



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de **PSICOLOGÍA**

“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y
AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA DE UN COLEGIO NACIONAL DEL
DISTRITO DE LINCE, 2021”

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciada en Psicología

Autora:

Catheryn Ninoska Huaripoma Pizarro

Asesor:

Dra. Kelly Milagritos Casana Jara

<https://orcid.org/0000-0002-7778-3141>

Lima - Perú

2023

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	Raúl Injante Mendoza	10747556
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 2	Claudia Karina Guevara Cordero	43617299
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 3	Janeth Molina Alvarado	18180610
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

INFORME DE SIMILITUD

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO NACIONAL DEL DISTRITO DE LINCE, 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	10%
2	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

DEDICATORIA

A mi familia y amigos quienes me acompañaron en este sueño para ser una profesional en psicología. A mi padre por sus palabras de motivación, a mi madre por ayudarme con actividades del hogar, lo que me permitió tener mayor disposición de tiempo para mis estudios, a mi hermana Mia por los cafecitos que me animaban a continuar hasta largas horas de la noche, a Gian por impulsarme a dar el primer paso y a Yuuki por ser mi socio y fiel escudero.

AGRADECIMIENTO

A mis estimados docentes de la carrera de Psicología, quienes me han acompañado desde que inicié los estudios de pregrado, compartiendo sus experiencias profesionales y formativas para poder desempeñarme como profesional en salud, a todos ellos quienes he tenido el agrado de conocer y poder aprender. También a mi asesora que me ha ayudado a absolver mis dudas sobre él la tesis.

TABLA DE CONTENIDOS

Jurado evaluador	2
Informe de similitud	3
Dedicatoria	4
Agradecimiento	5
Tabla de contenido	6
Índice de tablas	7
Índice de figuras	8
Resumen	9
Capítulo I: Introducción	11
1.1. Realidad problemática	11
1.2. Antecedentes	13
1.3. Marco Teórico	16
1.4. Justificación	20
1.5. Formulación del problema	21
1.6. Objetivos	22
1.7. Hipótesis	23
Capítulo II: Metodología	24
2.1. Tipo de investigación	24
2.2. Población y muestra	24
2.3. Técnicas e instrumentos	25
2.4. Procedimiento de recolección y análisis de datos	29
2.5. Aspectos éticos	30
Capítulo III: Resultados	31
3.1. Resultados Descriptivos	31
3.2. Resultados Inferenciales	35
Capítulo IV: Discusión y Conclusiones	40
4.1. Discusiones	40
4.2. Conclusiones	44
Referencias	46
Anexos	51

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Distribución según sexo.....	31
Tabla 2 Distribución según grados.....	31
Tabla 3 Distribución según edades.....	32
Tabla 4 Análisis descriptivos de las variables	32
Tabla 5 Prueba de normalidad.....	35
Tabla 6 Correlación de la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad.....	36
Tabla 7 Correlación de la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad física.....	36
Tabla 8 Correlación de la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad verbal.....	37
Tabla 9 Correlación de la Dependencia a los Videojuegos e Ira.....	38
Tabla 10 Correlación de la Dependencia a los Videojuegos y Hostilidad.....	38

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Niveles de dependencia a los Videojuegos	33
Figura 2 Niveles de dependencia a los Agresividad	34

RESUMEN

El estudio tuvo el objetivo general de determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021. En una muestra de 197 estudiantes de 1° a 5° de secundaria de que oscilan entre 11 a 18 años. El tipo de investigación es descriptivo correlacional, el diseño fue no experimental de enfoque cuantitativo, de corte trasversal. Se empleo el test de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco (TDV) adaptado al Perú el 2017 y el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry del año 1992, el cual se adaptó en el Perú el año 2012. Donde se determinó que existe una correlación estadísticamente significativa entre ambas variables ($Rho = .318$), por ende ($p = .000 < .05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Asimismo, el 69% del nivel de dependencia a los videojuegos del estudio fue de tipo bajo, el 26% fue regular y el 5% de tipo, en referencia al nivel de agresividad fue 74% de tipo regular, el 23% nivel alto y el 3% nivel bajo.

PALABRAS CLAVES: Dependencia; Videojuegos; Agresividad

ABSTRACT

The present study had the general objective of determining the relationship between dependence on video games and aggression in high school students of a national school in the district of Lince, 2021. In a sample of 197 students from 1st to 5th grade of secondary school that range from 11 to 18 years old. The type of study was descriptive, correlational, of a non-experimental design with a quantitative approach and cross-sectional cut. The instruments used were the Chóliz and Marco Video Game Dependency Test created in 2011 and adapted to Peru in 2017 and the Buss and Perry Aggression Questionnaire from 1992, adapted in Peru in 2012. Where it was determined that there is a statistically significant relationship between the variables ($Rho = .318$; $sig. = .000$), therefore, the alternate hypothesis was accepted and the null hypothesis was rejected, being that the greater the dependence on video games, the greater the aggressiveness in schoolchildren. 69% of the level of dependence on video games in the study was low, 26% regular and 5% type, in reference to the level of aggressiveness it was 74% regular, 23% high level and 3% low level.

KEYWORDS: Dependence; Video games; aggressiveness

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

Actualmente, la dependencia a los videojuegos es una problemática que viene siendo recientemente estudiada en diversos países, afectando principalmente a niños y adolescentes; quienes se muestran agresivos, irritables, con síntomas de depresión, agresividad y poca capacidad para controlar sus impulsos; estas características son similares a las de personas drogodependientes a sustancias psicoactivas (Marco y Cholí, 2017). Al respecto, la Organización Mundial de la Salud en el 2018 aunque la adicción a videojuegos sigue siendo estudiada, puede conllevar a desarrollar un trastorno mental, manifestado en un comportamiento compulsivo y recurrente donde se da prioridad al juego por sobre otras actividades diarias generando una serie de consecuencias. De ese modo, afecta a nivel personal, familiar, y en las relaciones sociales provocando problemas de baja autoestima, ansiedad y depresión (Vainstoc, 2020).

