



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

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS
AGRESIVAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SECUNDARIA “FRANCISCO BOLOGNESI”
DE HUANCANÉ, PUNO, 2022**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
CALIDAD DE VIDA, RESILIENCIA Y BIENESTAR
PSICOLÓGICO

PRESENTADO POR:

BLADIMIR NAYCO CALLA PUMA
ANABEL YADIRA GODIÑO COILA

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

DOCENTE ASESOR:

MAG. RACHELL KATIUSCA SANZ LOZANO
CÓDIGO ORCID: 0000-0003-1883-1788

CHINCHA, 2023

Constancia de aprobación de investigación

Mg. Susana Atuncar Deza

Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud

Presente. –

De mi especial consideración: Sirva la presente para saludarle e informar que los estudiantes Bladimir Nayco Calla Puma y Anabel Yadira Godiño Coila de la Facultad de Ciencias de la Salud, del programa académico de Psicología, han cumplido con elaborar su:

PROYECTO DE TESIS

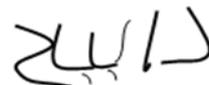
TESIS

Titulado:

Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

Por lo tanto, queda expedito para continuar con el procedimiento correspondiente, remito la presente constancia adjuntando mi firma en señal de conformidad.

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



Mg. /Dr. Rachell Katiusca Sanz Lozano

DNI N° 49009183

Código ORCID N°0000-0003-1883-1788

Declaración de autenticidad de la investigación

Yo, Bladimir Nayco Calla Puma identificad con DNI N° 70212770 y Anabel Yadira Godiño Coila, identificada con DNI N° 72753008, en mi condición de estudiante del programa de estudios de Taller de Tesis, de la Facultad de Ciencias de la Salud, en la Universidad Autónoma de Ica y que habiendo desarrollado Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "Francisco Bolognesi" de Huancané, Puno, 2022", 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.
- d. Así mismo, el estudio no ha sido publicado anteriormente, ni parcial, ni totalmente con fines de obtención de algún grado académico o título profesional.
- e. Los resultados presentados en el estudio, producto de la recopilación de datos, son reales, por lo que, la investigadora, no han incurrido ni en falsedad, duplicidad, copia o adulteración de estos, ni parcial, ni totalmente.
- f. La investigación cumple con el porcentaje de similitud establecido según la normatividad

Autorizo a la Universidad Autónoma de Ica, de identificar plagio, autoplagio, asedad 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, 19 de marzo de 2023



Bladimir Nayco Calla Puma
DNI N° 70212770



Anabel Yadira Godiño Coila
DNI N° 72753008

Dedicatoria

A Dios, por darnos la fortaleza de seguir adelante en esta larga travesía de formación universitaria.

A nuestros padres, por sus sabios consejos y apoyo incondicional en cada uno de nuestros logros profesionales y personales.

Bladimir y Anabel

Agradecimientos

En primer lugar, agradecemos a Dios por guiarnos en cada uno de nuestros logros personales y profesionales.

A todos los docentes que nos brindaron parte de sus conocimientos en la Universidad Autónoma de Ica.

A nuestra asesora del taller de investigación la Mag. Rachell Katusca Sanz Lozano, por el tiempo dedicado en nuestra culminación del trabajo de investigación.

A los estudiantes y autoridades de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi por permitirnos realizar nuestra investigación en sus instalaciones.

Bladimir y Anabel

Resumen

Objetivo: En el estudio se ha buscado determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

Metodología: La presente investigación es de tipo básica, cuenta con un diseño de investigación descriptivo-correlacional, bajo un enfoque cuantitativo. Se ha utilizado como técnica la encuesta e instrumento un cuestionario validado y confiable.

Participantes: Estuvo conformado por 71 estudiantes de primero a quinto grado de primaria de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi”.

Resultados: Se ha evidenciado que existe relación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas, al hallarse un coeficiente ($Rho = .417$, $p = .001$) señalando con ello una dirección positiva y magnitud moderada.

Conclusión: Por lo que se ha validado la hipótesis de que existe relación positiva y de magnitud moderada entre los videojuegos y las conductas agresivas. Y que al existir relación a mayor adicción a los videojuegos mayor será el nivel de conductas agresivas en los estudiantes. Así como, a menor adicción menor nivel de conductas agresivas.

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

Abstract

Objective: In it, it has been sought to determine the relationship that exists between addiction to video games and physical aggression in study students of the "Francisco Bolognesi" Secondary Educational Institution of Huancané, Puno, 2022.

Methodology: This research is of a basic type, it has a descriptive-correlational research design, under a quantitative approach. The survey and instrument have been used as a validated and reliable questionnaire.

Participants: It was made up of 71 students from first to fifth grade of primary school of the "Francisco Bolognesi" Secondary Educational Institution.

Results: It has been shown that there is a relationship between addiction to video games and aggressive behaviors, finding a coefficient ($Rho = .417$, $p = .001$) thereby indicating a positive direction and moderate magnitude.

Conclusion: Therefore, the hypothesis that there is a positive relationship of moderate magnitude between video games and aggressive behaviors has been validated. And that when there is a relationship with a greater addiction to video games, the higher the level of aggressive behavior will be in the students. As well as, the lower the addiction, the lower the level of aggressive behaviors.

Keywords: Addiction to videogames, aggressive behaviors, students.

Índice general

Portada	¡Error! Marcador no definido.
Constancia de aprobación de investigación.....	ii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimientos	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
Índice general	viii
Índice de tablas.....	x
Índice de figuras	xii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
2.1. Descripción del problema	3
2.2. Pregunta de investigación general.....	6
2.3. Preguntas de investigación específicas	6
2.4. Objetivo General.....	6
2.5. Objetivos Específicos.....	7
2.6. Justificación e importancia.....	7
2.7. Alcances y limitaciones.....	8
III. MARCO TEORICO	9
3.1. Antecedentes	9
3.2. Bases teóricas	13
3.3. Marco conceptual.....	22
IV. METODOLOGÍA.....	24

4.1. Tipo y Nivel de la investigación.....	24
4.2. Diseño de investigación	24
4.3. Hipótesis general y específica	24
4.4. Identificación de las variables	25
4.5. Matriz de operacionalización de variables	25
4.6. Población y muestra	28
4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	29
4.8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos.....	32
V. RESULTADOS	33
5.1. Presentación de resultados	33
5.2. Interpretación de resultados	48
VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	52
6.1. Análisis Inferencial	52
VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	63
7.1. Comparación resultados	63
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71
ANEXOS.....	76
Anexo 1. Matriz de Consistencia	76
Anexo 2. Instrumento de recolección de datos	79
Anexo 3. Ficha de validación de instrumentos de medición	84
Anexo 4. Base de datos.....	86
Anexo 5. Informe de Turnitin al 28% de similitud	88
Anexo 6. Evidencias fotográficas.....	90

Índice de tablas

Tabla 1 Operacionalización variable dependiente adicción a los videojuegos.	26
Tabla 2 Operacionalización de la variable independiente conductas agresivas	27
Tabla 3 Población de estudiantes de 1° a 5to año.....	28
Tabla 4 Estadística de fiabilidad test de dependencia a los videojuegos	31
Tabla 5 Estadística de fiabilidad cuestionario de agresividad.....	32
Tabla 6 Resultados de la variable adicción a los videojuegos.....	33
Tabla 7 Resultados de la dimensión abstinencia de adicción a los videojuegos	34
Tabla 8 Resultados de la dimensión abuso y tolerancia de adicción a los videojuegos.....	35
Tabla 9 Resultados de la dimensión problemas ocasionados de adicción a los videojuegos.....	36
Tabla 10 Resultados de la dimensión dificultad de control de adicción a los videojuegos.....	37
Tabla 11 Resultados de la variable conductas agresivas	38
Tabla 12 Resultados de la dimensión agresión física de conductas agresivas	39
Tabla 13 Resultados de la dimensión agresión verbal de conductas agresivas	40
Tabla 14 Resultados de la dimensión ira de conductas agresivas	41
Tabla 15 Resultados de la dimensión hostilidad de conductas agresivas	42
Tabla 16 Tabla cruzada variable adicción a los videojuegos y conductas agresivas	43
Tabla 17 Tabla cruzada variable adicción a los videojuegos y la agresión física	44

Tabla 18 Tabla cruzada variable adicción a los videojuegos y la agresión verbal	45
Tabla 19 Tabla cruzada variable adicción a los videojuegos y la ira	46
Tabla 20 Tabla cruzada variable adicción a los videojuegos y la hostilidad	47
Tabla 21 Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov	52
Tabla 22 Correlación Rho de Spearman de la variable adicción a los videojuegos y conductas agresivas.....	54
Tabla 23 Correlación Rho de Spearman de la variable adicción a los videojuegos y agresión física.....	56
Tabla 24 Correlación Rho de Spearman de la variable adicción a los videojuegos y agresión verbal	58
Tabla 25 Correlación Rho de Spearman de la variable adicción a los videojuegos y la ira	60
Tabla 26 Correlación Rho de Spearman de la variable adicción a los videojuegos y la ira	62

Índice de figuras

Figura 1 Gráfica porcentual de la variable adicción a los videojuegos	33
Figura 2 Gráfica porcentual de la dimensión abstinencia de adicción a los videojuegos.....	34
Figura 3 Gráfica porcentual de la dimensión abuso y tolerancia de adicción a los videojuegos.....	35
Figura 4 Gráfica porcentual de la dimensión problemas ocasionados de adicción a los videojuegos	36
Figura 5 Gráfica porcentual de la dimensión dificultad de control de adicción a los videojuegos	37
Figura 6 Gráfica porcentual de la variable conductas agresivas.....	38
Figura 7 Gráfica porcentual de la dimensión agresión física de conductas agresivas	39
Figura 8 Gráfica porcentual de la dimensión agresión verbal de conductas agresivas	40
Figura 9 Gráfica porcentual de la dimensión ira de conductas agresivas	41
Figura 10 Gráfica porcentual de la dimensión hostilidad de conductas agresivas	42
Figura 11 Gráfica porcentual de variable adicción a los videojuegos y conductas agresivas	43
Figura 12 Gráfica porcentual de variable adicción a los videojuegos y la agresión física.....	44
Figura 13 Gráfica porcentual de variable adicción a los videojuegos y la agresión verbal	45
Figura 14 Gráfica porcentual de variable adicción a los videojuegos y la ira...	46
Figura 15 Gráfica porcentual de variable adicción a los videojuegos y la hostilidad.....	47

Figura 16 Fachada de la I.E. Francisca Bolognesi.....	90
Figura 17 Dando las instrucciones en 1° año para completar los instrumentos I.E. Francisca Bolognesi.....	90
Figura 18 Aplicación de los instrumentos a los estudiantes de 2° año de la I.E. Francisca Bolognesi.....	91
Figura 19 Aplicación de los instrumentos a los estudiantes de 3° año de la I.E. Francisca Bolognesi.....	91
Figura 20 Aplicación de los instrumentos a los estudiantes de 4° año de la I.E. Francisca Bolognesi.....	92
Figura 21 Aplicación de los instrumentos a los estudiantes de 3° año de la I.E. Francisca Bolognesi.....	92

I. INTRODUCCIÓN

El avance de la tecnología ha traído consigo innumerables cambios en todos los aspectos de nuestra vida diaria y los medios de entretenimiento no escapan de esta realidad. Los videojuegos de hoy en día en comparación con los de hace algunos años son más realistas y violentos, pero dado este contenido se genera gran atracción en la población estudiantil, por lo que dedican largas horas de su tiempo al entretenimiento virtual generando en el peor de los casos adicción o ludopatía.

La ludopatía se conoce como una patología en la que los individuos presentan impulsos de adicción que no pueden ser controlados por la misma persona. Empleando más tiempo del adecuado y descuidando aspectos personales de la vida familiar, social y educativa (American Psychiatric Association, 1995).

Por lo tanto, esta adicción desencadena va acompañada de conductas agresivas que se ven reflejadas en comportamientos violentos que ocasionan reacciones adversas que van desde la agresión verbal hasta la física. Destacando, que los contenidos presentes en los videojuegos muchas veces no son aptos para menores de edad, evidenciando contenido sexual y conductas que pueden llegar a ser imitadas por los jóvenes

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

- I. Introducción**, se aborda un prólogo en el que se muestra la realidad que se quiere investigar en relación a las variables de investigación.
- II. Planteamiento del problema**, se plasma la realidad problemática, interrogantes, problemas, objetivo general y específicos, la justificación teórica, práctica y metodológica, así como sus alcances y limitaciones.
- III. Marco Teórico**, se presentan los antecedentes de investigación internacionales y nacionales, mostrando sus bases teóricas en relación a las dos variables y un marco conceptual.
- IV. Metodología**, se hace mención al tipo, diseño y nivel de investigación, formulando su hipótesis general y específica, identificación de variables, población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de información a fin de lograr el procesamiento de datos.

- V. **Resultados**, se presenta el procesamiento de la base de datos y los resultados del SPSS en relación a cada variable, presentando tablas de frecuencias y figuras.
- VI. **Análisis de los resultados**, en el capítulo final se muestra la discusión de los resultados, contrastados con los antecedentes citados y el marco teórico de la investigación.
- VII. **Discusión de los resultados**: Se presenta la estadística inferencial descriptiva que permite medir el grado de correlación entre las variables de estudio.

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

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Descripción del problema

Los videojuegos, constituyen una herramienta tecnológica en la actualidad, pero se han convertido en un arma de doble filo para los que crean dependencia de estos recursos que permiten recrear escenarios que no pueden llevarse a cabo en la vida real.

Por lo tanto, los videojuegos para algunos menores, adolescentes y adultos se han convertido en un medio indispensable de entretenimiento que llega no solo a los hogares, sino también en establecimientos comerciales, tiendas, ciber, entre otros.

Entre las mayores problemáticas que pueden llegar a desarrollar los jóvenes. Según García (2019) es la adicción o abuso de videojuegos, pasando largas horas frente a los diversos dispositivos electrónicos que desencadenan en problemas que ponen en riesgo su salud física e intelectual. Es por ello, que Torres (2018) hace mención a que los videojuegos se han convertido en una necesidad indispensable para todos los adolescentes a nivel mundial, convirtiéndolos en dependientes y restándole importancia a cualquier otra obligación, aun cuando antiguamente esta diversión era inaceptable y no existían los niveles tecnológicos actuales.

La Organización Mundial de la Salud (2002) señala que la adicción a los videojuegos se puede ver como un trastorno que va acompañado del uso desmedido y que ocasiona un descontrol de la conducta adictiva. De igual forma, los afectados muestran un incremento progresivo en las horas de juego, sin importar las consecuencias negativas que puede provocar en su persona.

Los usos de los videojuegos y la aparición de conductas agresivas. De acuerdo con Moncada y Chacón (2012) va a depender de quien ejerce el rol de usuario en el juego, si posee el rol principal se identifica como agresor a través de disparos, armas, representando a un asesino, héroe o vengador. Desencadenando una obsesión por ganar a toda costa y lo que genera un incremento en las horas de juego.

Las conductas agresivas han estado siempre presentes en nuestra sociedad, por lo general se presentan desde la niñez y se espera que las mismas vayan

decreciendo en la adultez, pero no siempre ocurre esto en las personas y se evidencian claramente en el entorno social, familiar, laboral y educativo (Castillo, 2006).

Los casos en que se evidencian conductas agresivas son diversos y un ejemplo claro de ello fue lo sucedido en México donde un menor de edad de 10 años asesino a su compañero de clases por ganarle en un videojuego en la región de Veracruz México (AFP, 2023). Tal y como reseña Arias (2019) estos son solo algunos de los casos de adicción y violencia que se han presentado en diversos contextos del país:

Así, son muchos los casos que reseñan esta realidad, relacionado con las conductas agresivas y los videojuegos como el caso de Free Fire, videojuego conocido por su alto índice de violencia y asesinato, siendo solo uno de los tantos. Un ejemplo de este caso fue un niño de 11 años en Bolivia que se fugó de su hogar con la suma de 10.000 dólares para jugar Free Fire, o en Estados Unidos el niño que robo a su propia hermana la cantidad de 1.500 dólares para poder jugar, pero el más desgarrador es el del joven salvadoreño que se quitó la vida tras perder un videojuego, otro caso perturbador fue la masacre de Brasil donde dos ex alumnos se disfrazaron de personajes de videojuegos y asesinaron a ocho estudiantes dentro de la escuela (p.2)

Cabe destacar, que la adicción a los videojuegos se encuentra tipificada dentro del grupo de las adicciones conductuales (conductas agresivas), presentando también una conducta compulsiva, desinterés por asignaciones que no guarden relación con los juegos, pero logrando crear vínculos con personas que poseen la misma adicción. El problema se presenta cuando se intenta dejar esta adicción (Soper y Miller, 1983; Choliz y Marco, 2011; Griffiths, 2005).

En Latinoamérica, se evidencia que al incrementarse la adicción a los videojuegos también se incrementa significativamente las conductas agresivas no solo en niños, sino que también se llega a manifestar en adolescentes, jóvenes universitarios y adultos. Estas conductas agresivas se exteriorizan de

forma verbal y física en el contexto donde se hace vida diaria con la familia, la escuela o el trabajo (Navarro, 2016).

En este orden de ideas, se afirma que, al presentar un índice mayor de adicción a los videojuegos en los estudiantes, el mismo estará relacionado de manera significativa con la presencia de conductas agresivas y se ve reflejado en aquellos estudiantes que no logran interactuar con sus pares, además de presentar emociones fuertes, sentimientos de ira y llegar a la agresión de manera física y verbal (Buss y Perry, 1992).

Tal y como señala Diez, Terrón y Rojo (2002) ambos coinciden en que el riesgo es mayor cuando se juega en videojuegos que contienen alto contenido de agresividad. Aún más peligroso que verlo por los medios televisivos, ya que al jugar el participante se mete en el papel y asume el rol desenvolviéndose y comportándose igual.

Por otra parte, Serna (2020) sostiene que los videojuegos se transforman en una adicción para los niños y adolescentes al dedicar mayor tiempo, evitando su desarrollo y obstruyendo entretenimientos que revistan vital importancia para su desarrollo. Afirmando, que una persona adicta a los videojuegos va adquiriendo conductas amenazantes que van desde la ansiedad hasta la agresividad.

A nivel nacional, el Perú no escapa de esta realidad y se ha venido evidenciando un aumento preocupante en la adicción de los distintos videojuegos y el mismo se asocia al consumo desmesurado de juegos que están presente en la actualidad. En el artículo periodístico de Reyes (2020) se señala que de acuerdo a las estadísticas tomadas por el Ministerio de Salud (MINSA) desde el año 2018 se presentaron 2.233 casos de adicción a los videojuegos en el nivel nacional, incrementándose para el año 2019 en unos 3,099 casos. Destacando como principal consecuencia en los niños comportamientos agresivos e irritables, frente a la ausencia del juego (OMS, 2019).

En la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané se puede observar que los estudiantes de primero a quinto de secundaria presentan conductas agresivas con sus compañeros de clases, en el salón y mayormente en el patio del colegio a las horas de recreo en las que

juguetean a simular comportamientos y personajes de los videojuegos que les gustan y juegan en sus hogares o ciber, ocasionando a sus compañeros golpes y agresiones verbales. Sumado a ello, aquellos estudiantes que se van solo a sus casas, aprovechan que se encuentran cerca de cabinas de internet para poder ingresar a jugar aun uniformados, ya que sus padres o responsables se encuentran laborando.

