	2	2	4	1	1	2	4	4	2	3	1	4	4	2	4	2	4	4	3	4	4
223	1	1	0	1	2	1	1	0	4	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1
224	4	1	4	2	4	0	4	1	1	1	3	3	3	2	2	3	1	1	4	2	3	2	4	3	1
225	4	4	4	1	2	4	4	4	4	1	2	1	3	2	4	2	4	1	2	2	1	1	1	1	0
226	4	2	4	4	2	4	4	0	4	1	4	2	4	1	4	2	1	3	2	1	2	1	4	3	4
227	1	1	4	2	1	4	4	4	4	1	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	3	4	1	2	4
228	2	1	1	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	0	1	1	2
229	2	1	2	1	1	1	2	1	2	0	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	0	4	1	0
230	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	0	3	1	2	1	1
231	2	2	1	2	0	4	2	4	4	0	0	1	2	2	1	1	2	4	1	4	1	2	4	3	4
232	2	2	2	1	1	2	1	1	1	0	1	1	1	1	2	1	2	1	1	4	1	0	1	1	1
233	1	0	2	2	0	4	2	0	2	0	1	0	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1
234	1	4	4	4	1	4	2	4	4	2	3	3	1	4	3	3	4	1	1	2	3	3	3	3	0

1=Muy en desacuerdo, 2=En desacuerdo, 3=Indeciso, 4=De acuerdo, 5=Muy de acuerdo

Población	Variable: Agresividad premeditada e impulsiva																							
	Agresividad premeditada											Agresividad impulsiva												
	P21	P19	P17	P15	P13	P11	P9	P7	P5	P3	P1	P24	P23	P22	P20	P18	P16	P14	P12	P10	P8	P6	P4	P2
1	3	2	4	3	3	5	1	5	5	5	3	4	4	2	2	2	2	4	2	2	3	4	2	5
2	2	3	3	5	2	5	3	5	5	3	4	2	2	3	3	4	5	3	2	3	3	1	3	5
3	5	3	5	5	3	5	5	3	5	5	3	3	3	4	4	5	3	2	2	2	3	2	2	3
4	3	2	3	4	3	3	2	5	5	5	5	1	4	2	2	2	2	1	4	5	4	3	5	3
5	2	3	3	5	5	3	5	5	3	5	2	2	2	3	1	3	3	2	5	4	2	4	4	5
6	3	3	3	5	5	5	5	5	5	2	3	3	4	2	1	4	4	3	2	1	3	5	2	5
7	5	2	5	3	2	5	3	5	5	3	5	2	2	3	3	4	5	3	2	3	3	1	3	2
8	1	1	5	3	1	5	5	4	3	5	2	3	3	4	4	5	3	2	2	2	3	2	2	3
9	1	5	3	5	5	5	5	3	5	1	1	4	2	1	1	4	3	3	3	5	5	2	2	3
10	3	3	5	3	5	3	3	2	4	5	5	5	3	2	2	2	4	4	2	2	5	3	3	3
11	5	5	5	5	3	5	2	4	3	4	3	1	3	3	3	3	3	2	1	1	3	5	5	4
12	3	3	3	5	4	5	2	4	2	3	2	2	5	4	5	3	2	4	4	2	4	2	5	5
13	5	2	2	2	5	3	5	2	5	5	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	5	5
14	3	2	5	2	5	5	5	3	5	2	2	3	3	4	4	5	3	2	2	2	3	2	2	3
15	5	1	5	5	5	5	3	1	5	3	2	5	3	5	2	3	4	4	1	1	2	3	2	4
16	3	3	1	1	2	2	1	3	3	2	3	3	4	3	3	2	2	2	5	4	2	1	4	5