Es así como durante la situación de pandemia por Covid-19, diversos autores reportaron altos índices de incrementos de videojuegos y la repercusión en su salud mental. Ese mismo año Wijman (2020) mencionó que, durante el aislamiento social, debido al fácil acceso al uso de dispositivos electrónicos, se incrementaron las cifras de videojuegos hasta en un 13.3% en adolescentes asiáticos. En este mismo sentido, Nielsen Games Video Game Tracking (2020) señaló que a raíz de la pandemia hubo un aumento en países como Estados Unidos en un 46% y luego de Francia con un 41%. En secuencia a ello, la Fundación para la Infancia y la Comunidad en el año 2020, señala que la necesidad de otro tipo de actividades sociales y recreativas conlleva a que los adolescentes depositen la mayor parte de su tiempo en actividades relacionadas a los videojuegos como una forma de escape y refugio.

En Turquía, se reportó que los adolescentes jugaban entre 10 a 13 horas a la semana, lo que repercutió en su incapacidad de controlar sus impulsos, generando conductas violentas, problemas psicológicos como la depresión y ansiedad (Yalçın y Erdoğan, 2019). También Cui, Lee y Bax en el año 2018, investigaron en China y Corea del Sur la prevalencia en adolescentes de nivel secundaria, donde descubrieron que los estudiantes varones chinos y coreanos eran jugadores psicosocialmente problemáticos, a comparación de las mujeres.

En España se estudió la incidencia de esta patología donde uno de cada cuatro hogares ha jugado a diario a los videojuegos, cuya práctica incrementa los fines de semana (Lloret, Morell, Marzo y Tirado, 2018). En el año 2021 Rodríguez y García detallaron que adolescentes franceses presentaban algunos aspectos causantes de esta adicción, donde en el caso de los hombres es la falta de habilidades sociales para hacer amigos, problemas en la familia y escuela; y en el caso de las mujeres es la baja autoestima y autoconfianza.

En México se realizó un estudio en adolescentes encontrando implicancias hacia la salud mental como problemas de atención, hiperactividad y conflictos familiares, cuyos aspectos se clasifican en el tipo de adicciones de comportamientos problemáticos y asociados a aspectos emocionales (Sánchez y Silveira, 2019).

En el 2020 el Ministerio de Salud del Perú refirió que el aislamiento social hizo que estos índices de consumo fueran en aumento, ya que desde el inicio de la pandemia los niños y adolescentes buscaron otras formas de entretenimiento e interacción, lo que podría conllevar a generar una dependencia por el uso de los videojuegos, provocando problemas de conducta como: agresividad, impulsividad, trastornos alimenticios y del sueño. No obstante, el Ministerio de Salud del Perú en el año 2018 registró 2.233 casos sobre adicción a los videojuegos, cuyas cifras incrementaron a 3.099 personas atendidas en diversos centros de

salud del Estado. En el 2018, el Seguro Social de Salud advirtió que este tipo de adicción a videojuegos es una enfermedad de la salud mental que ataca principalmente a escolares, interfiriendo así en su aprendizaje y su desarrollo. Siendo la falta de control, exceso de horas de uso, la frecuencia de su uso e intensidad, lo que conlleva a presentar ansiedad y agresividad.

1.2. Antecedentes

Millan (2022) estudio en Ecuador “La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes” con la finalidad de determinar si encontraba una asociación significativa para los niveles de agresión y de la adicción por videojuegos, en la muestra comprendida por 222 participantes de la Unidad Escolar. Para la recolección de datos se empleó el Cuestionario de Agresividad (AQ) y el instrumento del 2020 Spanish Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form. Resultando un $(Rho=.299)$ con un $(p< .01)$, la cual es directa positiva débil, finalmente mencionar que el 33% de los estudiantes mostraron niveles de agresión y de adicción de tipo medio, es decir normalizaron ciertas conductas hacia los videojuegos.

Coca (2020) desarrollo un estudio en Ecuador el año 2023 titulado “Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados” en una muestra de 116 escolares de 14 a 17 años de la Unidad estudiantil Atenas. Donde empleo (TDV) y el (AQ). Se descubrió que hay una correlación de $(Rho = .110)$ de la variable dependencia a los videojuegos y Agresividad, la cual es directa débil, en cuanto a los resultados por dimensiones, se halló que la TDV Y AF es de $(Rho = .272)$ relación positiva débil, en cuanto a TDV y AV es de $(Rho = .094)$ positiva muy débil, en el factor de TDV e IR fue de $(Rho = -.016)$ correlación negativa muy débil y finalmente TDV y HO $(Rho = -.003)$.

El estudio realizado en México por Sánchez y Silveira en el año 2019 con la finalidad de analizar la variable de dependencia a los videojuegos, y bondades psicométricas del TDV, donde se trabajó con 185 adolescentes mexicanos de Campeche que oscilan desde 14 a 16 años, de secundaria. Siendo que el 46.8% de los participantes indicó su uso de tipo moderado, con un 10.6% el nivel tipo alto. En cuanto a su dimensión de Abstinencia, el 48.4 % mostró un nivel moderado, con un 35.8% el nivel bajo en el factor Abuso y tolerancia, en Problemas ocasionados por los videojuegos se expresa un 12 % de tipo alto y finalmente en el factor Dificultad en el control un 9.7% de los adolescentes refirieron dificultades para dejar su uso.

El estudio realizado en Francia por Bonnaire y Phan (2017) con el propósito de estudiar las representaciones de los riesgos asociados al uso de videojuegos en jóvenes adolescentes, donde participaron 434 adolescentes de 8° grado de cinco escuelas entre jugadores con juego patológico y sin problemas de juego, donde se empleó la escala de adicción a Videojuegos, dando como resultado que el 8,8% presentó problemas de videojuegos, así como las consecuencias que impactan en el tiempo del uso, problemas alimenticios ($p = .037$), problemas para el sueño ($p = .040$), problemas de vista ($p = .002$), problemas con sus padres ($p < .001$) y desorientación de la noción de tiempo.

En el año 2020, Flores estudió “Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019”, cuya investigación se ejecutó a nivel provincial, donde se encuestó en total a 297 estudiantes que oscilan de 11 años a 17 años de todo el nivel secundaria. Donde se empleó las Pruebas de dependencia de los videojuegos de Chóliz y Marco (TDV) y Cuestionario de agresión (AQ), para lo cual se encontró ($Rho = .325$; $p < .05$) la cual es una correlación directa débil y significativa. El mayor puntaje fue de la variable independiente y su factor de agresividad física fue de ($Rho = .326$; $p < .001$), existe correlación significativa.