2.2. Pregunta de investigación general

PG. ¿Cuál es la relación que existe entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022?

2.3. Preguntas de investigación específicas

P.E.1: ¿Cuál es la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022?

P.E.2: ¿Cuál es la relación que existe entre adicción a los videojuegos y agresión verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022?

P.E.3: ¿Cuál es la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022?

P.E.4: ¿Cuál es la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022?

2.4. Objetivo General

OG. Determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

2.5. Objetivos Específicos

O.E.1: Determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

O.E.2: Determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la agresión verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

O.E.3: Determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

O.E.4: Determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

2.6. Justificación e importancia

2.6.1. Justificación

La presente investigación se justifica bajo las siguientes premisas:

Justificación teórica: La investigación, pretende brindar un aporte teórico en relación a la adicción a los videojuegos y conductas agresivas presente en los estudiantes, basado en diversas investigaciones que contienen ambas variables de estudio y nos permite ampliar el marco teórico para futuras investigaciones. Resaltando, que es durante la adolescencia van definiendo su personalidad, por lo que se hace preciso un uso adecuado de los videojuegos a fin de no generar adicciones.

Justificación práctica: El estudio beneficiará a los estudiantes de primero a quinto grado de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané en Puno, puesto que se busca conocer sus niveles de conductas agresivas y adicción en los videojuegos. Puesto que se hallan en la etapa de formación y se hace necesario brindar soluciones viables frente a la problemática evidenciada en la investigación.

Justificación metodológica: En el aspecto metodológico se justifica, siguiendo una estructura de investigación metodológica y científica que busca obtener

resultados confiables a través de la aplicación de sus técnicas e instrumentos de recolección de información que han sido previamente validados por profesionales en el área y comprobar mediante procedimientos estadísticos la relación entre las variables de estudio.

2.6.2. Importancia

La investigación revista importancia, ya que tiene como punto de partida indagar porque los estudiantes terminan desarrollando adicción o inicios de adicción a los videojuegos a fin de prever estas conductas y a su vez, contribuyendo con la población de estudiantes de primero a quinto de secundaria, ya que los que son usuarios constantes de los videojuegos son más vulnerables a presentar mayores niveles de dependencia y tener reacciones agresivas ante la falta de los juegos. Es por ello, que se busca generar aportes a los adolescentes que hacen vida en la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané en Puno, contribuyendo en pro del bienestar de los estudiantes.

2.7. Alcances y limitaciones

2.7.1. Alcance

Alcance espacial o geográfico: La presente investigación se desarrolló en el departamento de Puno, provincia de San Román, específicamente en la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané.

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

Alcance social: Estudiantes de 1° a 5° de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané.

2.7.2. Limitaciones

La principal limitante de la investigación fue el traslado a las instalaciones de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané en Puno, por la distancia de sus autores al momento de la aplicación del instrumento de recolección de información.

III. MARCO TEORICO

3.1. Antecedentes

Internacionales

Velasquez (2022) realizó una investigación que tuvo como objetivo determinar la relación entre el nivel de agresividad y el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes, su población fue de 420 estudiantes y la muestra representativa quedó conformada por 222 estudiantes de segundo y tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Villa Florida”, la metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, de tipo correlacional y de corte transversal, se aplicó como instrumento el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry (2002) y Spanish Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF) (2020) y como técnica la encuesta. Sus resultados, señalan que los niveles de agresividad en adolescentes en el nivel medio fueron de 33,3%, en el nivel alto de 27,0% y en adicción a los videojuegos fue de 95,5% nivel bajo y alto un 0,9%. Concluyendo, que existe predisposición en los adolescentes para reproducir conductas evidenciadas en los videojuegos, considerando sus impactos positivos y negativos en los adolescentes afectados.

Chacón et al. (2018) presentaron una investigación cuyo objetivo fue determinar las relaciones existentes entre las conductas violentas, los tipos de victimización y el uso problemático de los videojuegos y la relación existente con el género, su población y muestra fue de 519 estudiantes de once centros de educación pública en Granada, responde a una metodología cualitativa y de corte transversal. Sus instrumentos fueron el cuestionario de experiencias relacionadas con videojuegos y el cuestionario Ad Hoc. Sus resultados, señalan que la mayor puntuación se evidenció en su dimensión agresividad manifiesta y relacional, victimización física y verbal, Concluyendo, que los escolares entre 10 a 13 años padecen de serios problemas ligados al uso desmesurado de los videojuegos.

Reyes, J. (2020) realizó una investigación con el objetivo de relacionar el nivel de agresividad y el nivel de autoestima en la muestra de jóvenes gamers del Distrito Metropolitano de Quito, su población y muestra fue de 120 jóvenes

jugadores, la metodología fue de enfoque cuantitativo, no experimental, correlacional, de corte transversal, las técnicas e instrumentos de recolección de información fueron el cuestionario de agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992) y la escala de autoestima de Rosenberg (1995) y una encuesta sociodemográfica. Sus resultados, señalan que las sub escalas de agresividad física, verbal, hostil e ira se encuentra en un 58,3% con un nivel de significancia de 0,000 y no superara el valor esperado (0,05) rechazando la hipótesis nula de la investigación. Concluyendo, que existe una relación estadística significativa entre niveles de agresividad y autoestima con una correlación media negativa.

Amador (2018) su trabajo de investigación tuvo como objetivo analizar la relación entre agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos en líneas y no usuarios, la población y muestra fue de 100 personas de las cuales 50 jugaban y 50 no, su metodología fue cuantitativa de corte transversal, la técnica e instrumento de recolección de información fue el cuestionario de agresividad (AQ) y el cuestionario de Buss y Perry (1992). Sus resultados, señalan que no hay diferencia alguna de conductas agresivas entre los jugadores y no jugadores, confirmando la hipótesis de investigación. Concluyendo, que la agresividad física varía de acuerdo al sexo y se observa una correlación inversa entre agresividad y edad.

Ortiz y Oviedo (2022) en su investigación tuvieron como objetivo general describir la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de los grados sexto, octavo y undécimo en una Institución Educativa del Área Metropolitana de Bucaramanga, su población y muestra fue de 35 estudiantes de octavo, décimo y undécimo grado, su metodología fue cuantitativa, de alcance correlacional, de diseño no experimental y corte transeccional, las técnicas e instrumentos de recolección de información fueron la escala de habilidades sociales (EHS) de Gismero (2002) y el test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Marco Puche (2013). Sus resultados, señalan que la correlación del coeficiente de Pearson, $r = 0.216$, $p > 0.05$) no evidencio una correlación positiva entre dependencia a los videojuegos y habilidades sociales. Concluyendo, que no siempre el uso

excesivo de los videojuegos va a limitar en los estudiantes el uso apropiado de sus habilidades sociales.

Nacionales

Argote y Atencio (2022) realizaron una investigación con el objetivo de determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de la Institución Educativa Santa Isabel, Huancayo, su población fue de 3815 y la muestra fue de 349 estudiantes de primero y quinto de secundaria, la metodología empleada fue descriptiva, correlacional, de corte transversal, no experimental, las técnicas e instrumentos de recolección fueron el formulario de agresividad de Buss y Perry, la escala HAMM1ST de adicción a los videojuegos. Sus resultados, señalan que existe una correlación positiva en la variable agresividad de ($p < 0,05$) y entre adicción a los videojuegos y agresividad fue significativa con un ($p < 0,05$). Concluyendo, que los estudiantes de secundaria presentan una mayor adicción y dependencia de los videojuegos manifestada en ira, agresión verbal y física.

Quinta y Caceda (2021) tuvieron como objetivo de investigación determinar la relación de que existe entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en los estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte 2020, su población fue de 159 estudiantes universitarios y la muestra fue de 113, la metodología responde a un estudio cuantitativo, de tipo básico, prospectivo, transversal y observacional, las técnicas e instrumentos de recolección de información fueron el test de dependencia a videojuegos (TDV) (Marcos y Choliz 2011) y el cuestionario de agresión (AQ) (Arnold Buss y Mark Perry, 1992). Sus resultados, señalan que se evidencia una correlación baja pero significativa ($T = .24$; $p < .05$) y un 53.1% presenta niveles bajos de adicción a los videojuegos y 73.5% en conductas agresivas, Concluyendo, que a mayor adicción mayor será el nivel de conductas agresivas en los estudiantes.

Herrera y Chingay (2021) realizaron una investigación con el objetivo de determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos y el comportamiento agresivo en estudiantes de quinto y sexto de primaria de la I.E.

N° 10385 Santa Rafaela María –Chota, su población fue de 133 y muestra fue de 101 estudiantes de quinto y sexto grado, su metodología fue un estudio transversal, correlacional, de diseño no experimental, las técnicas e instrumentos de recolección de información fueron el test de dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco y el cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Sus resultados, señalan que el 29% juegan tres veces a la semana, 27% un solo día, 185 en interdiario y 10% solo dos días. Concluyendo, que de no realizar un usos adecuado de los videojuegos, se puede llegar a presentar dependencia y agresividad.

Vara (2018) en su investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017, su población y muestra fue de 306 estudiantes de segundo y quinto año de secundaria, la metodología empleada fue la no experimental-transversal, descriptivo- correlacional, las técnicas e instrumentos fueron el test de (2011) y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. Sus resultados, señalan que se halló una correlación positiva, moderada baja y alta ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$) entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad. Concluyendo, que al incrementar el número de puntaje en la adicción a los videojuegos de manera simultánea se acelera el nivel de agresividad en los estudiantes de cuarto y quinto en el Distrito de Villa María del Triunfo.

Arteta (2021) la presente investigación tuvo como objetivo determinar los niveles de la adicción a los videojuegos en estudiantes de quinto año de educación secundaria de Instituciones Educativas Públicas Huánuco 2019, su población fue de 1512 y la muestra fue de 307 estudiantes de instituciones educativas públicas en Huánuco, la metodología empleada fue cuantitativa, descriptiva y correlacional, las técnicas de recolección fueron el fichaje y pruebas psicométricas y como instrumentos. Sus resultados, señalan que la ficha bibliográfica, hemerográfica y mixta y el test de dependencia de videojuegos. Sus resultados, señalan que el 22.1% presenta dependencia de los videojuegos y el 52.5% presenta abuso hacia el uso inapropiado de los videojuegos.

Concluyendo, que existe un nivel elevado de adicción en los estudiantes y más de la mitad de la muestra no presenta dependencia.

3.2. Bases teóricas

Variable 1. Adicción a los videojuegos

3.2.1. Definición de adicción a los videojuegos

Para adentrarnos a la definición de adicción a los videojuegos, se hace preciso partir de la conceptualización de adicción y videojuegos para luego entender la definición de adicción a los videojuegos. La OMS (2010), define a las adicciones como una enfermedad tanto física y psicoemocional que desencadena en una dependencia y necesidad incontrolable hacia una sustancia tóxica o una actividad.

Según Frasca (2001) los videojuegos son todas aquellas formas de software de pasatiempo que permiten jugar frente a una computadora o cualquier otro dispositivo electrónico, empleando las distintas plataformas electrónicas en las que participan uno o más de dos jugadores de forma presencial o interconectada en la red virtual.

Soper y Miller (1983) hacen mención, por primera vez, a la adicción a los videojuegos, en una investigación que fue realizada en escolares, notando en sus resultados una pérdida de interés de aquellas actividades cotidianas, presentando comportamientos compulsivos, aislamiento social de su círculo social, síntomas físicos y cognitivos al intentar frenar su comportamiento desmesurado al usar los videojuegos.

De acuerdo con Canovas (2021) “La adicción a los videojuegos comprende el uso y abuso excesivo de los mismos y de la tecnología en general, algo habitual en la actualidad por sus usuarios por lo que se debe prestar la atención debida, saber lidiar y aceptar el problema es también saber ser flexibles y conscientes. Pues, tiene similitud con otras adicciones generando una dependencia a través de factores que lo desencadenan (p.4).

La adicción a los videojuegos, es aquella participación recurrente, persistente y repetitiva, durante largas horas frente a los videojuegos, de manera grupal o individual, que conlleva a un malestar clínico. Un aspecto característico,

es que esta adicción y participación de los videojuegos conlleva interacción social virtual y comúnmente en equipo (Carbonell, 2014).

Como principal rasgo a destacar en la adicción a los videojuegos es la manera repetitiva de jugar largas horas en la computadora, es decir, equipos tecnológicos de cualquier tipo, esta adicción se asocia a un decaimiento físico, mental y de malestar clínicamente importante y que desencadena alteraciones en la vida cotidiana (Carbonell, 2014).

Además, en algunos casos, la adicción a los videojuegos genera que los usuarios pierdan inclusive sus hábitos de higiene y salud, como el aseo personal (bañarse, mantener ropa limpia, comer a las horas correspondientes, entre otros) llegando incluso a perturbar las relaciones del núcleo familiar (Puma y Vilca, 2014).

La adicción a los videojuegos, ha sido cuestionada y definida por varios autores, pero todos coinciden en que es el grado de dependencia que crea la persona adicta hacia el juego y es considerada actualmente como un tipo de adicción.

3.2.2. Tipos de videojuegos

De acuerdo con Kuss y Griffiths (2012) los tipos de videojuegos principales son:

1. Juegos de navegación en la red
2. Juegos de acción en primera persona o ego disparadores
3. Juegos de simulación
4. Juegos de roles con múltiples jugadores online.

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

1. **Juegos de red:** El jugador o jugadores va a participar en una sala de juegos a fin de lograr enfrentarse con personajes distintos, el objetivo es ganar y evitar que te disparen para recibir una premiación.

2. **Juegos de aventura:** En este se ofrece a los jugadores escenarios diversos en los que puede jugar a enfrentarse y a medida que avanza en los niveles logra desbloquear nuevos caminos.
3. **Juegos de carreras:** En este, se compite e interactúa con otros jugadores a fin de lograr superar los circuitos y obstáculos para poder llegar a la meta final y recibir puntos o canjes de carros.
4. **Juegos tácticos:** En este tipo de juegos, el jugador va a recibir una meta que debe cumplir, empleando sus propios medios en el juego y utilizando sus piezas para ganar.
5. **Juegos de fútbol:** En el los jugadores compiten 11 contra 11, su idea es conservar el arco en 0 y ganará el equipo que logre meter más goles en un tiempo de 90 minutos, tiempo extra o penales.
6. **Juegos de baile:** El jugador debe tener ritmo y coordinación mientras la música está sonando a fin de seguir la secuencia de los pasos y puede jugarse individual o grupal, ganando quien logre tener mejor ritmo.

3.2.3. Modelo teórico de la adicción a los videojuegos

El modelo teórico que orienta la investigación es el sostenido por Griffiths (2005) señalando el hecho de que cada adicción tiene características propias, todas tienen algo en común y es la conducta compulsiva. Considerando que la adicción a los videojuegos se puede tipificar como un trastorno adictivo de índole no financiero basado en su modelo de componentes de la adicción en un marco biopsicosocial. Señalando en su teoría de adicción a los videojuegos seis componentes claves:

1. **Notoriedad:** Los videojuegos al convertirse en un proceso vital en la vida del ser humano, influye de manera significativa en sus pensamientos denotando preocupación y distorsión cognitiva.
2. **Modificación del estado de ánimo:** Estado de ánimo que se hace notorio incluso antes de jugar los videojuegos y se presentan sensaciones

de relajación o perturbación, emociones que desencadenan en el abandono o a seguir jugando.

3. **Tolerancia:** Método por medio del cual se juega cada día más y provoca consecuencias de adicción. Demostrando que los que juegan a videojuegos van aumentando de manera constante su tiempo que pasan en línea participando en las actividades.
4. **Síntomas de abstinencia:** Se hacen presentes cuando se manifiestan emociones negativas que se pueden observar al interrumpir de manera brusca la práctica de los videojuegos. Desarrollando síntomas de frustración, enojo e ira.
5. **Conflicto:** Se presenta con el jugador del juego, se evidencian los problemas de comunicación, entran en juego las disputas con las otras responsabilidades como la escuela, el trabajo, la vida social, familiar, aficiones o intereses. Haciéndose presentes conflictos internos con uno mismo.
6. **Recaída:** Propensión a que en el tiempo de abstinencia o autocontrol por el jugador hagan que por la misma adicción regrese al videojuego, repitiendo los mismos patrones de adicción.

3.2.4. Factores asociados a los videojuegos

García, et al. (2012) hacen mención a los siguientes factores de riesgo de la adicción a los videojuegos:

1. **Avances sociales y tecnológicos:** El incremento en los trastornos de dependencia está atribuido con los avances de índole tecnológico y social, pues son diversos los juegos que se pueden encontrar en internet y que contribuyen a la ludopatía en los adolescentes que buscan divertirse sin medir las consecuencias.

2. **Indicadores hereditarios:** Se considera como elemento hereditario en un rango de 50% y se ve más marcado al inicio del hábito, dado que se mantendrá en función de las conductas sociales y ambientales. Por lo que, está comprobado que la propensión de la persona a desarrollar comportamientos de adicción se ve influenciada por el componente hereditario.
3. **Rasgos de personalidad:** En este período, aun se carece de información fiable de la personalidad en las personas que son dependientes. No pudiéndose categorizar como grupo homogéneo por la carencia de apoyo teórico o empírico. Es importante destacar que el constructo en la búsqueda de sensaciones y la personalidad han dado lugar a mayores investigaciones en el estudio de la personalidad.
4. **Familia:** Aquí se evidencian los hábitos de juegos que presentan los propios padres, que en gran medida afectan en los hábitos de juego de sus hijos y cuando los padres hacen abuso del juego también, repercute de manera notoria en los niños y adolescentes que tienen padres con problemas de dependencia a los juegos de hoy.

3.2.5. Dimensiones de la adicción a los videojuegos

Chóliz y Marco (2010) enumeran las siguientes dimensiones de la adicción a los videojuegos:

1. **Abstinencia:** Procesos que perturba de forma mental y emocional a una persona que jugaba de manera continua y al pausar el juego o al no jugar durante periodos predeterminados presenta perturbaciones mentales y emocionales.
2. **Abuso y tolerancia:** Persona que juega diversos videojuegos en periodos largos a fin de sentir el mismo nivel de disfrute que anteriormente sentía y obtenía en periodos de tiempos más cortos.

3. Problemas ocasionados: Son aquellos conflictos intrapersonales que van surgiendo en la persona que juega demasiado a los videojuegos, afectando la vida personal por la pérdida de control.

4. Dificultad de control: Es aquella conducta obsesiva por jugar que el propio jugador no puede controlar, que también puede aparecer y ser continuada en circunstancias poco apropiadas.

Variable 2. Conductas agresivas

3.2.6. Definición de conductas agresivas

Antes de presentar las diversas definiciones de conductas agresivas, se hace necesario definir ambos términos a fin de generar una mejor comprensión en la variable de estudio.

De acuerdo con Clifton y Calas (1984) la conducta es una actividad inherente a los seres humanos que se desarrolla en interacción con los terceros (relaciones interpersonales).