17	2	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	1	1	4	3	3	3	2	2	2	5	3
18	5	1	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	2	2	2	4	4	2	2	2	3	3	3
19	3	2	3	5	5	2	3	5	5	3	5	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	5
20	5	4	3	1	5	5	3	5	4	3	5	4	2	4	2	2	3	3	2	2	3	2	3	5
21	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	2	3	2	2	2	5	2	3	2	2
22	2	5	2	5	5	5	5	1	5	3	5	2	2	3	3	4	5	3	2	2	3	1	3	3
23	2	5	4	3	5	5	3	5	3	3	5	3	3	4	4	5	3	2	2	2	3	2	2	3
24	5	5	1	3	5	5	5	5	5	1	1	5	3	2	2	3	4	4	2	2	3	3	3	3
25	3	3	3	5	3	3	3	5	3	2	3	4	1	4	3	2	2	3	4	3	2	2	3	3
26	5	2	5	5	3	3	4	3	3	5	2	5	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3
27	5	3	5	3	5	5	5	3	5	3	5	1	3	2	3	4	4	2	2	2	2	4	2	2
28	3	2	5	3	5	5	5	2	5	5	3	2	4	3	4	2	3	4	3	2	2	5	2	3
29	3	3	5	2	5	2	5	3	5	3	5	2	2	3	3	4	5	3	2	3	3	1	3	5
30	2	5	2	3	5	3	3	3	3	2	5	3	3	4	4	5	3	2	2	2	3	2	2	3
31	5	5	3	4	2	2	2	5	3	5	5	3	3	2	3	2	2	3	4	2	2	2	4	5
32	5	5	5	2	3	5	2	2	5	5	5	2	4	3	4	2	3	4	3	3	2	5	3	3
33	3	5	5	3	5	5	5	4	5	3	5	3	5	4	5	4	2	2	2	1	2	2	2	3
34	5	5	3	5	4	4	3	3	5	2	3	4	2	5	4	5	3	2	3	2	3	2	3	2
35	5	3	5	1	1	5	3	5	5	3	5	5	3	4	2	3	4	3	4	3	2	3	2	2
36	3	4	4	2	3	4	2	4	4	4	5	2	4	2	3	1	3	4	2	5	3	3	5	2
37	2	1	3	3	3	2	3	3	5	5	3	3	5	3	1	2	2	5	4	1	3	5	2	3
38	2	1	2	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	1	2	2	3	4	2	2	2	3	3	4
39	5	2	5	5	3	5	2	5	2	2	5	2	2	3	3	4	5	3	2	3	3	1	3	5
40	5	3	5	2	2	5	5	5	2	5	2	3	3	4	4	5	3	2	2	2	3	2	2	3
41	3	1	5	3	2	4	5	3	5	5	5	5	1	2	4	4	4	4	2	5	1	2	2	2
42	1	3	2	4	2	3	5	5	4	5	5	3	2	3	5	5	3	2	2	2	2	2	2	5
43	5	5	5	5	3	1	2	5	5	3	2	1	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	4
44	5	5	5	5	5	2	3	3	5	3	5	2	2	3	3	4	5	3	2	3	3	1	3	5
45	3	2	3	5	5	3	5	2	2	5	5	3	3	4	4	5	3	2	2	2	3	2	2	3
46	3	5	5	5	3	5	2	5	2	2	5	2	4	3	4	4	3	2	2	3	2	2	3	3
47	3	5	5	3	5	1	1	5	5	5	5	3	5	4	5	5	2	3	2	2	2	2	2	2
48	2	5	2	3	5	4	3	4	4	2	5	4	2	5	4	4	2	3	2	3	3	2	3	2
49	5	5	3	1	2	3	3	5	5	5	3	5	3	4	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3
50	5	5	5	2	3	3	2	3	5	5	3	2	4	5	2	2	5	2	2	3	3	2	2	3