Guevara (2020) aplicó el estudio en Chiclayo “Adicción a los videojuegos y Agresividad en estudiantes de primer año de secundaria de una Institución educativa Algarrobos, Pimentel”. La cantidad de muestra participante ascendió a un total de 49 alumnos que fluctúan los 11 y 12 años. En referencia a la hipótesis general fue aceptada, ya que el valor de asociación fue ($r = .77$) que indica que hay una correlación directa positiva considerable a un nivel de significancia de ($p = .001$).

Faya y Gonzales (2020) plantearon el estudio titulado “Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo”, el fin del estudio fue conocer la relación de las variables propuestas. La cantidad de alumnos participantes fue 3504 de primero a quinto de dos colegios nacionales para varones, del departamento La Libertad y provincia de Trujillo, la muestra es conformada por 347 donde se empleó los instrumentos: Test de dependencia a los videojuegos y Cuestionario de Buss y Perry de agresividad. Como resultado de los análisis de la correlación de las variables fue de ($Rho = 0.42$; $p < 0.01$) la cual es de nivel correlación directa y positiva. Finalmente, en cuanto al nivel encontrado de agresividad de la muestra se halló un 50% en el tipo medio.

Arteaga (2018) realizó el estudio a nivel distrito sobre “Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018”. Este estudio fue descriptivo correlacional, 100 adolescentes de 12 a 19 años fue la muestra de estudio, donde se emplearon los instrumentos de Prueba de dependencia a videojuegos y el Cuestionario de Agresividad, ambos instrumentos validados y adaptados al Perú, donde se obtuvo una correlación moderada ($Rho = .50$) directa y significativa. Asimismo, en la correlación de En la relación de dependencia a los videojuegos y agresividad verbal se encontró ($Rho = .43$) posee una correlación de nivel directa y significativa, a un nivel de significancia de ($p = .00 < .05$).

Quezada (2019) aplicó una investigación en San Martín de Porres “Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría n°2 de San Martín de Porres” para determinar la correlación que existe entre ellas, los instrumentos para aplicación fueron, el Cuestionario sobre Problemas de Videojuegos de Tejeiros y Bersabé, y el (AQ) Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, ambos instrumentos son válidos, confiables y adaptados a población peruana. La muestra estudiada comprende 297 participantes que tenían de 12 a 19 años equivalentes del segundo a quinto, donde se halló ($r = .27$) relación significativa directa débil con un nivel de significancia de ($p < 0.05$).

Palomino (2020) estudió el “Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020”. En una muestra de un total de 97 adolescentes que oscilan entre 12 a 17 años de una I.E. de Comas, donde utilizó la prueba de experiencias de los videojuegos CERV y también el Cuestionario de Agresividad (AQ). Donde se obtuvo un ($p < .05$) y $Rho = .396$ entre las variables generales, en referencia la dimensión de hostilidad y agresividad obtuvo un ($Rho = .293$) relación positiva débil.

Condor (2019) indagó sobre la “Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019”. El cual permitió medir la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad de esa población. En el cual se obtuvo un ($Rho = .261$) la cual es estadísticamente significativa a un nivel de ($p < 0.05$) que es relación directa débil.

1.3. Marco teórico

El enfoque cognitivo conductual es la teoría psicológica que manifiesta aportes a nivel de explicación del problema de la dependencia a videojuegos e intervención, donde expresa que el ambiente del individuo puede reforzar la conducta de juego patológico, a medida que se

percibe satisfacción y recompensa, al superar los niveles de juego o desafíos (Marco y Chóliz, 2014). En secuencia, Bandura en el año 1987, en la teoría del aprendizaje social, expuso que las conductas son aprendidas para lo cual hay que considerar la regulación conductual, también las consecuencias que se genera tras atender los estímulos del ambiente y el aprendizaje vicario, donde la persona visualiza la conducta, la internaliza y finalmente replica lo observado.

En el mismo sentido, Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017), mencionan que la base teórica para el instrumento de dependencia a los videojuegos TDV se basa en los criterios del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. Hace unos años, el DSM-5 define a esta patología como el trastorno de juego por internet que se caracteriza según las horas de su uso como un patrón de uso persistente y recurrente del uso de internet, lo que conlleva a un deterioro clínicamente significativo, como lo señala los siguientes síntomas por un período de doce meses a más: preocupación hacia los juegos de Internet, abstinencia, tolerancia, pérdida del interés, problemas de control, engaño sobre su uso real, evasión por aliviar una consecuencia negativa como la ansiedad, pérdida del trabajo, oportunidades educativas o laborales” (Asociación Americana de Psiquiatría, 2014).

La Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) en el año 2018, define "el juego digital" o "videojuego" como un comportamiento de juego persistente, donde hay poco control sobre el juego, se prioriza por sobre otros intereses de la vida y continuar su uso pese a las repercusiones negativas que pueda generar en la persona (World Health Organization, 2018).

La Real Academia Española (2022) conceptualiza a la dependencia como la compulsión de consumir a consecuencia de la privación del elemento que lo genera, como forma de paliar la necesidad o provocar la sensación que le produce.

Carbonell (2009) menciona que la definición de dependencia psicológica es aquella que produce el anhelo, ansia o sensación irresistible, y que modifica el estado de ánimo, generando cambios en la conducta como irritabilidad y agitación al no satisfacerla, se practica para generar alivio, placer o euforia, conllevando a la pérdida de control.

La dependencia a los videojuegos implica un patrón de conductas caracterizadas por la falta de control, así como la prioridad de realizar actividades que se dan dejando de lado otras, como responsabilidades domésticas, escolares aun cuando se saben de las consecuencias negativas que podrían ocasionar (Estrada, et al., 2022).

Las características que categorizan a un paciente como dependiente de los videojuegos, es la presencia de una preocupación excesiva, donde se expresan rasgos de adicción a los videojuegos; en la cual la persona se muestra constantemente preocupado por jugar, incluso cuando no lo esté practicando. Entre los síntomas que se manifiestan se observa irritabilidad, desinterés en otras actividades de la persona, mentir sobre la práctica de su uso. Asimismo, quienes padecen de esta dependencia, muestran una necesidad de su uso, minimizan la cantidad de tiempo que emplean. Hay una falta de control quienes tienen estas sintomatologías, por tanto, es necesario controlar el tiempo que pasa usando los videojuegos (Corrales, 2019).