Para Cols (2009) la agresividad puede ser definida como un tipo de conducta o comportamiento que genera o desencadena un daño a otra persona u objeto.

Buss y Perry (1992) definen la conducta agresiva como la reacción persistente y continua que va a reflejar la singularidad de la persona, que se manifiesta con la intención de causar un daño a la otra persona.

La OMS (2002), señala que la conducta agresiva es de carácter premeditado y con abuso, haciendo uso de la violencia contra sí mismo, con otras personas o con la sociedad.

La conducta agresiva, es una manifestación básica en todos los seres vivos. Su presencia dentro del reino animal y según las investigaciones realizadas le otorgan el carácter de un fenómeno multidimensional (Ordoñez et al., 2003, p.159).

3.2.7. Agresividad en estudiantes

Ramos y Torres (2008) resalta que las conductas agresivas en los estudiantes se evidencian en una gran cantidad de instituciones educativas,

volviéndose un riesgo no solo para la salud mental del estudiante, sino también para su salud física y motriz en caso de producirse de manera frecuente.

Estos autores, antes mencionados señalan tres componentes claves que afectan a los estudiantes y desencadenan en conductas agresivas dentro de las instituciones educativas:

1. **Área fisiológica:** Son alteraciones que van a provocar en los estudiantes comportamientos impulsivos y enérgicos. La persona tiene la necesidad de realizar una actividad para poder ganar algo o para responder a circunstancias conflictivas.
2. **Área cognitiva:** En ciertas circunstancias, tener acciones regresivas puede verse como algo normal en el crecimiento, pero en otros casos se hace necesario prestar más atención, ya que algunas actitudes agresivas, pueden vincularse a problemas de salud mental. Un alumno agresivo suele contestar con ira y de forma hostil, pues al no obtener lo que quiere sufre las consecuencias y lo manifiesta a través de una conducta agresiva.
3. **Área motora:** El estudiante exige de manera vehemente que se le satisfaga en todo lo que desee y que le sea negado todo lo que no es de su agrado, causando tensión. En los colegios, una de las infracciones con mayor frecuencia es llegar tarde a clase, faltar el respeto al docente, no cumplir con las tareas y responsabilidades escolares, desobedecer las instrucciones dadas, tirar objetos en el salón de clases. Pues, los adolescentes agresivos carecen de la capacidad de lograr buscar o generar comportamientos alternos para lograr sus metas, por lo que tienen reacciones negativas ante cualquier situación que les moleste o irrite.

Por lo que se puede deducir, que la convivencia de los estudiantes dentro de los centros educativos es cada vez más violenta y de preocupación por parte de las autoridades competentes que deben tomar cartas en el asunto. Pues, en los últimos años el número de conductas agresivas viene en ascenso y la convivencia es la base de la sociedad y más en una institución educativa.

3.2.8. Teoría de la conducta agresiva

De acuerdo con Serrano (2011) las teorías que explican las conductas agresivas son diversas a fin de lograr explicar la naturaleza agresiva del ser humano, pero en esta investigación se toman las siguientes:

- 1. Teorías activas:** Es aquella que se centra en conocer el origen de la agresión por los impulsos o condiciones internas. La agresión es vista como innata en el individuo y la adquiere desde el momento del nacimiento, es decir, la llamada teoría biológica a las que pertenecen también las psicoanalíticas liderada por Freud y etológicas que considera a la agresión como un factor hereditario.
- 2. Teorías reactivas:** Basan sus postulados en que el origen de la agresión se encuentra en el medio ambiente que nos rodea y justifica la reacción agresiva como una emergencia frente a los sucesos ambientales. Entre las que se encuentran las teorías de impulso que las conductas agresivas son consecuencia de la frustración y la teoría del aprendizaje social, que afirma que las conductas agresivas se pueden reproducir o aprender por imitación u observación de conductas de modelos agresivos.

En la mayoría de oportunidades en la que el individuo desarrolla conductas agresivas, especialmente en niños y adolescentes que exhiben este tipo de comportamientos es considerado una respuesta a circunstancias conflictivas. Circunstancias que pueden darse a causa de problemas de interacción con otros niños, adultos, adolescentes que son sancionados en caso por comportamientos inapropiados, es decir, cualquiera que sea el conflicto, provoca en los niños o adolescentes emociones negativas que refleja en su escuela (Serrano, 2011).

3.2.9. Tipos de conductas agresivas

Entre los principales tipos de conductas agresivas. De acuerdo con Bajo et al. (2012). Tenemos las siguientes que se pueden manifestar en los escolares:

1. **Agresión física:** Es el ataque o agresión que se perpetúa contra una persona mediante el uso de armas o elementos corporales, como las conductas motoras y físicas que desencadenan un daño corporal.
2. **Agresión verbal:** Es la respuesta de forma oral que resulta nociva para la otra persona a través del uso de palabras obscenas, insultos, comentarios mal intencionado o rechazo.
3. **Agresión instrumental:** Es la conducta que emplea la agresión como medio a fin de lograr un objetivo, ventaja, que no está relacionada con el malestar de la víctima. Así mismo, lo ejerce por placer contra el adversario. En la agresión instrumental, predomina el ser calculador con el objetivo de no causar daño alguno, sino emplear la agresión como un medio para otro objeto.
4. **Agresión reactiva o emocional:** Es más una conducta con naturaleza emocional que no es producida como resultado de una intensa activación interna o a causa de un estado emocional negativo fuerte, provocado por un agente estresor. Aun cuando algunas personas parten de la idea de que causar daño a otro a otra persona o cosa cumple una función de catarsis, liberadora de tensiones, es decir, esta afirmación busca justificar la agresión realizada.
5. **Agresión indirecta o relacional:** Son todas aquellas conductas que terminan dañando a otros de forma indirecta y va acompañada de la manipulación hasta la exclusión social.
6. **Agresión intimidadora:** En este tipo de agresión se hace referencia a un ataque físico o verbal, de forma repetida y sin ninguna provocación previa, especialmente en aquellas víctimas que no suelen defenderse. Tanto en agresores y víctimas, se convierte en un signo de escasa regulación emocional.

3.2.10. Dimensiones de las conductas agresivas

Buss y Perry (1992) consideraron cuatro dimensiones para las conductas agresivas:

1. **Agresividad física:** Hace referencia al uso de su propio cuerpo o de cualquier otro elemento que le sirva para generar daño a través de golpes, empujones, zarandeos a un tercero con las manos.
2. **Agresividad verbal:** Es el uso de un vocabulario inapropiado que está basado en ofensas, amenazas y apodosos para hacer referencia a propios o extraños.
3. **Ira:** Es el estado de ánimo en el que se presenta irritabilidad derivado de emociones, producto de sentimientos hostiles anteriores.
4. **Hostilidad:** Es un pensamiento que muestra una actitud de desprecio y una mala opinión de los demás.

3.3. Marco conceptual

Adicción: Es una enfermedad tanto física y psicoemocional que desencadena en una dependencia y necesidad incontrolable hacia una sustancia tóxica o una actividad. (OMS, 2022).

Adicción a los videojuegos: Es el uso desmedido e impulsivo por jugar evidenciando una ausencia total de control que puede llegar a repercutir en la vida personal y familiar (OMS, 2022).

Agresión física: Es el uso de la violencia de forma consciente, haciendo uso de la fuerza física, contra un conglomerado de personas que ocasiona casi siempre efectos negativos en su salud (OMS, 2022).

Agresión verbal: Es la respuesta de forma oral que resulta nociva para la otra persona a través del uso de palabras obscenas, insultos, comentarios mal intencionado o rechazo (Bajo et al., 2012)

Conductas: Es una actividad inherente a los seres humanos que se desarrolla en interacción con los terceros (relaciones interpersonales) (Clifton y Calas, 1984).

Conductas agresivas: Es el estado emocional manifestado en patrones de conductas, ante la necesidad imperiosa de querer actuar de forma violenta hacia otra persona y que varía de acuerdo a la situación (Buss, 1992).

Videojuegos: Son todas aquellas formas de software de pasatiempo que permiten jugar frente a una computadora o cualquier otro dispositivo

electrónico, empleando las distintas plataformas electrónicas en las que participan uno o más de dos jugadores de forma presencial o interconectada en la red virtual (Frasca,2001).

IV. METODOLOGÍA

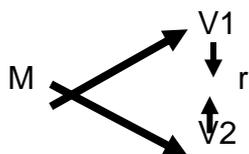
4.1. Tipo y Nivel de la investigación

Tipo de investigación: básica, parte de un contexto conceptual. Aumentando la modernidad en el área de la ciencia, pero sin necesidad de contraponerla a ningún campo de estudio (Sampieri et al., 2014).

Nivel de la investigación: correlacional, en ella se busca conocer a profundidad las cualidades de los miembros estudiados, para ello se miden las variables que son especificadas de manera simultánea o independiente, recopilando y midiendo datos entre las dos variables de investigación (Sampieri et al., 2014).

4.2. Diseño de investigación

La investigación responde a un diseño no experimental, descriptivo – correlacional, de enfoque cuantitativo, ya que, el investigador no manipula sus variables de estudio y se permite observar al fenómeno tal y como es dentro de su contexto real y natural (Hernández y Mendoza, 2018). Esquema:



Donde:

M= Muestra (estudiantes de 1ro a 5to año de secundaria)

V1= Adicción a los videojuegos

V2= Conductas agresivas

r= Relación entre las dos variables

4.3. Hipótesis general y específica

4.3.1. Hipótesis general

HG: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

4.3.2. Hipótesis específicas

HE1. Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

HE2. Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la agresión verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

HE3. Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

HE4. Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

4.4. Identificación de las variables

Variable 1: Adicción a los videojuegos

Dimensiones:

- **D1:** Abstinencia
- **D2:** Abuso y tolerancia
- **D3:** Problemas ocasionados
- **D4:** Dificultad de control

Variable 2: Conductas agresivas

Dimensiones:

- **D1:** Agresión Física
- **D2:** Agresión Verbal
- **D3:** Ira
- **D4:** Hostilidad

Tabla 1

Operacionalización variable dependiente adicción a los videojuegos

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles y rangos	Tipo de variable estadística
Adicción a los Videojuegos	Abstinencia	Ansiedad	3-4-6 7-10 11	0=Totalmente en desacuerdo 1= Desacuerdo 2= Neutral 3= Un poco de acuerdo 4=Totalmente de acuerdo	Dependencia Baja 0-31 Dependencia Moderada 32-66 Dependencia Alta 67- 100	Ordinal
		Frustración	13-14 21-25			
		Irritabilidad				
	Abuso y Tolerancia	Aumento de forma progresiva de los videojuegos				
		Usa los videojuegos para sentirse bien	1-5 8-9 12			
	Problemas ocasionados	Usa los videojuegos para aliviar los problemas		0=Nunca 1=Rara vez 2=A veces 3=Con frecuencia 4=Muchas veces		
		Presenta problemas en las relaciones interpersonales				
		Perdida del sueño	16-17			
		Patrones de comidas inadecuadas	19-23			
	Dificultad de control	Usa de forma excesiva los videojuegos				
Tiene dificultad para jugar		2-15 18-20 22-24				
		Permanencia en el juego Usa de forma excesiva los videojuegos				

Tabla 2*Operacionalización de la variable independiente conductas agresivas*

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles y rangos	Tipo de variable estadística	
Conductas Agresivas	Agresión Física	Amenazas	1-5-9	1=Completamente falso para mi	Muy bajo 1- 51	Ordinal	
		Golpes a otros	13-7				
			21-24				
	Violencia física	27-29	3=Ni verdadero ni falso para mi				
	Agresión Verbal	Insultos		4=Bastante verdadero para mi	Bajo 52-67		
		Gritos	2-6	5=Completamente verdadero para mi	Medio 68-82		
			10				
	Apodos	14-18	Alto 83-98				
	Ira	Acoso	Sentimiento de injusticia	3-7			Muy alto 99-145
				11			
15-19							
Rabia		22-25					
Hostilidad	Percepción negativa		4- 8				
			12-16				
		20-23					
	Emoción adversa		26-28				
	Disgusto						

4.6. Población y muestra

4.6.1. Población

La población es el conjunto de individuos que conforman la totalidad y que presentan características comunes (Baena, 2017).

La población dentro del presente estudio es de tipo accesible tal como lo señala corresponde a una parte finita de toda la población muestreada y de la cual se tomará una muestra representativa (Baena,2017).

Para el presente estudio la población estuvo conformada por 100 estudiantes de 1° a 5° de secundaria en la I.E.S “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

Tabla 3

Población de estudiantes de 1° a 5to año

Grado	Hombres	Mujeres	Total
1°	10	11	21
2°	12	8	20
3°	9	10	19
4°	7	11	18
5°	11	11	22
TOTAL	49	51	100

4.6.2. Muestra

La muestra es el subgrupo de una población. Se puede decir, que la muestra es un subconjunto de elementos que forman parte de ese conjunto que está definido por características en común que se le conoce como población (Sampieri et al., 2014).

En la presente investigación, se empleó una muestra censal en la que todas las unidades de investigación han sido consideradas como muestra en su totalidad. De aquí, que la población a ser estudiada es precisada como censal por ser igual al universo, población y muestra (Sampieri et al., 2014).

En la presente investigación sus autores han considerado a toda la población de estudiantes de 1° a 5° año en la I.E.S “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información

4.7.1. Técnicas

La técnica empleada en esta investigación fue la encuesta escrita, a través de pruebas estandarizadas e inventarios. Son pruebas destinadas a la medición de determinados constructos (Sampieri et al., 2014)

Se empleará también la recolección de datos secundarios a través de la revisión bibliográfica de fuentes primarias y secundarias a fin de obtener información de las variables de investigación (Bernal, 2010).

4.7.2. Instrumento

El instrumento empleado fue el cuestionario. De acuerdo con Tamayo (2014):

Es el material que expone los elementos de un acontecimiento que son considerados primordiales, facilitando el aislamiento de problemas determinados que no son el interés primordial. Asimismo, se limita la situación existente a un conjunto reducido de parámetros fundamentales para posteriormente especificar el tema de investigación (p.124).

La validez del instrumento estuvo dada por el grado en que la misma mide sus variables (Baena, 2010).

Instrumento variable adicción a los videojuegos

Ficha Técnica

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

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

Lugar de procedencia : Madrid, España

Edad de aplicación : 11 a 18 años

Propósito : Se evalúa la dependencia a videojuegos

Administración	: individual y colectiva (auto aplicada)
Número de ítems	: 25 ítems, la primera parte tiene 14 ítems y la segunda 11 ítems.
Duración	: 15 a 20 min aproximadamente
Dimensiones	: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control.
Escala de valoración	: 0 = Totalmente en desacuerdo. 1 = En desacuerdo. 2 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo. 3 = De acuerdo. 4 = Totalmente de acuerdo.
Categorías	: Puntuación Global: 0-31 dependencia baja, 32-66 dependencia moderada y 67-100 dependencia alta. Abstinencia: 0-12 dependencia baja, 13-16 dependencia moderada y 27-40 dependencia alta. Abuso y Tolerancia: 0-5 dependencia baja, 6-12 dependencia alta y 13-20 dependencia alta). Problemas asociados a los videojuegos: 0-4 dependencia baja, 5-10 dependencia moderada y 11-16 dependencia alta. Dificultad de control: 0-7 dependencia baja, 8-15 dependencia moderada y 16-24 dependencia alta.

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

Estos instrumentos tienen un valor de 0.94 según el coeficiente de Alfa de Cronbach.

Tabla 4

Estadística de fiabilidad test de dependencia a los videojuegos

Alfa de Cronbach	Número de elementos
0,94	25

Instrumento variable conductas agresivas

Ficha Técnica

Nombre del instrumento: Cuestionario de agresividad (AQ)

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

Lugar de procedencia : Madrid, España

Edad de aplicación : 5 a 25 años

Propósito : Se evalúa la agresividad

Administración : individual y colectiva

Número de ítems : 29 ítems

Duración : 15 a 20 min aproximadamente

Dimensiones : Agresión verbal, física, ira y hostilidad.

Escala de valoración : 1 = Completamente falso para mí.
2 = Bastante falso para mí.
3 = Ni verdadero ni falso para mí.
4 = Bastante verdadero para mí.
5 = Completamente verdadero para mí.

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

Hostilidad: 1-14 muy bajo, 15-20 bajo, 21-25 medio, 26-31 medio alto, 32-145 muy alto.

Tabla 5

Estadística de fiabilidad cuestionario de agresividad

Alfa de Cronbach	Número de elementos
0,89	29

4.8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos

4.8.1. Técnicas de análisis

Para el análisis de los resultados de la investigación se empleará la estadística inferencial, que están orientadas a probar las hipótesis de estudio, orientadas a comprobar la relación entre las variables y dimensiones, para ello se hará uso del coeficiente correlación de Rho Spearman.

4.8.2. Procesamiento de datos

De acuerdo con Tamayo (2014) el procesamiento de datos consiste en recopilar los datos por medio de los instrumentos empleados en la investigación, ya que el análisis estadístico va a permitir realizar inferencias en relación a las hipótesis planteadas a fin de llegar a las conclusiones.

Posteriormente, se construirá la base de datos en Excel y mediante fórmulas estadísticas se generarán las puntuaciones y resultados de las dos variables de investigación y sus dimensiones correspondientes.

Luego, esta base de datos se trasladó al SPSS versión 27, adicionando las categorías para cada variable en la función de etiquetas. Para lograr obtener las tablas de frecuencia la estadística inferencial para presentar la numeración de tablas y figuras y como último, la discusión de los resultados contrastando con las bases teóricas.

V. RESULTADOS

5.1. Presentación de resultados

Tabla 6

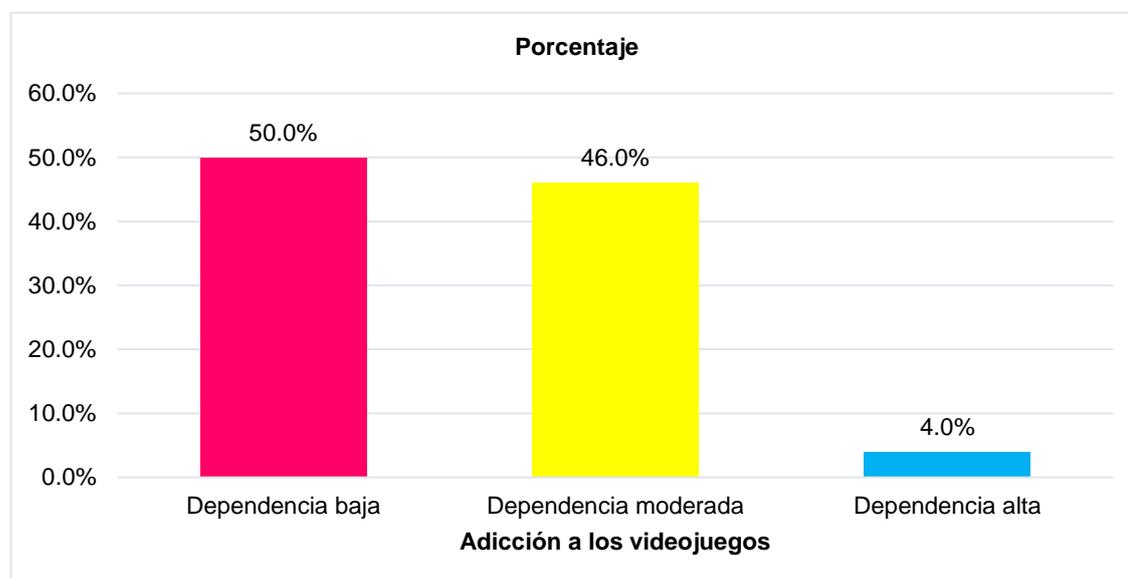
Resultados de la variable adicción a los videojuegos

Niveles	Adicción a los videojuegos		
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Dependencia baja	50	50.0	50.0
Dependencia moderada	46	46.0	96.0
Dependencia alta	4	4.0	100.0
Total	100	100.0	

Fuente: Spss v27.