51	3	5	5	3	5	5	3	3	5	5	5	3	5	3	3	3	1	1	3	4	3	2	2	3	
52	5	5	3	5	2	2	2	3	4	4	4	2	2	1	2	2	2	3	4	5	3	5	3	5	
53	5	3	5	4	4	3	2	5	5	5	5	2	5	2	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	
54	3	4	4	4	3	4	3	4	2	5	4	4	3	3	5	5	3	2	2	3	2	3	3	2	
55	2	4	3	3	3	3	3	5	4	5	4	5	1	2	2	3	5	3	3	4	2	2	2	1	
56	2	4	2	3	5	3	5	4	3	4	5	3	2	3	3	4	2	2	4	5	3	2	3	2	
57	5	2	5	5	3	3	2	2	3	2	2	1	2	1	4	5	3	2	5	4	3	3	2	4	
58	5	3	3	2	2	3	5	5	5	2	5	2	3	2	2	3	2	3	4	2	5	1	4	5	
59	3	1	5	3	2	5	3	5	4	3	5	3	4	3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	2	
60	4	3	3	4	3	4	5	5	3	3	3	2	2	4	2	3	3	2	3	1	3	5	2	3	
61	5	5	5	3	3	5	2	5	2	5	5	3	4	5	2	4	3	5	1	2	2	2	3	2	
62	5	5	5	3	5	1	1	5	5	3	3	4	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	5	
63	3	2	2	3	5	2	3	5	5	4	5	2	2	4	2	2	2	3	3	3	5	5	3	3	
64	3	5	5	3	5	2	2	4	4	3	5	2	3	1	5	3	3	2	2	3	2	2	3	5	
65	3	5	5	5	3	2	1	5	5	5	5	3	4	2	2	4	5	2	3	2	2	2	3	5	
66	5	1	5	3	5	5	5	5	3	5	5	4	5	3	1	2	1	2	3	2	2	3	1	2	
67	2	5	3	5	2	3	3	2	3	3	3	5	5	4	2	4	2	3	3	3	3	5	2	3	
68	2	2	5	1	1	3	3	3	3	1	5	4	2	5	3	5	2	5	2	3	5	5	3	5	
69	3	5	3	2	3	5	3	2	5	5	5	5	3	3	4	3	2	1	1	5	5	3	2	2	
70	3	5	2	4	2	2	5	2	3	5	3	3	4	4	3	1	3	2	3	5	3	5	1	1	
71	5	1	1	2	5	2	2	3	5	3	5	1	5	5	3	2	4	3	3	3	2	2	2	3	
72	3	2	3	1	5	5	5	3	3	2	3	2	3	3	2	3	5	3	2	2	1	3	3	3	
73	3	5	2	3	1	3	2	5	5	3	2	3	2	2	3	5	4	5	3	2	2	1	2	3	5
74	5	3	5	5	5	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	3	5	2	2	2	2	2	5	2	3
75	5	5	3	1	3	5	3	2	5	3	5	3	1	4	5	5	2	3	2	2	3	2	2	5	
76	1	3	5	2	3	3	5	3	5	5	5	4	2	2	3	2	3	2	3	3	1	2	3	5	
77	5	2	5	5	3	2	3	2	5	5	5	5	3	2	2	5	2	3	3	1	3	3	2	3	
78	3	2	5	5	2	3	3	3	3	3	3	2	4	5	3	5	5	3	5	5	5	5	3	3	
79	3	3	3	5	2	5	2	3	2	2	2	3	5	2	4	2	5	3	3	5	3	3	3	3	
80	5	3	5	3	2	2	3	1	3	1	2	4	3	3	5	3	5	4	5	3	3	2	2	3	3
81	5	2	3	2	3	3	5	5	5	5	5	5	4	4	2	2	2	2	3	3	2	2	3	1	