Chóliz y Marco (2011) definen los conceptos de las dimensiones de la variable videojuegos, que a continuación se presentan:

Abstinencia: La cual ocasiona un malestar emocional cuando el individuo no puede hacer uso de los videojuegos.

Abuso y tolerancia: la persona siente la necesidad de mayor consumo y en cantidades de tiempo mayores, en tal sentido se presentan sensaciones de satisfacción al inicio de su

consumo, pese a que se juegue la misma cantidad de tiempo o los mismos juegos. Asimismo, la tolerancia está relacionada con el abuso, por eso la persona necesita aumentar las horas de juego para conseguir la misma satisfacción que anteriormente.

Problemas ocasionados por los videojuegos: En este nivel se observan que jugar conlleva a repercusiones negativas, que afecta especialmente en las relaciones interpersonales donde se relacionan los consumidores, a nivel familiar, social, también de manera física como afectación del sueño, inadecuados estilos de alimentación, etc.

Dificultad en el control: Es donde el problema se presenta para dejar de usar los videojuegos, es decir limitar o restringir el uso del juego, ya que la persona está sumergida en los videojuegos.

En referencia a las teorías psicológicas de la agresividad tenemos el enfoque cognitivo conductual. Bandura (1977) menciona que la agresión es resultado de inequívocos aprendizajes, por imitación de los modelos, la cual es provocada por un estímulo que genera de comportamientos, emociones y cognición que ocasiona daño.

El término “Aggredi” proviene de la palabra en latín que es dirigirse hacia un paso al frente. Es decir que “agredir” significa investir a la persona que comienza una agresión, también se suele emplear esta palabra para iniciar el ataque, sea encaminado a protegerse o ir en contra de algo o alguien (Catalán, 2019).

Buss y Perry (1992) definen la agresividad como una disposición persistente de la persona, que interviene en la actitud que tiene la persona o un grupo de personas, para realizar estos actos. Por ello, suele ser acreditado como una respuesta de adaptación de los seres vivos, en como reaccionamos a las situaciones que nos parecen peligrosas, se puede manifestar en comportamientos de agresión verbal y física.

Matalinares, Yaringaño, Uceda, y Fernán (2012) detallan las dimensiones de la variable agresividad, donde la agresividad verbal hace alusión a las experiencias que tiene una persona ante el acto de agredir, suele ser percibida como una reacción para superar situaciones amenazantes del medio exterior a través de gritos o insultos. La hostilidad, son valoraciones negativas que tiene intención de causar daño expresando desprecio por otros y conductas destructivas. La ira, es una emoción intensa que provoca enojo en la persona, así como la percepción de vulneración de la persona. Además, la agresividad física se expresa como un elemento de la conducta normal que para complacer necesidades de suma vitalidad y para suprimir o superar cualquier amenaza contra la integridad física y/o psicológica. (Valzelli, 1983).

1.4. Justificación

Fernández (2020) explica que la justificación práctica busca contribuir a proponer solución del problema estudiado de manera directa o indirecta. Por tanto, el presente estudio se justifica en base al valor práctico, ya que los estudiantes de la Institución educativa expresaron sintomatología de dependencia a los videojuegos y agresividad, por lo tanto, hay una necesidad de conocer los niveles que presentan, así como el grado de asociación, para brindar estrategias de solución que permita mejorar el estado actual, concientizando sobre el problema a docentes, padres de familia y comunidad educativa. Para generar mejores condiciones en el servicio educativo y su prevención.

Desde la postura social, el estudio nos permite contar con información y poder implementarlo en las sesiones de tutoría del colegio, para desarrollarlos en las escuelas de padres, charlas psicoeducativas, talleres con los estudiantes y los psicólogos puedan intervenir. Asimismo, los datos obtenidos contribuirán con estudios similares para sus antecedentes, y

motivar a futuros investigadores sobre la dependencia a los videojuegos, ya que, al ser un fenómeno que va en aumento se necesita ampliar su estudio, así como conocer factores que pueden relacionarse al tema de investigación.

Como justificación metodológica se busca aportar a futuros estudios con la misma línea de investigación con las mismas variables, a su vez contar con la validez mediante el juicio de jueces expertos en el tema y la confiabilidad de los instrumentos, adaptados a un contexto de escolares de Lima metropolitana.

1.5. Formulación del problema

Problema general

- ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?

Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?
- ¿Cuál es el nivel de agresividad que presentan los estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?
- ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad física en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?
- ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?

- ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?
- ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?

1.6.Objetivos

Objetivo general

- Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.

Objetivos específicos

- Identificar el nivel de la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.
- Identificar el nivel de agresividad que presentan los estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.
- Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad física en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.
- Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.
- Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.
- Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.

Hipótesis general

- Hi: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.
- H0: No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.

Hipótesis específicas

- H1: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad física en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.
- H2: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.
- H3: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.
- H4: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

De tipo descriptivo correlacional, de diseño no experimental de corte transversal porque la información recolectada fue en un solo momento.

En cuanto al enfoque es cuantitativo, para ello se comprueba la hipótesis en una medición numérica y también estadística para determinar las dimensiones del estudio de la población (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

2.2. Población y muestra

La población está constituida por 1025 estudiantes del nivel secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince en el año 2021.

Hernández, et al. (2014) mencionan que una porción de una población es la muestra, de la cual se recolectará información, para posteriormente generalizar los resultados. En tal sentido, nuestra muestra comprendió un total de 197 estudiantes de primero a quinto de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince en el año 2021, que oscilan entre los 11 a 18 años, de ambos sexos y que asistieron con regularidad a las clases.

Otzen y Manderola (2017) señalan que las técnicas para determinar el muestreo no probabilístico, va depender de criterios de ese momento y del juicio de los investigadores, y criterios de inclusión para su indagación. Siendo así, el tipo de muestreo de la presente investigación es no probabilístico y por conveniencia a criterio del autor, ya que se trabajó solo con los estudiantes de nivel secundaria.