Figura 1

Gráfica porcentual de la variable adicción a los videojuegos



Fuente: Spss v27.

Tabla 7

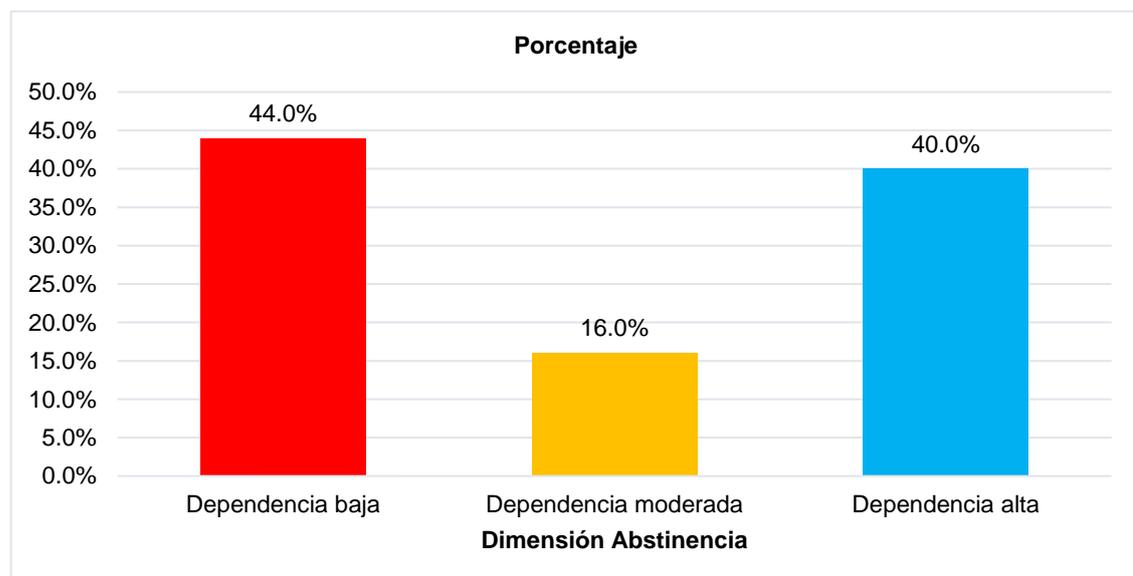
Resultados de la dimensión abstinencia de adicción a los videojuegos

Niveles	Dimensión Abstinencia		
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Dependencia baja	44	44.0	44.0
Dependencia moderada	16	16.0	60.0
Dependencia alta	40	40.0	100.0
Total	100	100.0	

Fuente: Spss v27.

Figura 2

Gráfica porcentual de la dimensión abstinencia de adicción a los videojuegos



Fuente: Spss v27.

Tabla 8

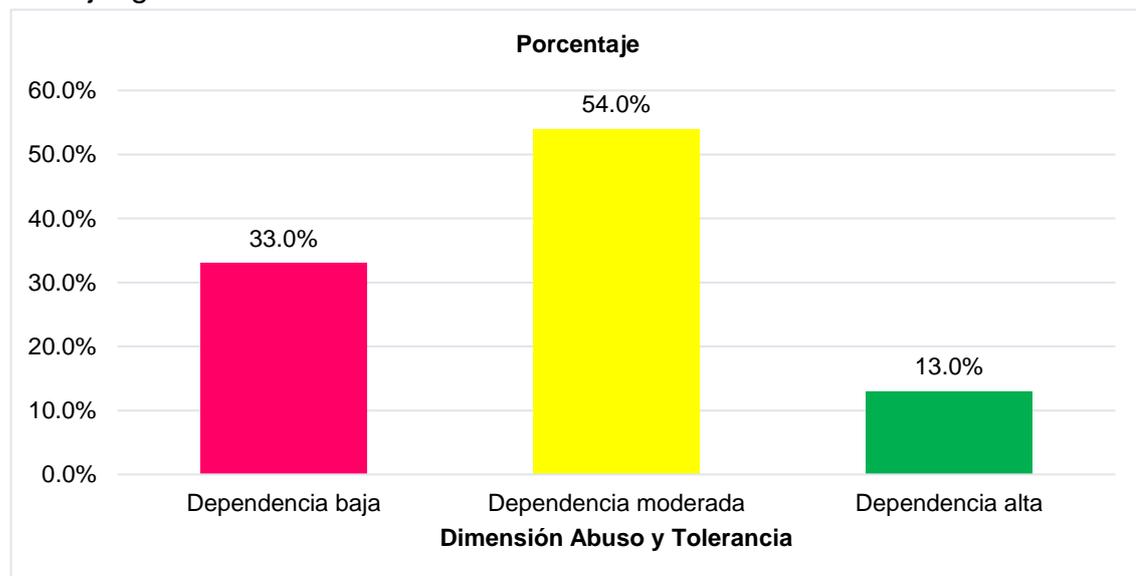
Resultados de la dimensión abuso y tolerancia de adicción a los videojuegos

Niveles	Dimensión Abuso y Tolerancia		
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Dependencia baja	33	33.0	33.0
Dependencia moderada	54	54.0	87.0
Dependencia alta	13	13.0	100.0
Total	100	100.0	

Fuente: Spss v27.

Figura 3

Gráfica porcentual de la dimensión abuso y tolerancia de adicción a los videojuegos



Fuente: Spss v27.

Tabla 9

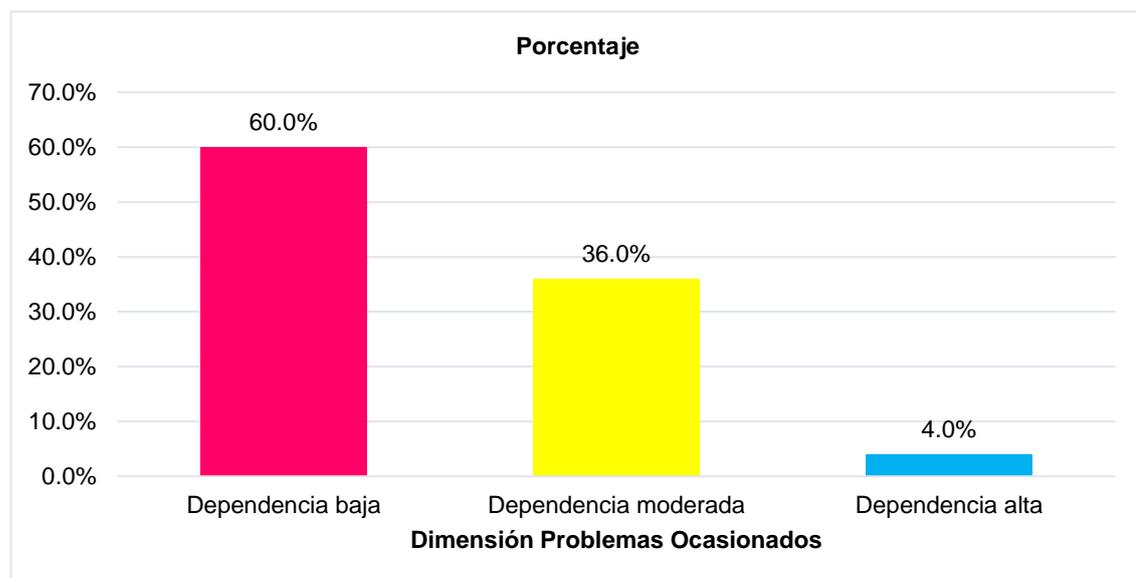
Resultados de la dimensión problemas ocasionados de adicción a los videojuegos

Niveles	Dimensión Problemas Ocasionados		
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Dependencia baja	60	60.0	60.0
Dependencia moderada	36	36.0	96.0
Dependencia alta	4	4.0	100.0
Total	100	100.0	

Fuente: Spss v27.

Figura 4

Gráfica porcentual de la dimensión problemas ocasionados de adicción a los videojuegos



Fuente: Spss v27.

Tabla 10

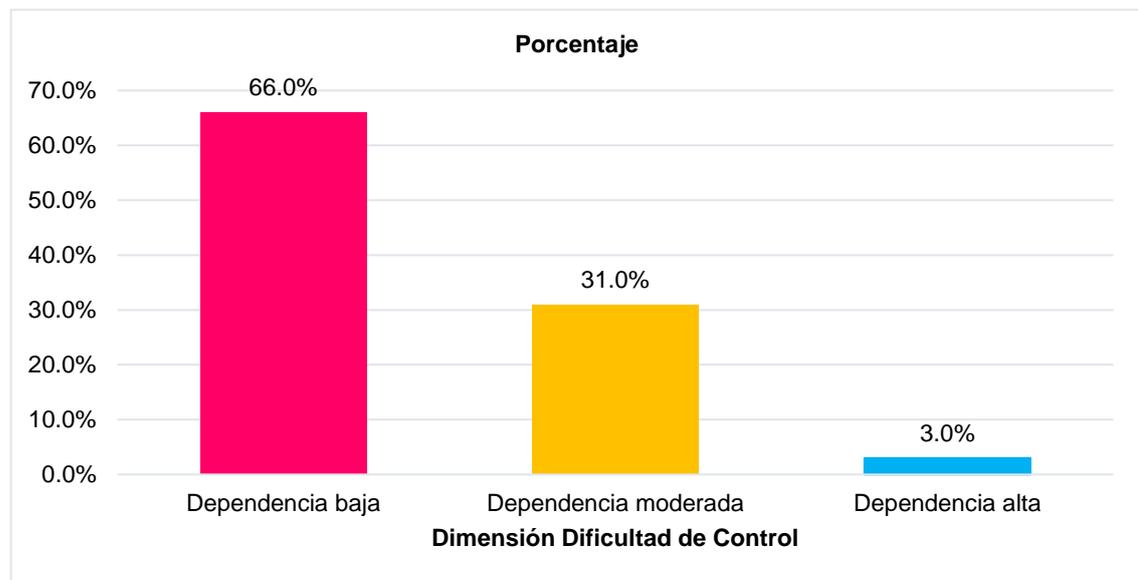
Resultados de la dimensión dificultad de control de adicción a los videojuegos

Niveles	Frecuencia	Dimensión Dificultad de Control	
		Porcentaje	Porcentaje acumulado
Dependencia baja	66	66.0	66.0
Dependencia moderada	31	31.0	97.0
Dependencia alta	3	3.0	100.0
Total	100	100.0	

Fuente: Spss v27.

Figura 5

Gráfica porcentual de la dimensión dificultad de control de adicción a los videojuegos



Fuente: Spss v27.

Tabla 11

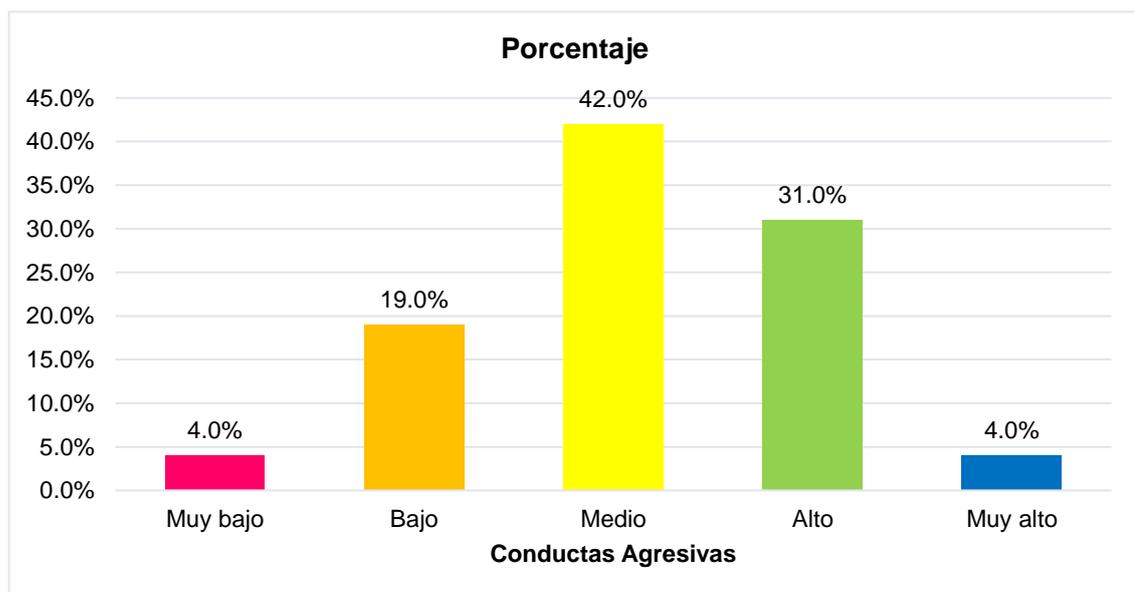
Resultados de la variable conductas agresivas

Niveles	Conductas Agresivas		
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy bajo	4	4.0	4.0
Bajo	19	19.0	23.0
Medio	42	42.0	65.0
Alto	31	31.0	96.0
Muy alto	4	4.0	100.0
Total	100	100.0	

Fuente: Spss v27.

Figura 6

Gráfica porcentual de la variable conductas agresivas



Fuente: Spss v27.

Tabla 12

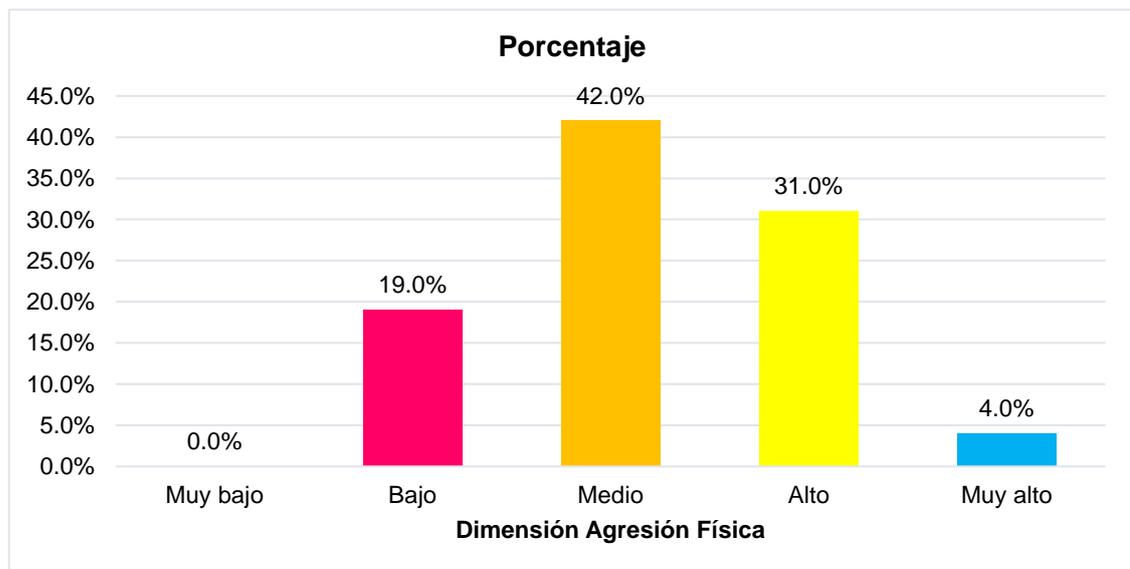
Resultados de la dimensión agresión física de conductas agresivas

Niveles	Agresión Física		
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy bajo	0	0.0	0.0
Bajo	7	7.0	7.0
Medio	54	54.0	61.0
Alto	34	34.0	95.0
Muy alto	5	5.0	100.0
Total	100	100	

Fuente: Spss v27.

Figura 7

Gráfica porcentual de la dimensión agresión física de conductas agresivas



Fuente: Spss v27.

Tabla 13

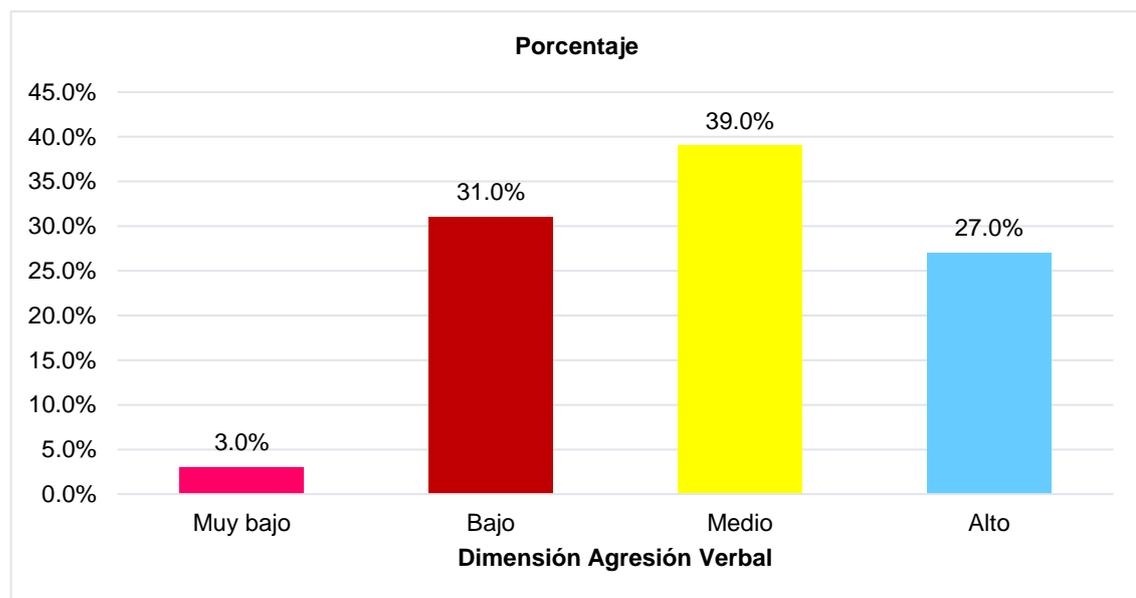
Resultados de la dimensión agresión verbal de conductas agresivas

Niveles	Agresión verbal		
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy bajo	3	3.0	3.0
Bajo	31	31.0	34.0
Medio	39	39.0	73.0
Alto	27	27.0	100.0
Total	100	100	

Fuente: Spss v27.

Figura 8

Gráfica porcentual de la dimensión agresión verbal de conductas agresivas



Fuente: Spss v27.