82	5	3	5	5	3	5	5	5	3	5	1	4	1	2	3	3	3	3	3	3	5	3	2	3	
83	3	3	5	3	2	3	3	3	5	5	5	5	2	5	4	5	3	2	2	2	1	3	3	3	
84	5	5	3	2	3	3	5	2	5	3	5	3	3	1	5	2	5	1	1	2	2	3	5	5	
85	5	5	5	3	3	3	5	5	2	5	5	1	4	2	4	2	5	2	3	5	5	5	1	1	
86	2	2	5	5	2	5	4	2	5	4	4	2	5	3	2	2	5	3	3	3	2	3	2	3	
87	3	3	2	1	1	5	2	1	5	5	5	2	3	4	3	5	2	2	3	1	2	2	4	4	
88	4	3	3	4	5	3	5	5	2	4	3	4	4	5	1	1	3	2	2	2	2	1	5	5	
89	3	3	1	3	3	5	3	5	5	5	5	3	5	3	2	5	2	3	2	2	2	3	2	3	
90	5	2	3	5	5	5	5	3	5	5	5	3	3	2	3	2	3	3	1	3	5	3	5	1	
91	3	5	5	3	3	3	5	3	5	2	2	2	2	3	2	3	3	5	1	3	3	5	3	5	
92	3	3	4	5	4	2	2	5	4	5	2	3	3	4	3	2	3	2	3	2	2	5	1	2	
93	1	2	3	3	2	5	4	4	5	5	5	1	4	5	4	5	3	2	2	2	2	2	2	3	
94	3	3	1	5	1	5	5	5	5	5	1	2	5	3	5	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4
95	5	2	3	3	3	4	4	2	4	5	5	3	4	2	4	2	3	2	5	3	3	3	2	2	
96	3	5	5	2	5	2	5	2	3	2	2	4	5	3	5	3	5	2	3	2	5	3	3	4	
97	1	3	2	2	3	3	5	5	5	3	2	5	2	4	2	4	4	4	5	5	3	3	4	3	
98	1	2	3	3	5	2	5	2	5	3	1	3	3	5	3	5	2	3	5	5	2	5	5	5	
99	2	5	3	5	5	3	1	5	3	5	3	4	4	2	4	2	2	2	2	2	3	5	2	3	
100	5	5	2	3	3	3	5	5	3	5	5	1	5	3	5	3	2	1	5	1	2	5	3	4	
101	2	2	3	3	2	5	2	2	2	2	5	2	5	4	5	4	5	5	5	3	3	3	4	3	
102	5	1	3	3	5	5	3	5	5	5	3	3	1	5	1	2	3	5	5	3	3	3	2	2	
103	5	3	2	5	2	4	3	5	3	4	5	4	2	4	2	4	2	3	3	2	1	2	4	2	
104	5	3	1	5	2	1	2	3	2	2	5	5	3	3	3	5	3	3	2	5	3	3	3	4	
105	3	5	5	3	5	5	5	3	1	3	2	3	4	3	4	3	2	2	2	2	2	3	3	2	
106	2	5	3	5	3	2	2	3	3	5	2	4	5	1	5	1	2	2	3	5	3	5	1	3	
107	2	5	5	5	2	3	3	5	2	5	5	5	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	
108	3	5	3	3	5	3	5	5	3	3	3	5	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	5	
109	3	3	2	2	3	2	3	3	3	5	5	3	5	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	
110	5	5	2	5	2	3	3	5	5	5	5	2	5	4	3	2	2	3	2	1	5	5	2	2	
111	3	4	1	5	3	3	3	5	5	5	2	5	2	3	2	3	2	5	3	3	2	3	3	2	