Para los criterios de inclusión

- Estudiantes mujeres y varones de primero a quinto grado de secundaria
- Escolares matriculados en el periodo escolar 2021 del distrito de Lince
- Cuyas edades oscilan entre 11 a 18 años.
- Quienes asistan a las clases virtuales frecuentemente

Para los criterios de exclusión del estudio

- Quienes no deseen participar voluntariamente
- Quienes no cuenten con la autorización por medio del consentimiento informado
- Cuestionarios incompletos

2.3. Técnicas e instrumentos

Se utilizó la técnica de la encuesta, como refiere Arias (2020). Esta técnica sirve para emplear datos de una investigación científica de la cual se busca abstraer información de un conjunto determinado de personas, lo que permite alcanzar el objetivo del estudio. La característica que posee es, que permite sistematizar las respuestas mediante el uso de la estadística.

Los instrumentos de recolección utilizados:

- Test de Dependencia a Videojuegos TDV de Chóliz y Marco creado el 2011 y adaptado al Perú en el año 2017
- Cuestionario de Agresión de Buss y Perry del año 1992, adaptado en Perú en el 2012.

Nombre	Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
Autores y año	Chóliz y Marco (2011)
Procedencia	España
Adaptación en Perú	Salas Edwin y Merino César (2017)
Tipo de aplicación	Individual y colectiva
Población	11 a 18 años
Tiempo	20 minutos
Ámbito de aplicación	Área clínica, educativa e investigación
Número de ítems	25 ítems
Escala	Tipo Likert
Dimensiones e ítems	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Abstinencia (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25) ✓ Abuso y tolerancia (1, 5, 8, 9, 12) ✓ Problemas ocasionados por videojuegos (16, 17, 19, 23) ✓ Dificultad en el control (2, 15, 18, 20, 22, 24)
Rangos y niveles	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 0 a 25 puntos = bajo ✓ 26 a 50 = medio ✓ 51 a 75 = alto ✓ 76 a más = muy alto

Fue construido y validado en el 2011 por los docentes españoles Chóliz y Marco, el cual consta de cuatro dimensiones y 25 reactivos en escala tipo Likert. El objetivo de la prueba es para emplearla en la evaluación, el diagnóstico e investigación sobre la dependencia a los videojuegos, el cual tiene base teórica el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-IV.

En cuanto a su calificación, consta de 25 ítems y 4 dimensiones, donde a partir del ítem 1 al 14 (0 = nunca; 1 = rara vez; 2 = a veces; 3 = con frecuencia y 4 casi siempre); del ítem 15 al 25 se indaga sobre el grado de acuerdo o desacuerdo, el cual que oscila entre (0 = totalmente en desacuerdo; 1 = un poco en desacuerdo; 2 = neutral; 3 = un poco de acuerdo y 4 = totalmente de acuerdo).

La adaptación al Perú fue realizada por Edwin Salas y Cesar Merino en el año 2017, quienes realizaron un análisis psicométrico del TDV en estudiantes de cinco Instituciones educativas nacionales. En referencia a sus bondades psicométricas, posee validez de constructo por medio el método de extracción de factores, donde se empleó el método de consistencia interna, además se realizó la validación de 3 jueces expertos y una prueba piloto donde participaron 20 escolares de 1° a 5° de secundaria de un colegio nacional. El nivel de confiabilidad del alfa de Cronbach fue de .94.

Para nuestra investigación se realizó una prueba piloto de 20 participantes, y el análisis de confiabilidad fue mediante el estadístico alfa de Cronbach, el cual dio un nivel de .97 de confiabilidad en el Test de Dependencia a Videojuegos y para la validez se hizo por consistencia interna con el estadístico KMO y Bartlett resultando un valor de .91, así también validación de cuatro expertos, lo que nos permite afirmar que esta prueba es confiable y válida para su aplicación en la muestra elegida.

Cuestionario de Agresión (AQ)

FICHA TÉCNICA

Nombre	Cuestionario de Agresión (AQ)
Autores y año	Buss y Perry (1992)
Procedencia	EE. UU

Adaptación en Perú	Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012)
Tipo de aplicación	Individual y grupal
Población	10 a 19 años
Tiempo	5 a 10 minutos
Ámbito de aplicación	Área educativa, social e investigación
Número de ítems	25 ítems
Escala	Tipo Likert
Dimensiones e ítems	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Agresión física 2,6,10,14,18 ✓ Agresión verbal 1,5,9,13,17,21,24,27,29 ✓ Ira 3,7,11,15,19,22,25 ✓ Hostilidad 4,8,12,16,20,23,26,28
Rangos y niveles	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 0 a 51 puntos = muy bajo ✓ 52 a 67 = bajo ✓ 68 a 82 = medio ✓ 83 a 98 = alto ✓ 99 a más = muy alto

Este cuestionario fue creado por Buss y Perry en EE. UU. El objetivo de la prueba es medir los niveles de agresividad de los participantes. La calificación comprende de 29 ítems, de escala Likert y 4 factores, siendo las opciones de respuesta: 1 = (CF) Completamente falso para mí, 2 = (BF) Bastante falso para mí, 3 = (VF) Ni verdadero, ni falso para mí, 4 = (BV) Bastante verdadero para mí y 5 = (CV) Completamente verdadero para mí.

Sobre Los valores psicométricos cabe mencionar que posee validez de constructo, donde se hizo un análisis exploratorio, cuya estructura en sus dimensiones sobre la varianza total es de 60.81%. Asu vez, la confiabilidad del instrumento fue mediante el coeficiente de

Alfa, que ascendió a .83 en la escala total, lo que comprueba que la validez y confiabilidad de la prueba. Se empleo los baremos

Fue adaptada para población peruana por Matalinares, et al. (2012) quienes eran investigadores de Psicología en la Universidad Mayor de San Marcos en Lima – Perú.

Asimismo, para fines de este estudio se desarrolló una prueba piloto de 20 participantes, mediante el estadístico alfa de Cronbach, la cual arrojó un nivel de .096 y para la validez se usó el KMO y Barlett que calculó .90, además de validación de cuatro jueces expertos, lo que significa que el instrumento tiene buena confiabilidad y validez.