Tabla 14

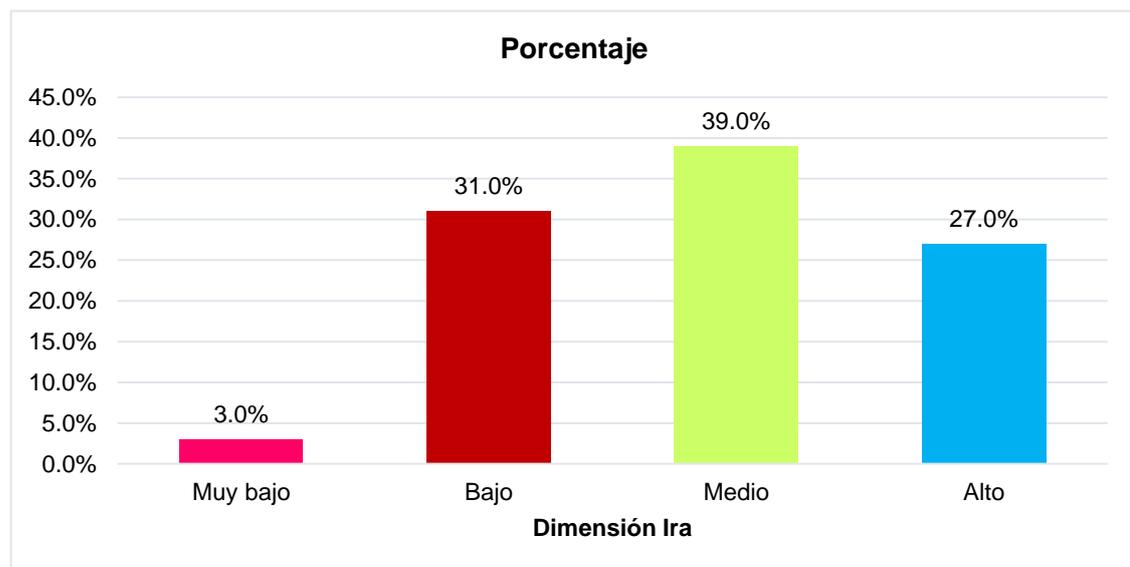
Resultados de la dimensión ira de conductas agresivas

Niveles	Ira		
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy bajo	16	16.0	16.0
Bajo	43	43.0	59.0
Medio	32	32.0	91.0
Alto	9	9.0	100.0
Total	100	100.0	

Fuente: Spss v27.

Figura 9

Gráfica porcentual de la dimensión ira de conductas agresivas



Fuente: Spss v27.

Tabla 15

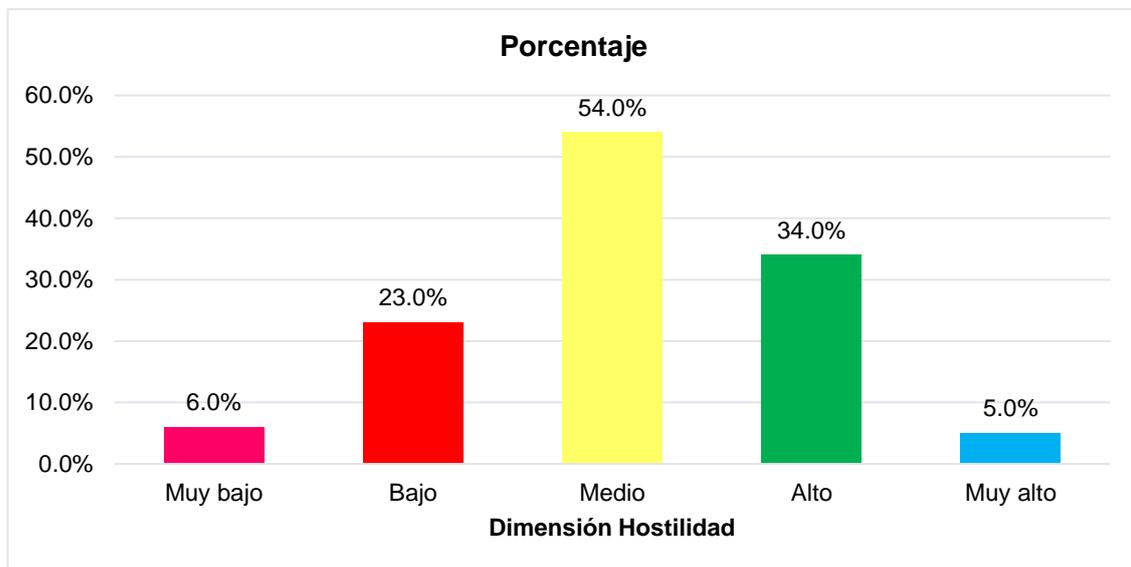
Resultados de la dimensión hostilidad de conductas agresivas

Niveles	Hostilidad		
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy bajo	6	6.0	6.0
Bajo	23	23.0	29.0
Medio	31	54.0	60.0
Alto	31	34.0	91.0
Muy alto	9	5.0	100.0
Total	100	100	

Fuente: Spss v27.

Figura 10

Gráfica porcentual de la dimensión hostilidad de conductas agresivas



Fuente: Spss v27.

Tabla 16

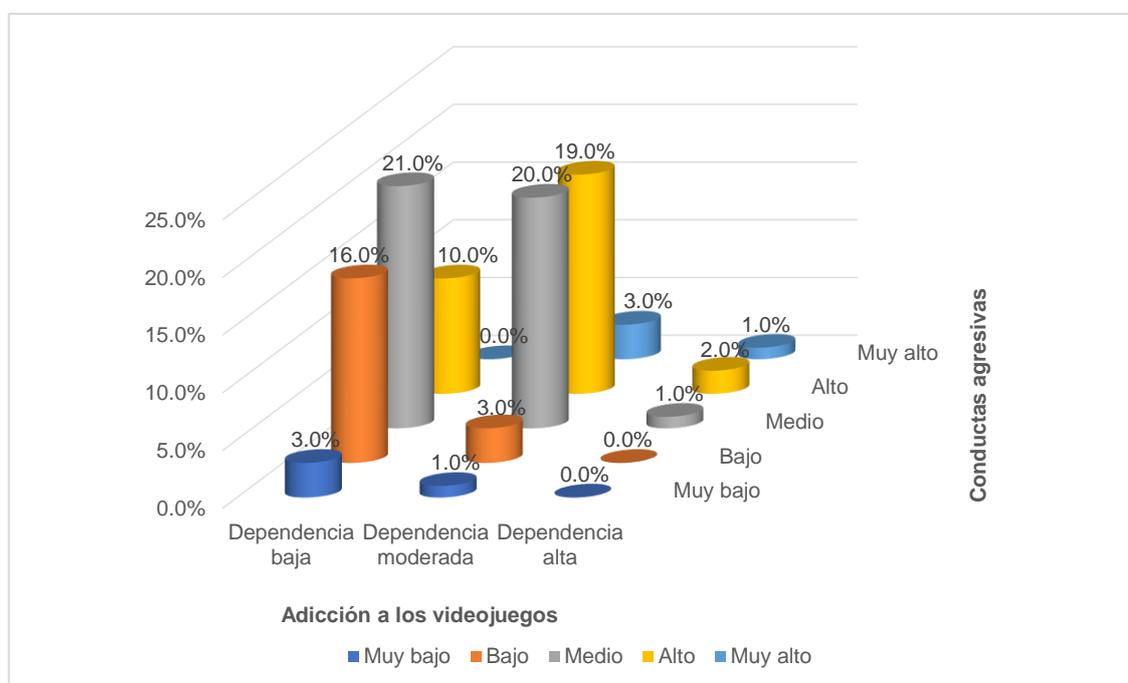
Tabla cruzada variable adicción a los videojuegos y conductas agresivas

		Conductas Agresivas					Total	
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto		
Adicción a los videojuegos	Dependencia baja	Recuento	3	16	21	10	0	50
		% del total	3,0%	16,0%	21,0%	10,0%	0,0%	50,0%
	Dependencia moderada	Recuento	1	3	20	19	3	46
		% del total	1,0%	3,0%	20,0%	19,0%	3,0%	46,0%
	Dependencia alta	Recuento	0	0	1	2	1	4
		% del total	0,0%	0,0%	1,0%	2,0%	1,0%	4,0%
	Total	Recuento	4	19	42	31	4	100
		% del total	4,0%	19,0%	42,0%	31,0%	4,0%	100,0%

Fuente: Spss v27.

Figura 11

Gráfica porcentual de variable adicción a los videojuegos y conductas agresivas



Fuente: Spss v27.

Tabla 17

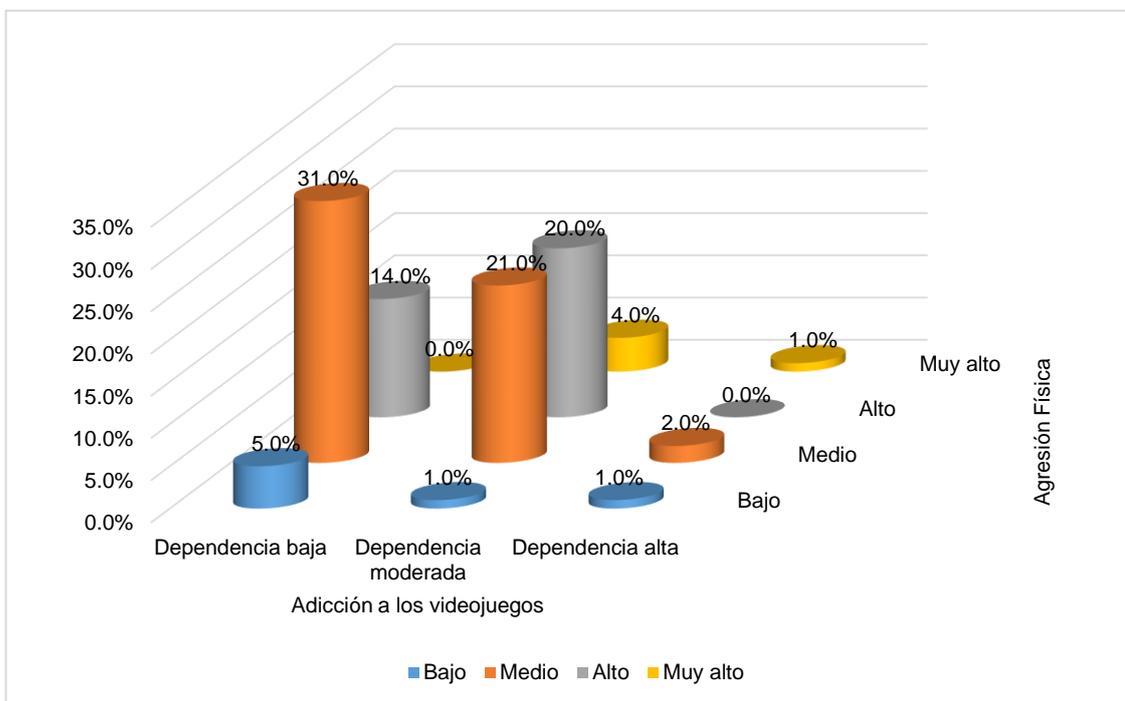
Tabla cruzada variable adicción a los videojuegos y la agresión física

		Agresión Física				Total	
		Bajo	Medio	Alto	Muy alto		
Adicción a los videojuegos	Dependencia baja	Recuento	5	31	14	0	50
		% del total	5,0%	31,0%	14,0%	0,0%	50,0%
	Dependencia moderada	Recuento	1	21	20	4	46
		% del total	1,0%	21,0%	20,0%	4,0%	46,0%
	Dependencia alta	Recuento	1	2	0	1	4
		% del total	1,0%	2,0%	0,0%	1,0%	4,0%
	Total	Recuento	7	54	34	5	100
		% del total	7,0%	54,0%	34,0%	5,0%	100,0%

Fuente: Spss v27.

Figura 12

Gráfica porcentual de variable adicción a los videojuegos y la agresión física



Fuente: Spss v27.

Tabla 18

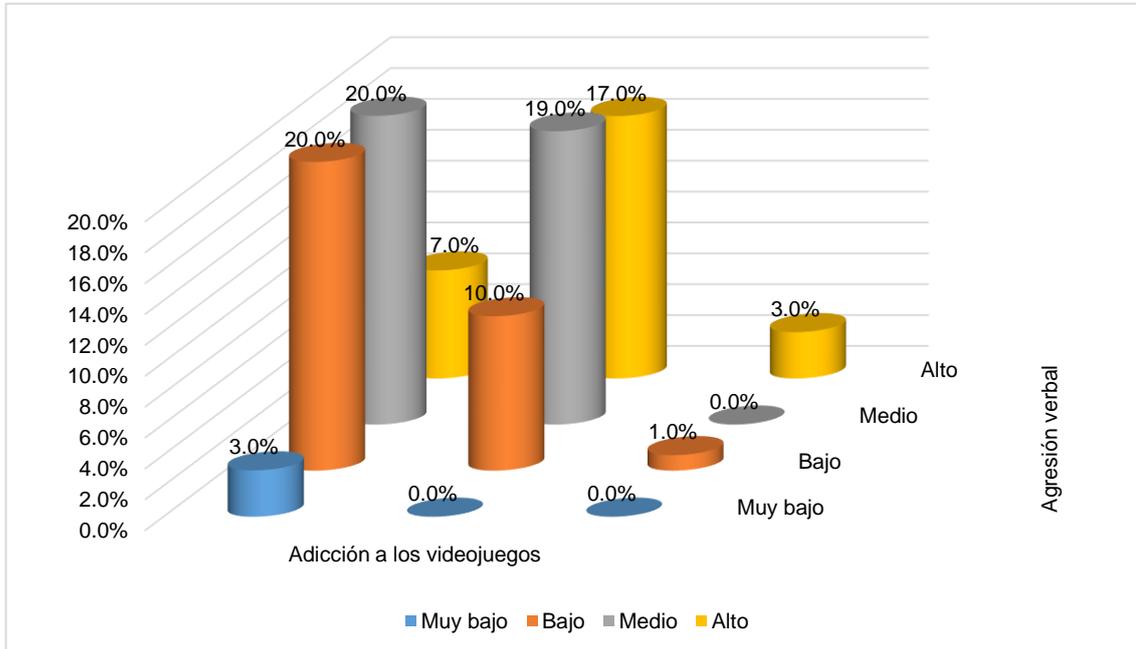
Tabla cruzada variable adicción a los videojuegos y la agresión verbal

		Agresión verbal				Total	
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto		
Adicción a los videojuegos	Dependencia baja	Recuento	3	20	20	7	50
		% del total	3,0%	20,0%	20,0%	7,0%	50,0%
	Dependencia moderada	Recuento	0	10	19	17	46
		% del total	0,0%	10,0%	19,0%	17,0%	46,0%
	Dependencia alta	Recuento	0	1	0	3	4
		% del total	0,0%	1,0%	0,0%	3,0%	4,0%
	Total	Recuento	3	31	39	27	100
		% del total	3,0%	31,0%	39,0%	27,0%	100,0%

Fuente: Spss v27.

Figura 13

Gráfica porcentual de variable adicción a los videojuegos y la agresión verbal



Fuente: Spss v27.

Tabla 19

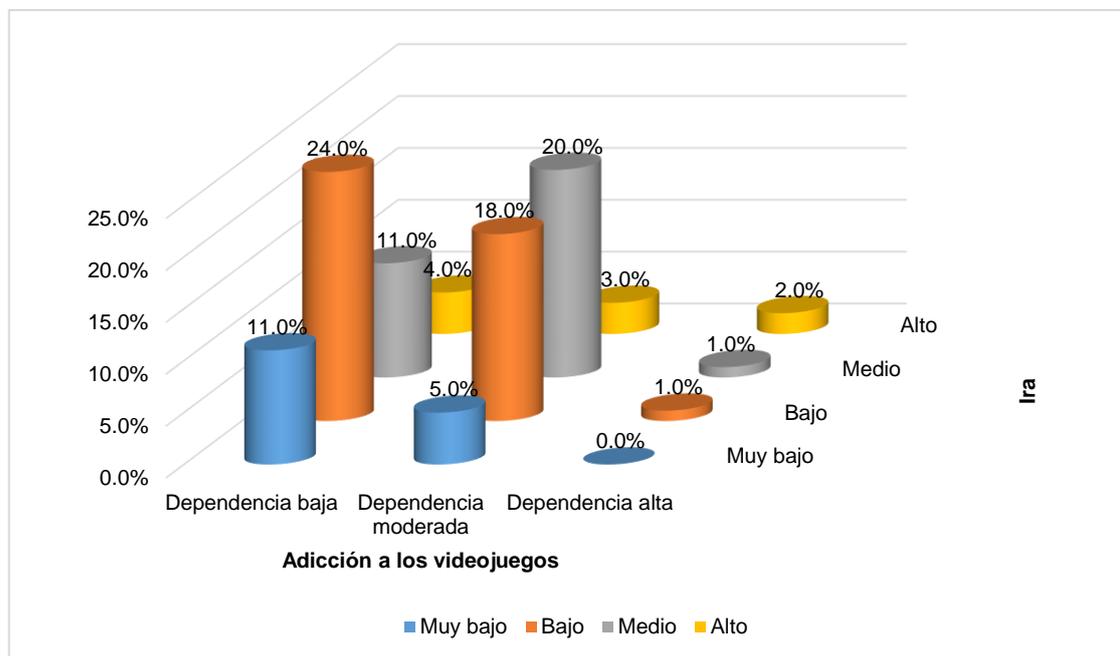
Tabla cruzada variable adicción a los videojuegos y la ira

		Ira				Total	
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto		
Adicción a los videojuegos	Dependencia baja	Recuento	11	24	11	4	50
		% del total	11,0%	24,0%	11,0%	4,0%	50,0%
	Dependencia moderada	Recuento	5	18	20	3	46
		% del total	5,0%	18,0%	20,0%	3,0%	46,0%
	Dependencia alta	Recuento	0	1	1	2	4
		% del total	0,0%	1,0%	1,0%	2,0%	4,0%
Total		Recuento	16	43	32	9	100
		% del total	16,0%	43,0%	32,0%	9,0%	100,0%

Fuente: Spss v27.

Figura 14

Gráfica porcentual de variable adicción a los videojuegos y la ira



Fuente: Spss v27.