112	2	5	3	1	5	4	5	4	4	3	4	5	5	2	3	3	1	3	5	3	2	1	2	2
113	3	5	5	5	1	4	5	4	4	3	5	3	5	3	3	5	1	3	3	2	3	2	3	3
114	2	5	1	3	1	5	3	5	5	5	4	2	3	4	3	5	2	2	2	2	1	2	1	4
115	5	5	2	3	3	3	5	3	4	5	5	3	5	5	3	5	2	2	2	2	2	3	2	2
116	3	2	5	3	5	5	5	5	3	1	5	3	2	2	5	3	2	3	3	3	3	4	3	4
117	1	3	5	5	3	3	3	4	4	4	5	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	4	5
118	2	4	5	2	5	2	4	4	4	4	4	5	5	4	5	2	2	2	2	3	3	2	2	2
119	5	2	5	1	3	2	5	3	5	5	3	2	5	5	1	1	5	2	3	3	4	2	3	3
120	5	5	5	4	5	4	3	2	4	5	4	1	2	4	2	3	5	2	2	2	2	2	2	2
121	4	4	3	5	3	3	2	3	3	4	4	5	5	5	2	2	2	2	3	2	2	3	1	5
122	5	5	2	5	2	5	3	3	4	4	4	5	5	3	2	1	2	1	2	2	3	2	2	5
123	3	5	3	5	5	1	5	2	5	5	5	3	2	1	5	5	5	3	2	2	2	5	3	1
124	3	5	2	5	3	2	4	4	5	5	5	3	5	2	3	5	5	3	3	3	2	2	2	2
125	3	4	3	2	2	3	4	5	4	5	5	5	5	3	2	3	3	2	1	2	2	2	3	3
126	5	5	4	4	4	5	2	3	5	4	4	2	5	2	2	3	2	5	5	5	2	2	3	2
127	2	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	2	5	2	2	2	3	3	2	2	2
128	1	3	3	4	3	4	4	4	4	4	5	2	2	2	2	2	3	5	3	2	1	2	2	3
129	5	5	2	3	3	2	2	2	2	5	5	5	5	3	5	5	3	3	2	5	2	3	3	5
130	4	5	3	3	3	5	5	2	5	4	4	2	2	5	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3
131	2	3	3	2	5	2	2	1	5	5	5	5	5	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	4
132	4	3	4	4	5	4	1	3	4	4	4	5	5	2	3	5	2	4	2	2	3	2	3	2
133	3	5	1	4	3	5	5	5	5	5	5	2	5	2	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3
134	4	4	3	3	5	3	5	4	3	5	5	5	5	5	5	2	2	2	2	2	2	3	3	2
135	2	3	5	5	5	5	3	2	3	5	2	3	3	2	4	1	2	3	3	3	3	5	3	5
136	2	4	3	3	3	5	3	5	3	4	5	5	2	2	5	2	2	4	5	3	1	2	1	1
137	3	5	5	2	2	2	5	5	5	5	5	2	2	2	3	3	1	5	5	2	1	1	5	5
138	4	4	3	2	5	2	4	5	2	5	5	4	4	2	1	4	2	4	2	2	2	3	5	5
139	3	3	5	1	5	5	5	5	1	3	5	3	3	2	2	2	3	5	2	2	3	3	3	2
140	3	5	3	3	4	4	4	5	4	3	5	4	4	2	4	3	4	3	2	2	2	3	1	2
141	5	3	2	5	5	5	5	4	4	5	3	2	5	2	5	3	2	3	3	2	2	4	3	4
142	3	2	5	1	3	5	5	5	2	5	3	5	5	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	5
143	5	3	3	2	3	5	2	5	5	3	5	2	2	5	2	2	3	5	3	2	1	2	5	3
144	1	5	5	5	3	1	5	1	1	3	5	5	5	3	5	5	3	3	2	5	2	3	3	5
145	1	1	5	5	5	5	5	5	5	2	2	5	5	5	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3
146	5	3	2	5	2	5	5	3	5	5	5	5	5	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	4
147	5	5	2	5	1	3	5	3	5	1	5	5	5	2	3	2	2	4	2	5	3	2	2	2
148	1	3	5	5	1	3	5	3	3	5	5	2	5	2	2	3	3	5	3	2	3	2	3	5
149	5	2	3	3	5	5	3	5	5	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	5	4	3	2	4
150	3	3	5	2	5	5	3	2	5	5	5	3	4	3	3	2	2	2	4	2	2	1	4	2
151	3	3	5	3	5	3	3	3	3	5	2	4	2	1	1	4	3	3	3	2	2	2	5	3
152	3	5	3	3	3	3	2	3	4	5	5	2	3	2	2	5	4	4	2	2	2	3	3	3
153	2	5	3	3	2	5	3	5	2	5	5	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	5
154	3	1	5	3	2	3	2	5	3	2	2	4	5	4	4	2	3	3	4	4	3	5	3	5
155	3	5	2	2	3	2	3	3	3	5	3	5	5	5	5	3	2	2	3	3	3	3	4	4
156	5	3	5	2	2	3	3	5	5	1	5	3	4	2	3	4	3	3	3	2	2	2	5	4
157	5	3	5	5	3	3	3	5	5	5	5	2	2	2	2	5	2	3	2	2	3	3	3	5
158	2	3	4	4	5	2	5	4	4	3	3	5	5	5	2	2	2	2	3	2	2	3	1	2
159	4	5	5	5	1	4	5	2	3	5	5	2	5	3	2	1	5	1	2	5	3	4	2	2
160	5	2	3	5	1	5	3	5	5	5	2	3	2	1	5	5	2	3	5	5	4	2	3	1
161	5	1	3	5	3	3	5	3	5	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	5	4	5
162	3	1	3	1	5	5	5	5	3	5	5	2	2	3	2	3	2	1	2	4	4	4	5	3
163	3	5	5	5	3	3	3	5	3	5	5	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	3	5
164	5	5	2	5	5	2	2	2	5	5	3	1	3	5	3	2	5	2	2	3	4	2	3	3
165	2	5	4	3	3	3	5	4	2	4	5	2	1	3	2	2	2	3	3	2	5	3	2	2
166	5	5	3	3	5	2	5	5	5	3	5	3	2	5	1	2	5	2	3	2	2	2	3	1
167	2	5	3	3	5	3	1	1	2	5	5	3	2	5	3	2	5	2	2	3	3	3	3	2
168	5	5	2	3	3	3	5	5	5	5	3	2	2	2	5	2	2	2	2	4	2	3	5	
169	4	2	3	3	5	5	3	5	3	4	4	1	1	1	1	3	2	1	4	2	3	1	1	5
170	5	3	3	3	5	5	3	5	3	3	5	2	3	1	2	3	3	3	5	5	4	2	2	3
171	4	5	2	5	4	4	3	4	5	5	5	3	5	3	3	2	1	1	4	4	5	3	3	3
172	2	1	4	5	2	4	5	5	5	5	5	1	5	5	5	3	3	1	3	2	3	2	1	5
173	2	1	5	3	5	5	4	5	3	4	3	2	3	2	5	5	2	3	4	1	3	3	2	5