2.4. Procedimiento de recolección de datos

Se realizaron los siguientes pasos. Primero, se envió una carta explicando el objetivo del estudio y procedimientos al correo electrónico institucional dirigido a la directora del colegio nacional. Después de la respuesta del documento y autorización, la dirección del colegio informó a sus docentes sobre el estudio, mediante correo electrónico. Luego, se procedió a contactar con los docentes de 1° a 5° de secundaria mediante el apoyo de los auxiliares de los grados. Después de ello, los docentes de aula compartieron el formulario en línea *Google forms* que contenía el documento de consentimiento y el asentimiento informados. Asimismo, se adjuntó dichos documentos en formato Word para que puedan descargarlo y subirlo al finalizar el formulario. Una vez culminado estos pasos, se descargó la base de datos de Excel que contenía las respuestas de los estudiantes. Se realizó un filtro de las respuestas cuyos estudiantes calificaron con todos los criterios de inclusión y se excluyó a aquellos que no adjuntaron el consentimiento informado o no terminaron de responder todas las preguntas, culminando así la aplicación de los cuestionarios.

Los análisis de los datos se procesaron con la información recolectada, para luego de ser almacenada en una base de datos de Excel, fue trasladada hacía el programa estadístico SPSS Versión 26 para los análisis descriptivos e inferenciales de la investigación, como la prueba de normalidad salió de distribución no normal, se ejecutó la prueba no paramétrica de Rho Spearman para realizar las correlacionales entre las variables y dimensiones estudiadas, el nivel de significancia es de ($p < 0.05$). por lo que se considera que existen evidencias de significación estadística del máximo error permitido.

2.5. Aspectos éticos

Como señala la declaración de Helsinki es importante tener en cuenta que los participantes tienen derecho a tomar decisiones informadas, cuyo proceso es voluntario. Asimismo, se aplicó lo estipulado en el libro código de ética y deontología profesional del colegio de psicólogos del Perú CDN (2018) en sus artículos 25 y 37 que menciona sobre el consentimiento y asentimiento informado. Por ello, se procedió a informar a los apoderados acerca del documento consentimiento informado, donde conocieron el objetivo y procedimiento del estudio, y para los estudiantes se les brindó el asentimiento informado para la participación del estudio. De esa forma, se garantizó aspectos éticos basados en los principios de justicia, beneficencia, anonimato y confidencialidad de todos los datos. En caso el estudiante desee no participar tuvo la libertad de no hacerlo o retirarse del estudio, incluso después de su inicio.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1. Resultados Descriptivos

Tabla 1

Distribución según sexo

Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	113	57%
Masculino	84	43%
Total	197	100%

Nota. La muestra comprende 197 estudiantes de secundaria

En la presente tabla, se aprecia que la muestra fue un total 197 estudiantes, donde la mayoría estuvo compuesta por el sexo femenino, representando un total de (57%), mientras que los del sexo masculino fue (43%).

Tabla 2

Distribución según grados

Grados	Frecuencia	Porcentaje
1	7	4%
2	89	45%
3	44	22%
4	32	16%
5	25	13%
Total	197	100%

Nota. La muestra comprende 197 estudiantes de 1° a 5° de secundaria

En la siguiente tabla, se muestra que del (100%) de los participantes, el (45%) de los estudiantes cursan el 2° de secundaria, seguido del (22%) del 3° grado, luego el (16%) que corresponde a 4°, además de un (13%) escolares de 5° de secundaria y finalmente de 1° de secundaria con un (4%).

Distribución según edades

Edades (años)	Frecuencia	Porcentaje
12 a 13	50	25%
14 a 16	138	70%
17 a 18	9	5%
Total	197	100%

Nota. La muestra comprende estudiantes de 12 a 18 años

La tabla 3 comprende la distribución de los estudiantes según rango de edad, donde se aprecia que el (70%) de los alumnos tienen entre 14 a 16 años, seguido del (25%) cuyas edades eran de 12 a 13 años y por último el 5% eran de 17 a 18 años.

Tabla 4

Análisis descriptivos de las variables generales

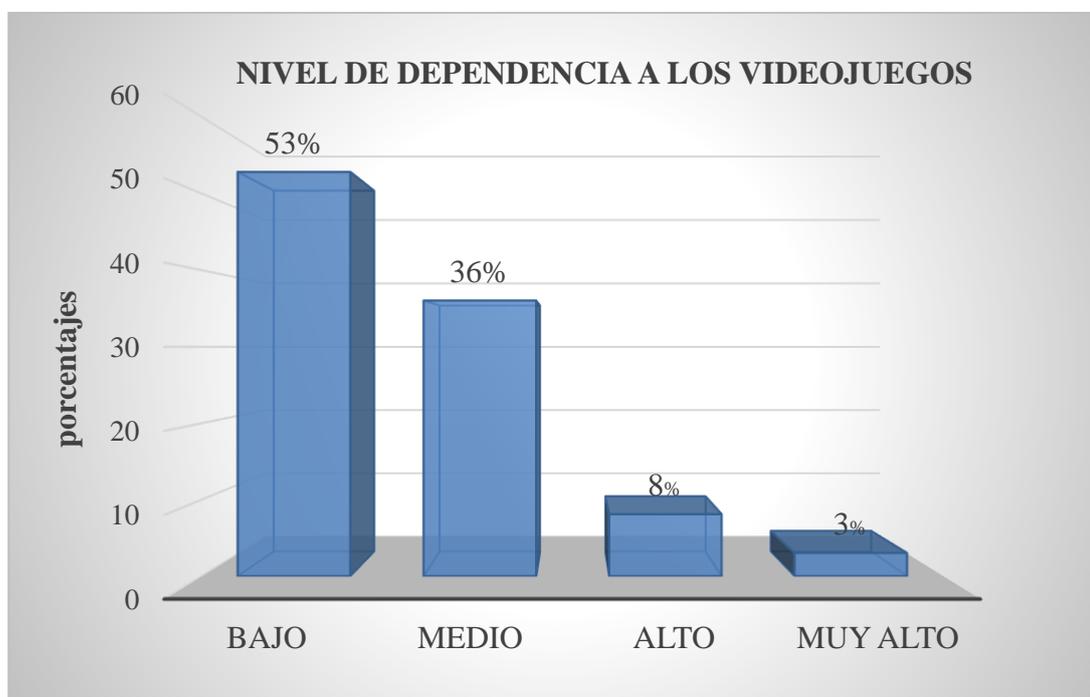
	Mín	Máx	Media	D.E.	Asimetría	Curtosis
EDAD	12	18	14	1.17	.30	-1.93
DEP. VIDEOJUEGOS	1	111	27.26	20.35	1.16	1.78
T. AGRESIVIDAD	29	130	66.39	17.45	.536	.442

Nota. N = 197 estudiantes

Como se observa en la tabla 4, los estudiantes tienen una edad promedio de 14 años aproximadamente, el participante más joven tiene 12 años y el mayor tiene 18 años. La desviación estándar es de 1. En cuanto a primera variable 1 es el mínimo valor el máximo de 111, el promedio es de 27, su desviación estándar es de 20, y en referencia a la muestra es asimétrica positiva y mesocúrtica, inclinándose a una distribución normal de datos. Para la segunda variable obtuvo un mínimo puntaje de 29 y 130 es el máximo, 66 es la media y posee una desviación estándar de 17 y en referencia a los datos se distribuyen de forma simétrica.