Tabla 20

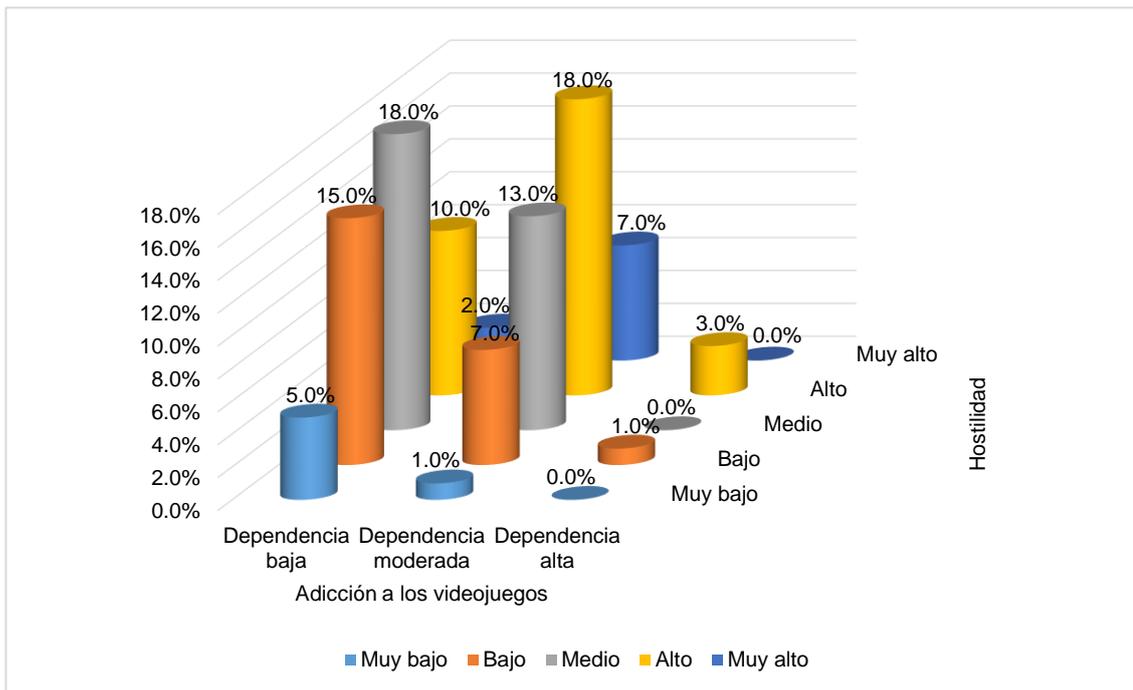
Tabla cruzada variable adicción a los videojuegos y la hostilidad

		Hostilidad					Total	
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto		
Adicción a los videojuegos	Dependencia baja	Recuento	5	15	18	10	2	50
		% del total	5,0%	15,0%	18,0%	10,0%	2,0%	50,0%
	Dependencia moderada	Recuento	1	7	13	18	7	46
		% del total	1,0%	7,0%	13,0%	18,0%	7,0%	46,0%
	Dependencia alta	Recuento	0	1	0	3	0	4
		% del total	0,0%	1,0%	0,0%	3,0%	0,0%	4,0%
Total		Recuento	6	23	31	31	9	100
		% del total	6,0%	23,0%	31,0%	31,0%	9,0%	100,0%

Fuente: Spss v27.

Figura 15

Gráfica porcentual de variable adicción a los videojuegos y la hostilidad



Fuente: Spss v27.

5.2. Interpretación de resultados

A partir de los resultados hallados, se hace preciso establecer la interpretación de las tablas y figuras consignadas:

En la tabla 6 y figura 1, se advierte en relación a la adicción a los videojuegos, el nivel expresado por los estudiantes encuestados fue de dependencia baja en un 50.0%, seguido de una dependencia moderada que fue de 46.0%. Mientras que, aquellos que revelaron una dependencia alta estuvo representada por un 4.0%. En líneas generales, es evidente que las respuestas dadas por los estudiantes estuvieron centradas entre un nivel de dependencia baja y moderada que representa el 96.0%.

En relación a las dimensiones de la adicción a los videojuegos, la tabla 7 y figura 2 describen la abstinencia a la que se someten los estudiantes, encontrándose que un 44.0% evidenciaron una dependencia baja. Mientras que, otro 16.0% estimaron su dependencia como moderada. En cambio, se encontró a un 40.0% que habían manifestado una dependencia alta. Por último, se encontró que un 60.0% de los estudiantes encuestados señalaron abstenerse porque en ellos su dependencia era baja y moderada.

En la dimensión abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos, cabe destacar que en la tabla 8 y figura 3 se halló a un 54.0% de los estudiantes, mostrar una dependencia moderada, mientras que, otro 33.0% reflejó una dependencia baja. Sin embargo, se encontró a un 13.0% indicar una dependencia alta. De manera que, un 87.0% de los estudiantes encuestados señalaron que su nivel de dependencia estaba entre baja y moderada en relación a la dimensión abuso y tolerancia.

Asimismo, en lo que se refiere a la dimensión problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos, en la tabla 9 y figura 4, se encontró a un 60.0% de los estudiantes situados en dependencia baja, mientras que, otro grupo se situó en moderada con un 36.0%. En cambio, solo un 4.0% señalaron problemas ocasionados por su dependencia alta. En resumen, un 96.0% de los estudiantes encuestados revelaron que su dependencia era tanto baja como moderada con respecto a los problemas ocasionados.

Por último, con relación a la dimensión dificultad de control, la evidencia hallada reveló, como se muestra en la tabla 10 y figura 5, el hallazgo de un 66.0% de estudiantes que mostraron una dependencia baja, mientras que, otro 31.0% estimaron una dependencia moderada. En cambio, un 3.0% señalaron una dependencia alta con respecto a la dificultad de control. En líneas generales, destacar que un 97.0% de los estudiantes brindaron información señalando que las dificultades de control estaban situadas en una dependencia baja y moderada, respectivamente.

En lo que concierne a las conductas agresivas y sus respectivas dimensiones, se hallaron los siguientes resultados:

El nivel predominante para conductas agresivas fue el medio con un 42.0% y, a continuación, el alto con un 31.0%, mientras que, otro 19.0% se ubicado en el nivel bajo. En cambio, solo un 4.0% consideraron en un nivel alto las conductas agresivas entre los estudiantes. Por último, se halló a un 65.0% de los estudiantes cuyas respuestas estuvieron entre el nivel muy bajo y medio con respecto a conductas agresivas.

En lo que concierne a las dimensiones de conductas agresivas, se encontró a un 54.0% de los estudiantes situarse en el nivel medio y manifestar síntomas de agresión física. Mientras que, otro 34.0% de estudiantes convinieron un nivel alto y solo un 5.0% se ubicaron en el nivel alto. En cambio, solo un 7.0% de los estudiantes advirtieron un nivel bajo. En resumen, un 61.0% de los estudiantes señalaron respuestas que oscilaron entre bajo y medio para agresión física.

Asimismo, en lo que corresponde a la agresión verbal, se encontró a un 39.0% de los estudiantes ubicarse en el nivel medio, mientras que, otro 31.0% se situaba en el nivel bajo. De forma similar, otro 27.0% de los estudiantes se inclinaron por el nivel alto. En cambio, solo un 3.0% se reportaron en el nivel muy bajo. En líneas generales, un 73.0% de los estudiantes encuestados dieron respuestas que estaban entre el nivel muy bajo y el medio, respectivamente.

De manera similar, en lo que se refiere a la ira, un 43.0% de los estudiantes reportaron un nivel bajo, y otro 32.0% en el nivel medio. En cambio, un 16.0% se inclinaron por el nivel muy bajo. En cambio, solo un 9.0% restante de estudiantes se ubicaron en el nivel alto. En líneas generales, se percibe que un

91.0% de los estudiantes expresaron sus opiniones referentes a la ira entre un nivel muy bajo y el medio, respectivamente.

Por último, en referencia a la dimensión hostilidad, el principal hallazgo se concentró en el nivel medio con un 54.0%, mientras que, otro 34.0% se ubicaron en el nivel alto, mientras que, otro 5.0% se situaron en el nivel muy alto. De igual modo, cabe destacar que otro 23.0% lograron posicionarse en el nivel bajo. En cambio, solo el 6.0% terminaron ubicándose en el nivel muy bajo. En líneas generales, un 60.0% de los estudiantes expresaron sus respuestas entre el nivel muy bajo y el medio, respectivamente.

Por otro lado, en lo que respecta a las tablas cruzadas, estuvo marcado por algunos hallazgos, como la asociación entre la adicción a los juegos y las conductas agresivas, a través de diversos grados de libertad, como la dependencia baja y el nivel medio con un 21.0%, o, con el nivel bajo cuyo valor es 16.0%. Del mismo modo, se encontró el nexo entre la dependencia moderada y el nivel medio que representa un 20.0%, seguido del nivel alto cuyo valor es 19.0%.

De igual modo, en lo que respecta a la adicción a los juegos y la agresión física, cabe destacar las asociaciones que se dieron entre la dependencia baja y el nivel medio que es de 31.0%, o, con la del nivel alto que es del 14.0%. Asimismo, en lo que concierne a la dependencia moderada se constató un nexo con el nivel medio que fue de 21.0%, o, con el alto cuyo valor fue del 20.0%.

Asimismo, con respecto a la adicción a los juegos y la agresión verbal, se encontró una asociación en la dependencia baja con el nivel bajo que fue de 20.0%, igual cifra se correspondió en el nivel medio. En esa misma línea, la dependencia moderada estuvo asociada con el nivel medio con un 19.0%, y, de igual forma, con el nivel alto cuyo valor fue del 17.0%.

De igual forma, el nexo entre la adicción a los videojuegos y la ira, se detectó una asociación entre la dependencia baja y el nivel bajo con un 24.0%, o, con el nivel medio y muy bajo con un 11.0% como valor común. En tanto que, se observó una asociación entre la dependencia moderada y el nivel bajo con un 18.0%, o, con el nivel medio con otro 20.0%.

Por último, en relación a la adicción a los videojuegos y la hostilidad se detectó una asociación entre la dependencia baja y el nivel medio con un 18.0%, o, con el nivel bajo cuyo valor es 15.0%, aunque también con el nivel alto donde la proporción fue de 10.0%. De igual modo, la dependencia moderada con el nivel medio que fue de 13.0%, o, con el nivel alto, cuyo valor fue del 18.0%.

Por tanto, a partir de los hallazgos, es evidente que existe un nexo entre la dependencia baja y moderada de la adicción a los videojuegos con el nivel bajo y medio de las conductas agresivas.

VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

6.1. Análisis Inferencial

Prueba de normalidad

El supuesto de esta prueba es la siguiente:

1. Formulación de las hipótesis

H_0 : Los datos provienen de una distribución normal

H_a : Los datos no tienen una distribución normal

2. Elección de nivel de significación (α)

Confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

3. Prueba estadística

Al considerarse una muestra ($n = 100$) en el análisis de resultados, fue preciso aplicar la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov.

4. Criterio de decisión

Se estableció lo siguiente:

Si p -valor < 0.05 , se rechaza H_0 y se acepta la H_a

Si p -valor > 0.05 , se acepta H_0 y se rechaza la H_a

Tabla 21

Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Variable 1: Adicción a los videojuegos	0.326	100	0.000
Abstinencia	0.292	100	0.000
Abuso y Tolerancia	0.291	100	0.000
Problemas Ocasionados	0.378	100	0.000
Dificultad de Control	0.412	100	0.000
Variable 2: Conductas Agresivas	0.217	100	0.000
Agresión Física	0.314	100	0.000
Agresión Verbal	0.208	100	0.000
Ira	0.244	100	0.000
Hostilidad	0.191	100	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

5. Decisión y conclusión

La variable 1: Adicción a los videojuegos tuvo un (K-S = 0.326, $p = .001 < .05$). En esa misma línea, cabe destacar los K-S para cada una de sus dimensiones, cuyos estadísticos K-S están asociados a $0.001 < .05$.

Del mismo modo, se obtuvo para la variable 2: Conductas agresivas un (K-S = 0.217, $p = .001 < .05$). De igual forma, sucedió con cada de sus dimensiones, obteniéndose estadísticos K-S vinculados con un p-valor = $.001 < .05$. Por tanto, se acepta la hipótesis alterna, esto es, los datos no provienen de una distribución normal. Sobre la base de estos resultados, fue preciso tomar en consideración para el tipo de diseño no experimental, la prueba Rho de Spearman en el contraste de hipótesis.

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

H₀: No existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

H_a: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

1. Formulación de la hipótesis estadística

H₀: $\rho = 0$

H_a: $\rho \neq 0$

2. Elección del nivel de significación (α)

En este apartado se consideró ($\alpha = 0.05$) como nivel crítico

3. Selección de la prueba estadística

Se consideró la prueba Rho de Spearman, de acuerdo con la naturaleza de los datos, vale decir, no paramétrica, se efectuaron los procedimientos para determinar la correlación planteada.

4. Lectura del p-valor

Tabla 22

Correlación Rho de Spearman de la variable adicción a los videojuegos y conductas agresivas

		Adicción a los videojuegos	Conductas Agresivas
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	100
	Conductas Agresivas	Coeficiente de correlación	,417**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	100

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

5. Decisión estadística

La decisión estadística se toma en base al p-valor $< .05$, lo que lleva a aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Como se aprecia en la tabla 22, se obtuvo un (Rho = .417, $p = .001 < .05$) esto quiere decir que se obtuvo una correlación moderada. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, a saber: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

Hipótesis específica 1

H_0 : No existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

H_{e1} : Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

1. Formulación de la hipótesis estadística

$H_0: \rho = 0$

$H_{e1}: \rho \neq 0$

2. Elección del nivel de significación (α)

En este apartado se consideró ($\alpha = 0.05$) como nivel crítico

3. Selección de la prueba estadística

Se consideró la prueba Rho de Spearman, de acuerdo con la naturaleza de los datos, vale decir, no paramétrica, se efectuaron los procedimientos para determinar la correlación planteada.

4. Lectura del p-valor

Tabla 23

Correlación Rho de Spearman de la variable adicción a los videojuegos y agresión física

		Adicción a los videojuegos		Agresión Física
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,234*
		Sig. (bilateral)	.	,019
		N	100	100
	Agresión Física	Coefficiente de correlación	,234*	1,000
		Sig. (bilateral)	,019	.
		N	100	100

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

5. Decisión estadística

La decisión estadística se toma en base al p-valor $< .05$, lo que lleva a aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Como se aprecia en la tabla 23, se obtuvo un (Rho =.234, $p = .019 < .05$) esto quiere decir que se obtuvo una correlación baja. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, a saber: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y agresión física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

Hipótesis específica 2

H₀: No existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la agresión verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

H_{e1}: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la agresión verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

1. Formulación de la hipótesis estadística

H₀: $\rho = 0$

H_{e1}: $\rho \neq 0$

2. Elección del nivel de significación (α)

En este apartado se consideró ($\alpha = 0.05$) como nivel crítico

3. Selección de la prueba estadística

Se consideró la prueba Rho de Spearman, de acuerdo con la naturaleza de los datos, vale decir, no paramétrica, se efectuaron los procedimientos para determinar la correlación planteada.

4. Lectura del p-valor

Tabla 24

Correlación Rho de Spearman de la variable adicción a los videojuegos y agresión verbal

			Adicción a los videojuegos	Agresión Verbal
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,339**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	100	100
	Agresión Verbal	Coeficiente de correlación	,339**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	100	100

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

5. Decisión estadística

La decisión estadística se toma en base al p-valor $< .05$, lo que lleva a aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Como se aprecia en la tabla 24, se obtuvo un (Rho =.339, $p = .001 < .05$) esto quiere decir que se obtuvo una correlación baja. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, a saber: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y agresión verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

Hipótesis específica 3

H₀: No existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

H_{e1}: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

1. Formulación de la hipótesis estadística

H₀: $\rho = 0$

H_{e1}: $\rho \neq 0$

2. Elección del nivel de significación (α)

En este apartado se consideró ($\alpha = 0.05$) como nivel crítico

3. Selección de la prueba estadística

Se consideró la prueba Rho de Spearman, de acuerdo con la naturaleza de los datos, vale decir, no paramétrica, se efectuaron los procedimientos para determinar la correlación planteada.

4. Lectura del p-valor

Tabla 25*Correlación Rho de Spearman de la variable adicción a los videojuegos y la ira*

		Adicción a los videojuegos	Ira
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	100
	Ira	Coeficiente de correlación	,249*
		Sig. (bilateral)	,012
		N	100

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

5. Decisión estadística

La decisión estadística se toma en base al p-valor $< .05$, lo que lleva a aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Como se aprecia en la tabla 25, se obtuvo un (Rho =.249, $p = .012 < .05$) esto quiere decir que se obtuvo una correlación baja. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, a saber: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

Hipótesis específica 4

H₀: No existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

H_{e1}: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

1. Formulación de la hipótesis estadística

H₀: $\rho = 0$

H_{e1}: $\rho \neq 0$

2. Elección del nivel de significación (α)

En este apartado se consideró ($\alpha = 0.05$) como nivel crítico

3. Selección de la prueba estadística

Se consideró la prueba Rho de Spearman, de acuerdo con la naturaleza de los datos, vale decir, no paramétrica, se efectuaron los procedimientos para determinar la correlación planteada.

4. Lectura del p-valor

Tabla 26*Correlación Rho de Spearman de la variable adicción a los videojuegos y la ira*

		Adicción a los videojuegos	Hostilidad
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.001
		N	100
	Hostilidad	Coefficiente de correlación	,338**
		Sig. (bilateral)	.001
		N	100

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

5. Decisión estadística

La decisión estadística se toma en base al p-valor $< .05$, lo que lleva a aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Como se aprecia en la tabla 26, se obtuvo un (Rho =.338, $p = .001 < .05$) esto quiere decir que se obtuvo una correlación baja. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, a saber: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.

VII. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

7.1. Comparación de resultados

Con respecto a la hipótesis general, se confirmó en el estudio la existencia de relación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas, al hallarse un coeficiente ($Rho = .417$, $p = .001$) señalando con ello una dirección positiva y magnitud moderada. Además, se constató la predominancia del nivel de dependencia baja con un 50.0% en adicción a los videojuegos, mientras que, en conductas agresivas se observó un predominio del nivel del nivel medio con un 42.0%. Este hallazgo, coincide con Quinta y Caceda (2021) quienes determinaron la relación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en los estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad privada de Lima Norte 2020, siguiendo una metodología cuantitativa, de tipo básica, prospectiva, transversal y observacional. De modo que, sus resultados, señalan que se evidencia una correlación baja pero significativa ($r = .24$; $p < .05$) y un 53.1% presenta niveles bajos de adicción a los videojuegos y 73.5% en conductas agresivas, Concluyendo, que a mayor adicción mayor será el nivel de conductas agresivas en los estudiantes.

En esta misma línea, cabe destacar el estudio de Herrera y Chingay (2021) realizaron una investigación con el objetivo de determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos y el comportamiento agresivo en estudiantes de quinto y sexto de primaria de una I.E. con una muestra de 101 estudiantes de quinto y sexto grado, su metodología fue un estudio transversal, correlacional, de diseño no experimental. Sus resultados, señalan que el 29% juegan tres veces a la semana, 27% un solo día, 18% en interdiario y 10% solo dos días. Concluyendo que, de no realizar un uso adecuado de los videojuegos, se puede llegar a presentar dependencia y agresividad. Lo que permite colegir que a una mayor dependencia mayor serán los niveles de conducta agresiva.

Por otra parte, cabe destacarse el estudio de Velasquez (2022) quien determinó la relación entre el nivel de agresividad y el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes, su población fue de 420 estudiantes y la muestra representativa quedó conformada por 222 estudiantes de segundo y tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Villa Florida", la metodología empleada

fue de enfoque cuantitativo, de tipo correlacional y de corte transversal. De manera que sus resultados, señalan que los niveles de agresividad en adolescentes en el nivel medio fueron de 33,3%, en el nivel alto de 27,0% y en adicción a los videojuegos fue de 95,5% nivel bajo y alto un 0,9%. Concluyendo, que existe predisposición en los adolescentes para reproducir conductas evidenciadas en los videojuegos, considerando sus impactos positivos y negativos en los adolescentes afectados.