174	5	3	3	5	3	5	4	3	5	4	4	3	5	2	2	3	2	2	1	3	2	1	4	3
175	3	5	3	3	3	3	1	3	5	3	3	2	5	5	5	3	5	3	5	2	3	2	5	5
176	3	3	3	3	5	3	5	5	3	5	5	3	1	1	2	2	2	3	2	1	3	2	5	5
177	2	2	2	2	2	2	2	5	3	5	3	3	5	5	5	5	3	4	4	4	4	2	4	3
178	3	3	2	2	2	2	5	3	2	5	5	5	3	5	2	3	2	1	5	5	4	3	4	4
179	3	5	1	5	5	5	5	3	5	1	5	5	3	5	3	3	1	2	3	2	1	3	3	3
180	2	3	3	1	1	2	5	2	2	5	5	5	3	2	5	5	2	3	4	5	3	3	5	5
181	1	2	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	2	2	3	1	5	5	3	2	5	1	3
182	1	5	1	3	5	3	5	2	3	5	5	2	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5
183	5	3	2	3	5	3	1	1	3	5	5	3	4	3	3	2	2	2	5	4	2	1	4	5
184	4	5	5	3	4	3	2	3	5	3	5	4	5	1	1	4	3	3	3	2	2	2	5	3
185	3	5	5	5	5	3	5	2	5	5	3	5	3	2	2	5	4	4	2	2	2	3	3	3
186	5	2	5	2	5	5	3	5	5	5	5	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2
187	5	2	5	1	3	5	5	3	3	5	3	3	3	3	1	2	2	5	3	3	3	3	3	1
188	3	5	5	4	3	4	3	5	5	1	3	3	5	2	1	1	3	5	2	3	2	3	1	1
189	5	3	3	5	5	5	2	5	5	1	5	5	5	3	1	1	2	5	3	4	3	1	2	5
190	3	5	2	2	2	3	5	2	2	2	2	3	3	3	5	5	5	5	4	5	4	5	3	1
191	2	2	3	5	3	5	2	2	5	3	1	3	2	5	3	5	3	3	2	5	2	5	4	5
192	3	3	2	5	3	5	3	5	1	1	2	3	5	5	3	5	1	5	4	4	4	4	5	3
193	5	3	3	5	2	2	2	3	2	5	3	5	2	2	3	1	3	5	3	2	3	2	3	5
194	3	4	3	2	5	5	3	5	2	4	5	5	2	1	1	1	2	3	4	5	4	5	3	3
195	5	5	3	2	2	2	3	5	2	5	2	3	5	5	2	5	3	5	5	3	5	3	2	5
196	2	5	5	3	5	5	5	3	3	3	5	5	3	5	1	3	3	1	2	2	2	2	3	1
197	1	3	5	5	1	5	5	5	3	5	5	5	5	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	1
198	1	3	1	3	5	3	2	5	2	3	3	3	5	3	5	3	3	5	4	5	2	5	3	5
199	5	5	5	2	5	5	1	5	3	3	5	2	2	1	3	2	1	2	3	4	3	4	1	4
200	5	5	3	5	5	3	5	5	3	3	5	5	2	2	5	3	3	3	4	2	4	2	2	3
201	5	3	2	5	1	2	2	3	2	3	5	5	3	3	5	3	4	4	5	3	5	3	2	3
202	5	3	5	3	1	5	5	3	3	3	3	1	1	2	5	2	3	2	3	2	3	2	5	5
203	5	2	5	2	2	5	2	3	2	3	3	5	5	3	3	5	3	3	2	3	3	3	3	5
204	5	5	5	3	3	1	5	3	5	3	3	3	1	3	1	2	3	3	3	5	2	1	4	1
205	5	5	3	4	4	5	1	5	5	3	5	3	2	2	1	1	2	2	2	3	5	5	5	5
206	1	3	5	2	5	3	5	4	4	4	5	3	1	3	2	3	2	3	1	3	3	2	5	5
207	5	2	5	4	2	5	3	4	5	5	4	3	5	3	5	2	4	3	1	2	5	2	3	3
208	3	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	3	3	3	2	2	4	3	1	3	4	4	4	4
209	5	5	5	3	3	5	3	5	3	2	5	5	5	3	3	3	3	3	2	3	1	2	2	4
210	5	3	5	3	5	5	5	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	1	4	4
211	5	4	3	2	3	3	4	5	5	5	4	2	3	1	3	2	2	2	3	2	4	1	3	4
212	5	3	5	3	3	5	1	3	2	5	5	2	2	5	2	3	4	2	2	1	4	4	4	4
213	5	3	5	4	3	4	4	5	1	4	4	5	1	1	4	3	3	2	5	2	3	4	2	2
214	2	5	5	2	5	2	5	3	3	5	3	2	2	3	2	2	2	2	3	5	2	2	2	2
215	5	3	1	1	5	3	5	4	4	4	4	3	5	2	5	2	3	2	3	2	3	2	2	2
216	3	1	5	5	3	2	5	3	5	4	4	3	2	2	2	3	2	4	2	5	4	3	3	2
217	3	3	3	5	5	5	2	1	2	5	3	5	5	2	2	3	5	2	2	2	3	2	3	2
218	3	5	3	2	5	3	2	3	3	5	5	5	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	3
219	5	3	3	3	3	4	3	4	5	4	4	5	5	1	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2
220	2	5	5	5	2	5	5	5	3	1	3	1	3	5	3	2	2	2	2	3	4	2	3	3
221	3	3	2	5	5	5	3	1	5	5	5	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2
222	4	5	4	3	3	3	5	2	4	5	3	3	5	2	5	5	2	2	3	1	2	2	3	2
223	5	3	4	5	3	2	5	4	5	3	5	3	2	5	3	2	2	2	2	3	3	3	3	5
224	5	4	5	3	5	4	5	2	2	2	5	2	2	2	2	2	5	3	2	2	2	1	3	1
225	5	5	5	2	3	5	5	5	5	1	5	2	3	2	1	2	2	1	2	2	5	5	5	5
226	5	3	5	5	3	5	5	1	5	5	5	2	2	2	1	5	2	5	1	2	4	5	3	1
227	2	2	5	3	2	5	5	5	5	5	5	2	3	1	1	3	1	5	1	2	1	3	2	1
228	3	3	2	2	3	4	3	4	5	5	5	3	2	2	3	5	5	2	1	5	3	2	1	3
229	3	5	3	3	3	2	3	5	3	1	3	3	5	3	3	5	3	3	3	2	1	3	2	3
230	4	3	3	5	2	5	3	5	5	4	4	5	5	3	2	1	3	1	3	1	2	2	4	3
231	3	3	4	3	4	5	3	5	5	5	1	3	5	5	5	5	1	2	2	2	3	2	2	2
232	3	3	3	3	5	3	5	2	2	5	5	3	2	5	3	2	5	2	2	1	2	3	4	5
233	2	5	3	3	5	5	5	1	3	5	2	3	2	4	4	4	3	3	1	1	3	2	3	4
234	2	5	5	5	2	5	3	5	5	1	1	1	4	1	2	4	5	4	1	2	3	2	1	2