Figura 1

Niveles de dependencia a los Videojuegos

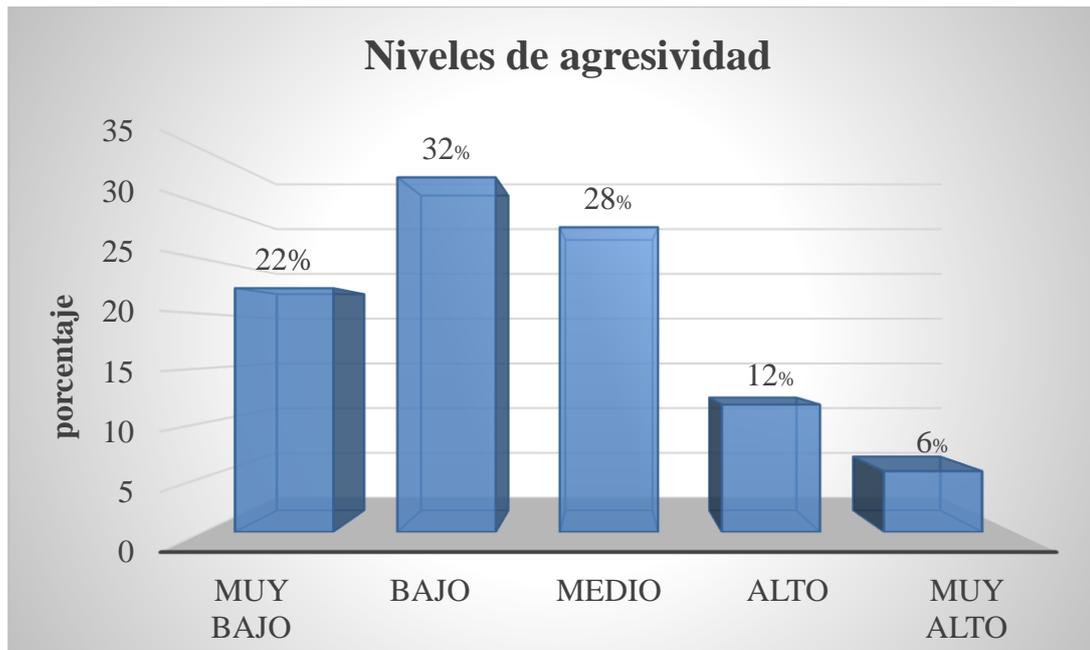


Nota. N=197

En la figura 1, se muestran los porcentajes respecto a los niveles de dependencia a los videojuegos, donde el nivel que alcanzó un mayor puntaje es de tipo bajo (53%), asimismo el nivel medio ocupó un (36%), el nivel alto alcanzó un (8%) y finalmente muy alto (3%).

Figura 2

Niveles de Agresividad



Nota. Niveles de Agresividad de la muestra de 197 estudiantes de un Colegio Nacional del distrito de Lince, 2021.

En la figura 2, se muestran los niveles de esta variable, donde el mayor nivel fue de tipo bajo (32%), seguido del nivel medio con (28%), luego el nivel muy bajo (22%), el siguiente lo obtuvo el nivel alto con (12%) y finalmente el nivel muy alto tuvo (6%).

3.2. Resultados Inferenciales

Prueba de Normalidad

Tabla 5

Prueba de la normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
AGRESIVIDAD FISICA	.104	197	.000
AGRESIVIDAD VERBAL	.085	197	.001
IRA	.076	197	.008
HOSTILIDAD	.081	197	.003
AGRESIVIDAD GENERAL	.057	197	.200*
DEPENDENCIA_VIDEOJUEGOS	.098	197	.000

Nota. Todas las correlaciones realizadas son estadísticamente significativas ($p < .05$.)

En la presente tabla, se visualiza el análisis inferencial del estudio, para ello se efectuó la prueba para la normalidad mediante la escala de Kolmogorov-Smirnov. En el caso de dependencia a los videojuegos su valor fue de (.000), en la agresividad tuvo un nivel de significancia de (.200). En las siguientes dimensiones de la segunda variable: Agresividad física (.000), en Agresividad verbal (.001), Ira (.008) y hostilidad (.003); Siendo así, que el resultado de la distribución de la curva fue no normal. Por ello, para la contratación de hipótesis general y específicas se empleó el Rho de Spearman que es especial para pruebas no paramétricas.

Tabla 6

Correlación de la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS		
AGRESIVIDAD GENERAL	Coefficiente de correlación	.318**
	Sig. (bilateral)	.000
	N	197

Nota. Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables ($p < .05$.)

Como se estima en la tabla 6, el nivel de relación entre la variable Dependencia a los Videojuegos y Agresividad alcanzo un ($Rho = .318$); lo que significa que si hay relación directa positiva débil entre ellas.

Dado que el valor ($p = .000 < .05$), se encuentra en un nivel inferior del error permitido, se rechaza la hipótesis nula y acepta se acepta la hipótesis alterna. Por tanto, los hallazgos estadísticos evidencian que a mayor Dependencia a los Videojuegos mayor es la Agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.

Prueba de Hipótesis Específicas

Tabla 7

Correlación de la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad física

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS		
AGRESIVIDAD FÍSICA	Coefficiente de correlación	.251**
	Sig. (bilateral)	.000
	N	197

Nota. Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables ($p < .05$.)

la siguiente tabla se observa que el nivel de correlación entre Dependencia a los Videojuegos y Agresividad física, resultando un ($Rho = .251$); lo que significa que se tiene relación directa positiva débil entre las variables.

Puesto que, el valor ($p = .000 < .05$) es significativo, por ser menos de nivel permitido del erro, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Siendo así que los resultados demuestran que, a más Dependencia a los Videojuegos, más será el grado de Agresividad física en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.