Por último, un estudio discrepante al que se presente en este apartado corresponde a Ortiz y Oviedo (2022) quien describió la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de los grados sexto, octavo y undécimo en una Institución Educativa del Área Metropolitana de Bucaramanga, su población y muestra fue de 35 estudiantes de octavo, décimo y undécimo grado, su metodología fue cuantitativa, de alcance correlacional, de diseño no experimental y corte transeccional. Y, en sus resultados, encontró que una correlación del coeficiente de Pearson, $r = 0.216$, $p > 0.05$) en el que no se evidenció una correlación positiva entre dependencia a los videojuegos y habilidades sociales. Concluyendo, que no siempre el uso excesivo de los videojuegos va a limitar en los estudiantes el uso apropiado de sus habilidades sociales.

Con respecto a la hipótesis específica 1, se comprobó que existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresión física, al hallarse un coeficiente correlacional ($Rho = .234$, $p = .019$) señalando con ello una dirección positiva y magnitud baja. Del mismo modo, se encontró que el nivel de agresividad física fue del 54.0%. Este hallazgo coincide con el estudio de Vara (2018) quien determinó la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017, su población y muestra fue de 306 estudiantes de segundo y quinto año de secundaria, la metodología empleada fue la no experimental-transversal, descriptivo- correlacional. Sus resultados, señalan que se halló una correlación positiva, moderada baja y alta ($rho = 0.268$; $p < 0.001$) entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad. Concluyendo, que al incrementar el número de puntaje en la adicción a los videojuegos de manera simultánea se

acelera el nivel de agresividad en los estudiantes de cuarto y quinto en el Distrito de Villa María del Triunfo.

En esta misma línea, cabe destacar el estudio de Chacón et al. (2018) quien determinó las relaciones existentes entre las conductas violentas, los tipos de victimización y el uso problemático de los videojuegos y la relación existente con el género. Si bien es cierto el estudio respondió a una metodología cualitativa y de corte transversal. Sus resultados, señalan que la mayor puntuación se evidenció en su dimensión agresividad manifiesta y relacional, victimización física y verbal, Concluyendo, que los escolares entre 10 a 13 años padecen de serios problemas ligados al uso desmesurado de los videojuegos.

Por otro lado, cabe destacar como un estudio discrepante lo hallado por Amador (2018) quien analizó la relación entre agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos en líneas y no usuarios, la población y muestra fue de 100 personas de las cuales 50 jugaban y 50 no, su metodología fue cuantitativa de corte transversal. Sus resultados, señalan que no hay diferencia alguna de conductas agresivas entre los jugadores y no jugadores, concluyendo que la agresividad física varía de acuerdo al sexo y se observa una correlación inversa entre agresividad y edad.

Con respecto a la hipótesis específica 2, se determinó que existe una relación entre la adicción a los videojuegos y la agresión verbal, al hallarse un coeficiente correlacional ($Rho = .339$, $p = .001$) y un nivel de agresión verbal de 39.0%. De modo que, este hallazgo coincide con el de Argote y Atencio (2022) quienes determinaron la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de la Institución Educativa Santa Isabel, Huancayo, con una muestra fue de 349 estudiantes de primero y quinto de secundaria, la metodología empleada fue descriptiva, correlacional, de corte transversal, no experimental. De modo que sus resultados, señalan que existe una correlación positiva en la variable agresividad de ($p < 0,05$) y entre adicción a los videojuegos y agresividad fue significativa con un ($p < 0,05$). Concluyendo, que los estudiantes de secundaria presentan una mayor adicción y dependencia de los videojuegos manifestada en ira, agresión verbal y física.

Con respecto a la hipótesis específica 3, se determinó que existe relación entre la adicción a los videojuegos y la ira al hallarse un coeficiente correlacional ($Rho = .249$, $p = .012$) y un nivel medio con un 32.0%.

En esta dirección cabe destacar el estudio de Reyes, J. (2020) quien relacionó el nivel de agresividad y el nivel de autoestima en la muestra de jóvenes gamers del Distrito Metropolitano de Quito, al trabajar con una muestra de 120 jóvenes jugadores, la metodología fue de enfoque cuantitativo, no experimental, correlacional, de corte transversal, señalando que las subescalas de agresividad física, verbal, hostil e ira se encuentra en un 58,3% con un nivel de significancia de 0,000 y no superara el valor esperado (0,05). Concluyendo, que existe una relación estadística significativa entre niveles de agresividad y autoestima con una correlación media negativa. De manera que, sus resultados discrepan con lo encontrado en el presente estudio.

Con respecto a la hipótesis específica 4, se determinó la relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad, además, se detectó un nivel medio y alto de hostilidad del 31.0% y un coeficiente correlacional ($Rho = .338$, $p = .001$). Este hallazgo coincide en línea generales con el aporte de Arteta (2021) quien determinó los niveles de la adicción a los videojuegos en estudiantes de quinto año de educación secundaria de Instituciones Educativas Públicas Huánuco 2019, trabajando con una muestra de 307 estudiantes de instituciones educativas públicas en Huánuco, la metodología empleada fue cuantitativa, descriptiva y correlacional. Sus resultados, señalan que la ficha bibliográfica, hemerográfica y mixta y el test de dependencia de videojuegos. Sus resultados, señalan que el 22.1% presenta dependencia de los videojuegos y el 52.5% presenta abuso hacia el uso inapropiado de los videojuegos. Concluyendo, que existe un nivel elevado de adicción en los estudiantes y más de la mitad de la muestra no presenta dependencia.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Las conclusiones que se han extraído a partir de los objetivos planteados fueron:

Primera:

De acuerdo con el objetivo general, se determinó la relación entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022, al obtenerse un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.417, el cual indica una dirección positiva y una magnitud moderada, al hallarse un p-valor altamente significativo .001, menor al valor convencional de 0.05. Llegando a la conclusión, que existe relación positiva y de magnitud moderada. Y al existir relación a mayor adicción a los videojuegos mayor será el nivel de conductas agresivas en los estudiantes. Así como, a menor adicción menor nivel de conductas agresivas.

Segunda:

De acuerdo con el objetivo específico 1, se determinó la relación entre adicción a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022, al obtenerse un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.234, el cual indica una dirección positiva y una magnitud baja, al hallarse un p-valor de significancia .019, menor al valor convencional de 0.05.

Tercera:

De acuerdo con el objetivo específico 2, se determinó la relación entre adicción a los videojuegos y la agresión verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022, al obtenerse un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.339, el cual indica una dirección positiva y una magnitud baja, al hallarse un p-valor de significancia .001, menor al valor convencional de 0.05.

Cuarta:

De acuerdo con el objetivo específico 3, se determinó la relación entre adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022, al obtenerse un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.249, el cual indica una dirección positiva y una magnitud baja, al hallarse un p-valor de significancia .012, menor al valor convencional de 0.05.

Quinta:

De acuerdo con el objetivo específico 4, se determinó la relación entre adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022, al obtenerse un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.338, el cual indica una dirección positiva y una magnitud baja, al hallarse un p-valor de significancia .001, menor al valor convencional de 0.05.

RECOMENDACIONES

Primera:

De acuerdo con los hallazgos del estudio, la mayoría de estudiantes advierten en relación a la adicción a los videojuegos y conductas agresivas un nivel moderado en ambas variables, razón por el cual subyace una brecha que es preciso atender. Por ello que, se recomienda a los estudiantes de la institución educativa, impulsar una labor preventiva, mediante apoyo socioemocional del psicólogo, con la finalidad de fortalecer la abstinencia, incentivar una mayor tolerancia, aminorar los problemas ocasionados y reducir las dificultades de control de videojuegos, para lograr reducir las conductas agresivas entre los estudiantes.

Segunda:

Promover un mecanismo de inteligencia emocional entre los estudiantes con el propósito de fortalecer la asertividad y la atención plena de los estudiantes a través de significativas, para mejorar su autoestima, autoconcepto y autoconfianza.

Tercera:

Establecer una comunicación fluida entre los estudiantes con el propósito de desarrollar buenas prácticas comunicativas y reducir la agresión verbal a través del respeto y la empatía.

Cuarta:

Evaluar a los estudiantes mediante test psicológicos para diagnosticar la propensión a la ira y establecer un programa de intervención orientado al manejo de las emociones a través de las habilidades sociales.

Quinta:

Fortalecer a los estudiantes, mediante capacitación psicopedagógica, para brindar soporte emocional a los estudiantes que generan hostilidad en el aula

de clase mediante actividades de role-playing para fortalecer relaciones interpersonales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AFP (2023). Niño de 10 años pierde en un videojuego, va a su casa, saca una pistola y mata a su compañero de clase. <https://elcomercio.pe/mundo/mexico/veracruz-nino-de-10-anos-mata-a-su-companero-de-clase-en-mexico-por-ganarle-en-un-videojuego-noticia/>.
- Arias, D. (20 de MARZO de 2019). TIERRAGAMER. Recuperado el 24 de SEPTIEMBRE de 2019, de TIERRAGAMER: <https://www.tierragamer.com/freefire-acusado-de-provocar-violencia/>.
- American Psychiatric Association (1995). La adicción al juego o ludopatía. lasdrogas.info [Internet]. [Citado 29 de agosto de 2021]. Disponible en: <https://www.lasdrogas.info/adicciones-ludopatia/>.
- Amador, T. (2018). Agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos online. [Tesis de licenciatura, Universidad Abierta Interamericana]. Disponible en <https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC129364.pdf>.
- Argote, E. y Atencio, J. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa Santa Isabel Huancayo, 2021*. [Tesis de licenciatura. Universidad Nacional del Centro del Perú]. Repositorio digital <http://hdl.handle.net/20.500.12894/7764>.
- Arteta, J. (2021). *Adicción a los videojuegos en estudiantes de quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas – Huánuco, 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio digital UHVAL. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6911>.
- Baena, G. (2017). Metodología de la Investigación. In E. Callejas (Ed.), *Metodología de la investigación (3a. ed.)* (3rd ed., Issue 2017). Editorial Patria S.A. file:///C:/Users/Tony Sanchez/Downloads/metodologia de la investigacion Baena 2017.pdf.
- Buss, A. y Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>.
- Cánovas, G. (2021). *Adicción a videojuegos. Prevenir, Identificar y actuar*. Guía práctica para familias. <https://www.stlouisfrancais.com/wp->

content/uploads/2021/03/GUIA-VIDEOJUEGOS-San-Luis-de-los-Franceses1.pdf.

- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590001.pdf>.
- Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M. y Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de granada. *Revista complutense de educación*, 29(4), 1011-1024. <https://doi.org/10.5209/rced.54455>.
- Chóliz, M. y Marco, C. (2010). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia., *Anales de Psicología / 27(2) Vol. 38 Núm. 2 (2022)*: <https://www.um.es/analesps/>.
- Cols, E. A. (2009). *Reeduca*. Recuperado de <http://reeduca.com/agresividaddefinicion.aspx>.
- Clifton, W y Calas, M. (1984) *Conducta Organizacional*. Editorial Scott, Foresman, Glenview.
- Diez, E., Terrón, E. y Rojo, J. (2002) *Violencia y Videojuegos*. *Revistas Eticanet*, 1(1) 1-23. Recuperado de <https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero0/Articulos/violencia%20y%20videojuegos.pdf>.
- Frasca, G. (2001). Videojuegos de los oprimidos: videojuegos como un medio para pensamiento crítico y debate. Instituto de Tecnología de Georgia. *Revista Academia y Virtualidad* 14 (2), 45-56. <https://doi.org/10.18359/ravi.5369>.
- García, A., Montes, C. y Alcol, I. (2012). El juego patológico en los adolescentes. *Psicología de las adicciones*, 1(1), Vol. 1, 2012, pp. 29-34 https://www.academia.edu/download/53072292/Psicologia_de_las_Adicciones.pdf#page=5.
- Griffiths, M. (2005). A Components model of addictions within a biopsychosocial framework: July 2009 *Journal of Substance Use* 10(4):191-197 DOI:10.1080/14659890500114359

- https://www.researchgate.net/publication/232089655_A_C
omponents_Model_of_Addiction_within_a_Biopsychosocial Framework.
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (6th ed.). McGraw-Hill Interamericana. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hernández-Metodología de la investigación.pdf>.
- Herrera, R. y Chingay, C. (2021). *Uso de video juegos y comportamiento agresivo en estudiantes de quinto y sexto de primaria de la I.E. N° 10385 Santa Rafaela María – Chota*. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrello]. Repositorio digital UPAGU. <http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/2015>.
- Labrador, F., Requenses, A. y Helguera, M. (2010). Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos: <https://consaludmental.org/centro-documentacion/guia-padres-educadores-internet-moviles-videojuegos/>.
- Kuss, D. y Griffiths, M. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health Addiction*, 10, 278 – 296. Recuperado de http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/16968/1/211387_PubSub801_Kuss.pdf.
- Moncada, J., y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos*, 21. <file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS/TESIS/Moncada y Chacon.pdf>.
- Millan, M. (2021). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Ambato]. Repositorio digital UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36876/1/Millan%20Velasquez%20%2C%20Marco%20Eduardo.pdf>.
- Ordóñez, J., Navarro, V. y Sánchez, J. (2003). *Historia de la ciencia*. Madrid: Espasa Calpe. Ortiz, L. (1997, 8 de Diciembre). La psicología de los juguetes. *Gaceta universitaria*, Universidad de Guadalajara, México.
- Organización Mundial de la salud. (18 de junio de 2022). *Adicción a los videojuegos según el cie-11*. Recuperado de:

<https://www.paho.org/es/noticias/18-6-2018-oms-publica-su-nueva-clasificacion-internacional-enfermedades-cie-11>.

Organización Panamericana de la Salud (2002). Informe mundial sobre la violencia y la salud. Recuperado de https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/es/summary_es.pdf.

Ortiz, A. y Oviedo, M. (2022). *Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales en Adolescentes de Sexto, Octavo y Undécimo Grado de una Institución Educativa de Bucaramanga*. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. Repositorio digital UNAB. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/16809/2022_Tesis_Andres_Felipe_Ortiz_.pdf?sequence=1.

Pacheco, L., (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento, ISSN-e 2588- 073X, Vol. 1, Nº. 4, 2017, págs. 983-1000.

Puma, I. y Vilca, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresión en adolescentes de la I.E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar*. [Tesis para obtener el título profesional de enfermera, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio digital UNSA. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2332>.

Quinta, K. y Caceda, E. (2021). Adicción a los videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una Universidad de Lima Norte, 2020. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio digital UPN. <https://hdl.handle.net/11537/29817>.

Reyes, A. (2020, 12 enero). Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos. Peru21. <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia>.

Reyes, J. (2020). *Agresividad y autoestima en jóvenes gamers del Distrito Metropolitano de Quito*. [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio digital UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24196/1/UCE-FCP->

REYES%20JONATHAN.pdf.

- Rodríguez, M. y García Padilla, F. (2020). *El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública*. Revista electrónica trimestral de enfermería. Nro 62. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017
- Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>.
- Serna, L. (2020) Efectos psicológicos de los videojuegos en niños de entre 6 y 12 años (Tesis de Pregrado). Universidad de Alicante, España. Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/107934/1/Efecto_de_los_videojuegos_en_ninos_entre_6_y_12_anos_Serna_Martinez_Lidia.pdf.
- Serrano, I. (2011). Conducta agresiva en niños y adolescentes. Características clínicas, evaluación e intervención. En González, M. T. (Ed.) (2011). *Psicología clínica de la infancia y de la adolescencia*. Madrid: Pirámide.
- Soper, B., y Miller, M. (1983). Junk-Time Junkies: An Emerging Addiction Among Students. *Sage Publications, Inc*, 31(1), 40-43. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/23900931?seq=1>.
- Tamayo, M. (2014). El proceso de la investigación científica; incluye glosario y manual de evaluación de proyectos (4a. ed.). Guadalajara:Limusa.https://books.google.com.pe/books/about/El_proceso_de_la_investigaci%C3%B3n_cient%C3%ADf.html?id=Lw7uXwAACAAJ&redir_esc=y.
- Torres, A. (2018) Adicción a los videojuegos: síntomas, causas y tratamiento. Barcelona, España. *Psicología y mente*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/clinica/adiccion-a-videojuegos>.
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio digital.<https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/558?show=ful>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
Problema General: PG: ¿Cuál es la relación que existe entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022?	Objetivo General: OG: Determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.	Hipótesis General: HG: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.	Variable 1: Adicción a los videojuegos Variable 1: Adicción a los videojuegos Dimensiones: D1: Abstinencia D2: Abuso y tolerancia D3: Problemas ocasionados D4: Dificultad de control	Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básica Diseño: Correlacional Población: 100 estudiantes Muestra: 100 estudiantes Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario Técnicas de análisis y procesamiento de datos: Se empleó el software para Análisis de Datos
Problemas específicos: P.E.1: ¿Cuál es la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de la Institución	Objetivos específicos: O.E.1: Determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco	Hipótesis específicas: HE1. Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de		

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022?	Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022. O.E.2: Determinar la relación que existe entre la agresión verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.	HE2. Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la agresión verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.	Variable 2: Conductas agresivas Dimensiones: D1: Agresión Física D2: Agresión Verbal D3: Ira D4: Hostilidad	
P.E.2: ¿Cuál es la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la agresión verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022?	O.E.3: Determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.	HE3. Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.		
P.E.3: ¿Cuál es la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022?	O.E.3: Determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022.	HE4. Existe relación significativa entre adicción a los		

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodologías
Secundaria "Francisco Bolognesi" de Huancané, Puno, 2022?	O.E.4: Determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la	videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria		
P.E.4: ¿Cuál es la relación que existe entre adicción a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "Francisco Bolognesi" de Huancané, Puno, 2022?	hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "Francisco Bolognesi" de Huancané, Puno, 2022.	"Francisco Bolognesi" de Huancané, Puno, 2022.		

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS

Nombre y apellidos:

Sexo:

Edad:

Fecha:

Institución Educativa:

Evaluador:

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



Pase a la siguiente hoja

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

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

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

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

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

Nº	Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego.	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He 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).	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

COMPRUEBE QUE SE HAYA DADO UNA CONTESTACIÓN A CADA ITEM

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN

Nombre y apellidos:

Sexo:

Edad:

Fecha:

Institución Educativa:

Sección:

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

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

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



Pase a la siguiente hoja

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

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

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

Anexo 3. Ficha de validación de instrumentos de medición

Ficha técnica: Instrumento variable adicción a los videojuegos

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

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

Lugar de procedencia : Madrid, España

Edad de aplicación : 11 a 18 años

Propósito : Se evalúa la dependencia a videojuegos

Administración : individual y colectiva (auto aplicada)

Número de ítems : 25 ítems, la primera parte tiene 14 ítems y la segunda 11 ítems.

Duración : 15 a 20 min aproximadamente

Dimensiones : Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control.

Escala de valoración : 0 = Totalmente en desacuerdo.

1 = En desacuerdo.

2 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo.

3 = De acuerdo.

4 = Totalmente de acuerdo.

Categorías : **Puntuación Global:** 0-31 dependencia baja, 32-66 dependencia moderada y 67-100 dependencia alta.

Abstinencia: 0-12 dependencia baja, 13-16 dependencia moderada y 27-40 dependencia alta.