## Anexo 5: Consentimiento y asentimiento informado



### “DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD PREMEDITADA E IMPULSIVA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JORNADA ESCOLAR COMPLETA SAN GABÁN-CARABAYA-PUNO 2023”

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Institución** : Universidad Autónoma de Ica.

**Responsable** : Yenifer Esmeralda Mayta molina

**Objetivo de la investigación:** Por la presente lo estamos invitando a su menor hijo(a) a participar de la investigación que tiene como finalidad determinar la relación que existe entre **Dependencia a videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en Estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023**. Al participar del estudio, su menor hijo (a) deberá resolver un cuestionario de 25 ítems y otro de 30, los cuales serán respondidos de forma anónima.

**Procedimiento:** Si autoriza que su menor hijo(a) participe de este estudio, su hijo(a) deberá responder un cuestionario denominado “dependencia a videojuegos” y “agresividad premeditada e impulsiva”, los cuales deberán ser resueltos en un tiempo de 25 minutos, dichos cuestionarios serán realizado a través de una sesión educativa presencial

**Confidencialidad de la información:** El manejo de la información es a través de códigos asignados a cada participante, por ello, las responsables de la investigación garantizan que se respetará el derecho de confidencialidad e identidad de cada uno de los participantes, no mostrándose datos que permitan la identificación de las personas que formaron parte de la muestra de estudio.

**Consentimiento:** Yo, en pleno uso de mis facultades mentales y comprensivas, he leído la información suministrada por la Investigadora, y autorizo voluntariamente, que mi menor hijo(a) participe en el estudio indicado, habiéndome informado sobre el propósito de la investigación, así mismo, autorizo la toma de fotos (evidencia fotográfica), durante la resolución del instrumento de recolección de datos.

San Gabán, ..... de ....., de 2023

Firma: .....

Apellidos y nombres del Padre o Madre: .....

DNI del Padre o Madre: .....

Nombre de su hijo (a) menor.....



### ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a estudiante: .....

En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre el tema: **“Dependencia a videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en Estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada Escolar Completa San Gabán-Carabaya-Puno 2023”**, por eso quisiera contar con tu valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de un cuestionario y un test psicológico que deberán ser completados con una duración de aproximadamente 25 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar participar en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación. En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, solo debes levantar la mano para solicitar la aclaración y se te explicará cada una de ellas personalmente.

Gracias por tu gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación: Si (  )      No (  )

Lugar: ..... Fecha: ..... /..... /.....

---

FIRMA DEL PARTICIPANTE

## Anexo 6: Documentos administrativos

### Carta de presentación



UNIVERSIDAD  
**AUTÓNOMA  
DE ICA**

### CARTA DE PRESENTACIÓN

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

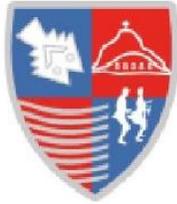
Hace Constar:

Que, **MAYTA MOLINA YENIFER ESMERALDA**; identificada con DNI 70493213 del Programa Académico de Psicología, quien viene desarrollando la Tesis Profesional: **“DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD PREMEDITADA E IMPULSIVA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JORNADA ESCOLAR COMPLETA SAN GABÁN-CARABAYA-PUNO 2023.”**

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.



MG. SUSANA MARLENI ATUNCAR DEZA  
DECANA (E)  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA



# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"



Chincha Alta, 08 de mayo del 2023

**OFICIO N°0317-2023-UAI-FCS**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JORNADA ESCOLAR COMPLETA SAN GABÁN  
PROF. HUANCA CHATA PETRONILA  
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JORNADA ESCOLAR COMPLETA SAN GABÁN URB. ALIANZA S/N DISTRITO DE SAN GABÁN – PROVINCIA DE CARABAYA – DEPARTAMENTO DE PUNO

PRESENTE. -

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.



**MG. SUSANA MARLENI ATUNCAR DEZA**  
DECANA (E)  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

San Gaban, 17 de Mayo del 2023

**Señorita:**

Yenifer Esmeralda Mayta Molina

Bachiller en Psicología

**CIUDAD. -**

**ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA APLICAR EVALUACIÓN PSICOLÓGICA**

Tengo el agrado de dirigirme a usted, para expresarle mi más cordial saludo a nombre de la Institución Educativa Secundaria JEC SAN GABAN; al mismo tiempo, elevar a su persona la **CONSTANCIA AUTORIZACIÓN** para las evaluaciones del **TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV) Y EL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD PREMEDITADA E IMPULSIVA (CAPI-A)**, a todos los estudiantes de 1er a Quinto grado de secundaria.

Por lo tanto, **OTORGO LA AUTORIZACIÓN** a la Señorita Yenifer Esmeralda Mayta Molina, para que se le permita aplicar las pruebas mencionadas a partir de la fecha indicada.

Agradezco la atención al presente, reiterándole los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente.



*Petronilla Huanca Chata*  
Prof. Petronilla Huanca Chata  
DIRECTORA

## Anexo 7: informe de Turnitin al 28% de similitud

### DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD PREMEDITADA E IMPULSIVA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JORNADA ESCOLAR COMPLETA SAN GABÁN-CARABAYA-PUNO 2023

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>8%</b>	<b>9%</b>	<b>1%</b>	<b>7%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

#### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Universidad Andina del Cusco</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.autonomadeica.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Autónoma de Ica</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

## Anexo 8: fotografías tomadas como evidencias