Abuso y Tolerancia: 0-5 dependencia baja, 6-12 dependencia moderada y 13-20 dependencia alta).

Problemas asociados a los videojuegos: 0-4 dependencia baja, 5-10 dependencia moderada y 11-16 dependencia alta.

Dificultad de control: 0-7 dependenciabaja, 8-15 dependencia moderada y 16-24dependencia alta.

Ficha técnica: Instrumento variable conductas agresivas

Nombre del instrumento: Cuestionario de agresividad (AQ)

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

Lugar de procedencia : Madrid, España

Edad de aplicación : 5 a 25 años

Propósito : Se evalúa la agresividad

Administración : individual y colectiva

Número de ítems : 29 ítems

Duración : 15 a 20 min aproximadamente

Dimensiones : Agresión verbal, física, ira y hostilidad.

Escala de valoración : 1 = Completamente falso para mí.
2 = Bastante falso para mí.
3 = Ni verdadero ni falso para mí.
4 = Bastante verdadero para mí.
5 = Completamente verdadero para mí.

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

Anexo 4. Base de datos

Base de datos: Adicción a los videojuegos

N	Dependencia a los videojuegos																									
	Abstinencia								Dependencia a los videojuegos				Abuso y Tolerancia				Problemas ocasionados				Dificultad de control					
	Items 3	Items 4	Items 6	Items 7	Items 10	Items 11	Items 13	Items 14	Items 21	Items 25	Items 1	Items 5	Items 8	Items 9	Items 12	Items 16	Items 17	Items 19	Items 23	Items 2	Items 15	Items 18	Items 20	Items 22	Items 24	
E1	4	4	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	0	1	2	0	3	4	4	4	3	4	
E2	0	0	1	0	4	0	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	0	2	4	0	4	4	3	4	4	
E3	2	3	2	2	3	1	1	3	2	2	1	3	3	0	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	
E4	2	0	0	0	1	1	0	0	2	2	2	2	2	3	2	1	0	1	1	0	0	4	1	1	2	
E5	1	0	1	2	1	4	3	1	2	2	2	3	1	3	1	1	2	2	0	2	2	3	3	1	2	
E6	1	0	3	0	3	0	1	3	3	2	1	1	1	2	3	3	1	2	2	0	0	3	3	1	2	0
E7	3	0	0	3	2	0	3	3	4	4	3	3	3	3	3	1	1	2	1	0	1	1	4	1	1	
E8	2	3	4	1	3	3	1	4	1	1	1	3	2	2	1	0	0	0	0	3	1	2	0	0	2	
E9	3	2	4	3	2	3	3	2	0	2	2	2	3	2	3	1	0	2	0	1	1	2	2	0	0	
E10	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	0	2	3	1	1	1	1	0	1	
E11	3	4	1	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	0	2	3	0	0	2	2	1	1	
E12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	0	0	4	0	4	4	4	0	4	0	
E13	0	1	4	4	2	1	0	4	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	0	1	1	2	1	1	1	
E14	1	1	3	4	1	0	2	1	0	0	0	0	2	0	4	1	0	1	1	0	0	0	0	2	0	
E15	1	0	2	4	2	0	1	2	1	3	2	1	1	2	2	2	0	1	1	0	0	2	2	0	0	
E16	3	0	3	4	2	0	0	3	1	3	2	1	0	2	2	3	0	3	1	0	1	1	0	0	0	
E17	1	3	1	4	2	2	0	3	2	1	2	2	3	3	0	2	1	2	1	0	0	2	1	1	0	
E18	1	1	2	4	4	2	1	3	3	3	3	2	2	3	2	3	1	3	1	0	2	3	2	2	0	
E19	3	1	1	2	3	0	3	0	1	1	2	0	0	0	0	0	1	2	0	1	1	2	0	0	0	
E20	1	1	1	1	1	3	4	0	2	1	1	1	3	1	2	2	4	1	4	2	2	1	1	1	2	
E21	3	1	1	2	0	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	0	0	3	2	2	2	2	4	3	2	
E22	2	1	1	2	0	0	0	0	1	2	4	0	4	4	0	1	4	4	4	0	1	1	1	1	4	
E23	1	3	1	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	2	2	1	1	1	1	1	1	
E24	1	1	1	2	0	0	1	3	1	0	1	2	3	1	1	1	0	1	0	0	1	2	2	1	0	
E25	2	0	3	2	0	0	4	4	1	1	2	0	2	2	4	2	4	1	1	1	1	1	0	1	1	
E26	0	2	2	0	2	2	0	2	0	2	3	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	
E27	1	1	1	2	1	2	1	2	0	0	1	2	3	2	2	0	0	2	0	2	1	1	0	0	0	
E28	4	1	0	2	0	1	1	0	4	2	4	1	0	0	1	0	0	0	2	2	0	1	2	1	1	
E29	0	1	1	1	0	1	0	4	3	3	1	2	0	2	2	1	1	0	1	2	2	3	2	2	1	
E30	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	0	1	0	1	0	2	2	
E31	4	3	4	4	1	0	3	2	3	4	4	2	3	3	2	2	2	3	0	3	1	2	3	3	3	
E32	1	1	2	2	2	1	1	3	2	3	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	3	1	2	1	1	
E33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	
E34	1	1	4	0	1	0	1	4	2	4	3	2	2	1	3	3	0	2	2	0	3	3	3	2	3	
E35	1	1	2	1	1	1	0	2	0	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	0	0	
E36	1	1	4	0	0	0	0	2	4	5	1	1	1	4	1	1	0	0	1	0	1	2	2	0	0	
E37	0	2	0	1	2	1	3	2	1	4	2	0	1	1	0	1	0	2	2	0	1	2	2	0	0	
E38	2	1	1	1	2	1	3	2	1	1	3	1	2	1	2	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	
E39	0	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	1	1	1	1	2	0	1	0	0	1	1	1	1	2	
E40	1	0	1	1	3	2	3	0	2	2	1	1	1	0	2	0	1	1	2	0	1	3	1	1	0	
E41	3	1	2	4	4	0	3	1	4	2	4	4	0	2	4	3	2	4	4	0	4	1	2	4	0	
E42	1	1	2	1	2	0	0	1	0	2	2	0	1	0	1	2	0	2	0	0	0	2	1	1	0	
E43	2	1	2	1	3	2	3	0	1	2	1	0	2	0	1	1	0	1	1	0	0	2	2	0	1	
E44	2	2	2	1	2	1	2	3	1	2	2	1	1	1	1	2	0	1	0	0	1	2	2	0	0	
E45	2	3	2	1	1	2	1	4	3	2	2	3	0	1	1	1	1	2	2	0	1	3	3	0	0	
E46	1	2	2	1	2	1	1	4	2	2	3	3	1	2	2	1	1	3	1	1	2	3	2	2	1	
E47	2	3	1	2	0	2	2	0	4	1	1	3	1	4	3	1	1	2	0	3	1	3	2	2	0	
E48	1	2	0	3	2	1	1	2	1	0	0	0	0	0	0	1	1	4	2	0	1	3	2	1	3	
E49	0	0	0	0	0	0	0	3	2	0	3	2	2	3	0	1	0	2	2	0	0	3	0	3	2	
E50	0	0	0	1	0	0	1	0	2	1	0	0	1	2	0	1	1	2	2	0	1	3	2	3	3	
E51	0	1	0	0	1	1	0	3	1	1	3	0	2	2	2	1	1	1	2	0	1	3	2	3	3	
E52	2	2	0	0	1	0	2	3	4	4	2	1	1	1	2	2	1	3	2	2	1	3	2	3	3	
E53	0	0	0	0	0	0	0	4	1	2	2	0	3	4	2	1	0	1	1	2	1	3	2	0	0	
E54	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1	0	1	1	
E55	1	1	1	0	0	1	1	1	3	1	0	1	3	2	2	1	1	0	2	0	0	0	1	0	0	
E56	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	3	2	2	2	1	1	0	0	0	1	0	0	0	
E57	2	2	2	1	2	0	2	3	1	2	3	2	0	2	2	1	1	1	1	0	2	2	3	1	1	
E58	2	1	4	2	0	2	2	3	1	1	3	2	3	2	2	1	0	0	2	2	4	1	1	1	0	
E59	1	1	2	0	1	1	1	1	0	2	3	1	0	1	2	0	0	0	0	1	1	1	1	0	2	
E60	3	3	0	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	1	2	4	0	4	4	4	4	4	0	
E61	2	3	2	0	2	3	2	2	2	3	4	2	2	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	2	
E62	3	3	2	3	2	0	2	2	0	3	3	4	2	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	
E63	0	0	0	0	0	3	0	3	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	2	1	0	
E64	0	3	2	0	1	2	2	3	2	2	2	0	2	2	2	1	0	2	0	0	1	2	1	1	2	
E65	4	4	0	0	0	0	0	0	0	2	1	4	0	0	0	4	0	0	0	1	0	0	2	0	2	
E66	3	3	3	1	3	2	0	3	1	2	3	3	3	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	0	1	
E67	0	2	2	0	0	0	0	3	2	2	0	1	0	1	1	2	0	0	0	1	1	2	1	1	0	
E68	0	1	2	0	3	3	3	3	3	0	0	0	3	2	0	2	1	3	2	1	2	2	3	3	1	
E69	2	2	2	1	2	1	0	1	0	2	2	3	2	1	2	4	1	1	0	2	0	2	1	2	2	
E70	0	0	0	2	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	
E71	1	0	0	0	1	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	
E72	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
E73	0	0	0	0	0	1	2	0	1	2	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	
E74	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	2	1</														

Base de datos: Conductas agresivas

N°	Agresión física									Agresión verbal				Ira					Hostilidad											
	Items 1	Items 5	Items 9	Items 13	Items 17	Items 21	Items 24	Items 27	Items 29	Items 2	Items 6	Items 10	Items 14	Items 18	Items 3	Items 7	Items 11	Items 15	Items 19	Items 22	Items 25	Items 4	Items 8	Items 12	Items 16	Items 20	Items 23	Items 26	Items 28	
E1	1	5	1	3	5	1	1	1	1	3	1	3	2	5	5	4	5	5	1	5	5	1	5	5	5	1	5	1	5	
E2	3	1	5	3	5	1	1	5	1	1	5	1	1	1	5	5	4	2	1	1	1	1	1	5	5	5	3	5	3	5
E3	2	3	5	3	3	3	1	1	3	2	3	2	3	1	2	2	1	5	1	1	1	1	3	3	3	3	2	1	1	1
E4	1	1	1	3	3	1	3	1	3	2	3	1	1	2	1	3	1	5	2	2	1	1	3	2	1	1	1	1	2	2
E5	2	4	4	3	1	4	4	2	3	3	2	3	4	3	4	2	2	5	2	3	4	2	3	4	1	1	5	3	2	3
E6	1	1	1	3	1	1	4	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	3	5
E7	4	5	5	2	5	5	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	5	3	3	5	3	2	5	4	3	3	5	3	3	
E8	1	3	5	3	2	2	1	3	4	3	5	1	1	1	3	3	3	3	2	2	4	1	2	2	2	3	3	2	1	
E9	1	1	5	1	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	3	3	3	1	1	1	1	
E10	3	1	1	3	3	2	4	2	5	2	3	2	2	2	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	
E11	1	4	1	1	1	4	4	3	5	3	3	2	1	2	4	3	3	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	
E12	2	2	1	1	5	5	2	3	1	3	2	2	2	1	3	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	1
E13	4	3	3	1	4	3	3	3	2	4	4	2	3	1	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	5	1
E14	1	3	2	4	1	3	2	3	3	1	4	1	3	1	1	2	3	1	3	4	4	4	3	3	5	4	4	4	1	
E15	3	3	2	1	3	2	3	2	4	2	2	3	3	1	3	3	2	2	1	4	2	4	3	2	2	4	4	4	1	
E16	4	3	1	1	3	2	5	1	5	1	2	2	1	1	2	2	3	4	2	4	2	1	3	4	5	2	5	5	1	
E17	3	3	2	2	1	3	3	1	5	2	4	2	2	2	5	4	2	5	2	4	3	2	3	4	5	2	3	4	3	
E18	1	4	1	3	4	3	4	4	4	1	2	1	2	3	3	2	2	5	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	5
E19	1	1	2	4	4	2	5	4	3	4	2	2	4	3	5	4	2	5	4	5	4	3	2	5	2	2	4	5	5	
E20	2	2	3	3	4	3	1	1	2	4	2	1	4	4	3	2	1	5	5	2	2	4	2	2	2	4	3	3	1	
E21	3	4	5	1	3	1	3	3	11	2	3	3	3	5	5	4	3	5	4	5	3	3	1	4	3	3	3	4	2	
E22	1	4	5	1	5	1	1	5	1	1	1	5	1	5	5	1	1	5	1	1	5	1	1	1	5	5	1	5	5	
E23	3	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	5	1	1	2	4	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	
E24	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	1	2	6	4	1	1	4	3	2	2	1	2	4	2	4	4	4	4	
E25	1	1	1	2	4	1	2	2	2	4	3	2	2	2	5	3	3	5	2	5	1	1	1	4	5	3	1	3	5	
E26	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	5	2	1	3	5	3	3	5	4	3	5	3	3	5	4	
E27	1	1	1	3	2	4	1	1	5	1	1	1	1	2	3	2	1	5	4	1	2	1	5	3	5	3	1	4	2	
E28	1	3	2	2	3	1	1	1	4	1	3	2	2	2	4	2	4	4	5	4	5	3	5	5	3	5	4	1	2	
E29	3	1	1	3	3	1	1	2	4	2	1	2	1	1	5	2	1	4	1	4	3	3	5	5	4	1	5	3	4	
E30	1	1	1	2	2	2	2	2	4	1	1	1	3	3	1	5	3	3	1	1	3	2	1	1	3	1	3	1	1	
E31	1	2	2	2	1	2	2	3	4	1	3	2	2	2	4	2	4	4	1	4	5	3	5	5	4	5	4	1	4	
E32	3	4	3	1	5	3	3	3	5	4	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2	3	2	4	3	3	4	5	4	4	
E33	1	4	2	1	3	2	4	2	3	3	2	3	4	2	2	1	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	3	4	
E34	2	4	3	1	4	2	3	2	3	1	4	2	2	3	3	3	3	3	5	2	4	2	4	5	4	5	4	5	5	
E35	1	5	4	1	3	4	3	2	3	4	2	3	4	2	5	4	5	4	1	5	4	1	4	3	5	4	4	4	4	
E36	1	5	3	1	3	2	2	2	5	3	3	3	4	2	2	1	1	3	1	2	1	2	1	1	3	2	3	3	3	
E37	1	5	3	1	5	2	1	1	5	3	3	4	2	1	1	2	2	5	1	2	1	1	2	1	2	4	3	3	3	
E38	2	5	2	2	1	2	3	1	5	3	3	3	2	2	2	2	4	3	2	3	1	4	5	3	3	3	3	3	4	
E39	2	2	3	1	1	1	1	1	5	3	3	2	2	1	1	2	1	5	1	3	1	2	4	3	3	3	5	4	4	
E40	2	1	2	1	1	2	3	1	1	3	3	2	2	2	2	5	3	2	1	3	2	3	3	3	2	5	4	4	2	
E41	4	5	4	4	2	4	3	3	2	3	3	2	5	3	4	4	3	3	2	3	3	5	3	4	3	4	4	4	5	
E42	5	5	2	1	2	1	5	1	3	4	1	2	3	4	1	5	5	3	3	3	3	3	5	2	2	5	5	4	5	
E43	4	3	3	1	2	2	1	1	4	4	3	1	1	1	4	4	3	5	1	1	4	3	4	4	4	5	1	5	5	
E44	3	3	2	3	2	2	4	2	5	3	4	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	3	4	4	
E45	2	2	3	5	2	2	4	1	5	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	4	4	4	2	3	3	3	
E46	1	2	4	5	3	4	5	1	4	2	3	3	3	5	3	3	5	1	1	1	1	5	3	3	4	4	5	3	3	
E47	4	5	2	5	3	3	5	2	3	2	1	4	2	2	1	4	5	3	2	2	2	3	5	4	5	3	4	5	5	
E48	1	4	5	5	3	2	5	2	2	2	3	3	2	2	3	1	2	5	1	1	1	2	3	3	3	3	4	2	3	
E49	1	2	3	5	3	2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
E50	1	5	3	2	4	4	1	1	1	2	4	2	2	2	3	3	4	3	3	3	4	2	3	4	2	2	1	1	3	
E51	1	2	1	2	4	1	1	1	1	2	3	3	3	1	1	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	1	3	3	3	
E52	3	2	2	2	4	4	2	1	3	3	3	3	3	2	4	2	3	4	3	1	3	2	3	2	2	4	3	1	4	
E53	1	1	1	2	4	1	3	1	4	2	1	1	5	1	1	1	5	1	2	3	1	5	4	1	1	2	1	2	1	5
E54	2	1	2	2	1	3	3	3	5	1	2	2	3	3	5	3	2	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3
E55	1	3	2	3	1	1	5	1	5	3	2	4	3	2	3	4	3	3	1	3	3	1	3	3	1	4	3	5	3	3
E56	3	1	3	2	1	5	2	3	4	4	3	2	2	1	4	2	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	2	2
E57	3	1	5	3	1	4	3	2	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	1	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2
E58	1	1	3	1	2	4	1	3	2	2	3	2	2	2	2	4	4	3	3	5	1	3	5	1	5	5	3	2	2	
E59	3	1	2	1	2	1	4	1	1	3	3	3	1	1	4	4	3	3	4	1	4	2	2	3	3	3	3	2	4	4
E60	1	2	4	1	4	4	5	1	1	3	3	2	5	1	5	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5
E61	1	4	4	1	3	5	2	4	3	3	3	2	3	4	4	1	4	4	4	5	3	2	4	4	4	4	4	1	3	4
E62	1	2	2	2	5	3	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	2	5	4
E63	1	3	1	1	2	2	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	3	3	3	1	1	2	3	3	4	5	3	4	3	4
E64	1	5	2	1	1	3	3	1	4	1	4	1	1	2	4	3	4	3												

Anexo 5. Informe de Turnitin al 28% de similitud

17 %	17 %	1 %	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
FUENTES PRIMARIAS			
1	repositorio.autonmadeica.edu.pe Fuente de Internet		6 %
2	hdl.handle.net Fuente de Internet		2 %
3	autonmadeica.edu.pe Fuente de Internet		1 %
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet		1 %
5	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet		1 %
6	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet		1 %
7	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet		1 %
8	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet		1 %

9	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	1%
11	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	1%
12	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

Anexo 6. Evidencias fotográficas

Figura 16

Fachada de la I.E. Francisca Bolognesi



Figura 17

Dando las instrucciones en 1° año para completar los instrumentos I.E. Francisca Bolognesi



Figura 18

Aplicación de los instrumentos a los estudiantes de 2° año de la I.E. Francisca Bolognesi



Figura 19

Aplicación de los instrumentos a los estudiantes de 3° año de la I.E. Francisca Bolognesi



Figura 20

Aplicación de los instrumentos a los estudiantes de 4° año de la I.E. Francisca Bolognesi



Figura 21

Aplicación de los instrumentos a los estudiantes de 5° año de la I.E. Francisca Bolognesi