Tabla 8

Correlación de la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad verbal

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS		
AGRESIVIDAD VERBAL	Coeficiente de correlación	.330**
	Sig. (bilateral)	.000
	N	197

Nota. Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables ($p < .05$.)

Se visualiza en la presente tabla, que existe una correlación significativa entre la Dependencia a los Videojuegos y la dimensión Agresividad verbal ($Rho = .330$); lo cual evidencia que hay una correlación directa positiva débil entre estas.

Siendo que, el valor de ($p = .000 < .05$) es inferior al nivel de significancia del error permitido, por ende, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. De ese modo los hallazgos permitieron saber que, a mayor Dependencia a los Videojuegos, la Agresividad verbal se expresa en mayor intensidad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.

Tabla 9

Correlación de la Dependencia a los Videojuegos e Ira

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS		
IRA	Coefficiente de correlación	.254**
	Sig. (bilateral)	.000
	N	197

Nota. Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables ($p < .05$.)

La siguiente tabla, expone que hay una relación significativa entre la Dependencia a los Videojuegos y la Ira, siendo el ($Rho = .254$), entonces se observa una relación directa positiva débil.

Puesto que, el valor de ($p = .000 < .05$) está dentro del nivel de significancia del error aceptado, por tal motivo se aprueba la hipótesis alternante. Siendo así que los resultados comprueban que, a mayor Dependencia a los Videojuego, mayor Ira manifestada en los adolescentes de la institución educativa.

Tabla 10

Correlación de la Dependencia a los Videojuegos y Hostilidad

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS		
HOSTILIDAD	Coefficiente de correlación	.235**
	Sig. (bilateral)	.001
	N	197

Nota. Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables ($p < .05$.)

Como se representa en la tabla 10, se tiene una correlación entre la Dependencia a los Videojuegos y la Hostilidad, cuyo valor es ($Rho = .235$); lo que demuestra una relación directa positiva débil.

Cuyo valor ($p = .001 < .05$), se ubica por debajo del nivel del error permitido, de ese modo se rechaza la hipótesis nula y acepta la alterna. Siendo así que, estadísticamente se comprueba que existe una mayor Dependencia a los Videojuegos a mayor en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1. Discusiones

El objetivo general del estudio fue determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021. Después de realizar la prueba de hipótesis se pudo encontrar el valor ($Rho = .318$), lo que da a conocer que existe una relación estadísticamente significativa de tipo positiva y débil.

Este valor es similar a la investigación de Quezada (2019) en cuya investigación se obtuvo una relación directa significativa débil ($Rho = .27$). En el mismo sentido en el 2020 Faya y Gonzales obteniendo un resultado de la relación de tipo positivo y moderado ($Rho = .420$). En este sentido, se refuerza la postura teórica señalada por Cui, Lee y Bax (2018) sobre nuestros resultados, al igual que los jugadores de China, Corea del Sur y Perú, existe una mayor predisposición de jugadores problemáticos, quienes comparten características similares como ser adolescentes que cursan el nivel secundario, y principalmente del sexo masculino, donde expresan conductas de agresión, falta de empatía y falta de desarrollo de sus habilidades sociales.

En cuanto al nivel de correlación entre la dependencia a los videojuegos y dimensión agresividad física, es de ($Rho = .251$); representando una relación positiva y débil entre ellas. En secuencia a ello, Flores (2020) obtuvo un similar hallazgo donde se encontró un nivel de relación directa de tipo baja ($Rho = .326$) entre dependencia de videojuegos y la agresividad física. En mención al aspecto teórico que respaldan estos resultados Dickmeis y Roe (2019)

mencionan que muchos videojuegos tienen contenido violento, como peleas y disparos, que lo cual puede influenciar y generar la agresión física de los usuarios.

El siguiente objetivo específico determino la dependencia a los videojuegos y el factor agresividad verbal, que consigno una relación de ($Rho = .330$); significa que es positiva débil entre ambas variables. En secuencia al resultado, Arteaga (2018) determinó la relación entre la dependencia a videojuegos y la dimensión agresividad verbal con un valor de ($Rho = .43$) siendo una relación significativa directa débil. Ante ello, se nos demuestra teóricamente que si hay un mayor nivel de dependencia de los videojuegos se expresará a nivel de agresión verbal, tales como: las burlas, agravios verbales, incluso el lenguaje no verbal como los gestos o indiferencia, lo que conlleva a afectar a las personas con las que se relaciona el adolescente.

Asimismo, se determinó la relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión de hostilidad fue ($Rho = .235$); lo que significa que existe correlación positiva y débil. También, Palomino (2020) analizó la Dependencia a los Videojuegos y el factor de hostilidad, donde alcanzo ($Rho = .29$) lo que significa que ambas relaciones son positivas directas y débil. Denotando que el uso descontrolado frente a los videojuegos genera conductas hostiles en adolescentes, cabe recalcar que ambas poblaciones comparten características sociodemográficas similares, como ser distritos de Lima Metropolitana y haber sido muestras que participaron durante las clases virtuales en periodo de confinamiento social debido a situación de Covid 19. Por eso, la postura que señalan Salas y Merino (2017) detalla que se trata de una actitud alargada que involucra sentimientos de desvalorización, envidia o desconfianza, que se expresan de manera verbal como no verbal.

En cuanto a los resultados de la correlación de nuestro estudio, para determinar la dependencia a los videojuegos y la dimensión de ira, se alcanzó un ($Rho = .254$); la cual demuestra una relación directa positiva débil. No obstante, el estudio hecho por Coca (2023)

manifiesto que los estudiantes de Ecuador de 14 a 17 años que participaron reportaron valores en referencia a estas mismas variables de ($Rho = -.016$) correlación negativa muy débil. Es decir, hay una relación inversa de la ira siendo expresadas en las emociones de los jóvenes. Así pues, Buss y Perry (1992), citado en Matalinares, et al. (2012) expresa que la emoción de ira es una circunstancia emocional que proviene de la exaltación por causa del enojo que involucra expresiones faciales; muecas, gestos; siendo que sus estados emocionales fluctúan según el contexto y estímulos del procedimiento de la recaudación de la muestra, es decir que al encontrarnos en una situación donde ya no hay confinamiento por Covid-19, los adolescentes tienen otras formas de diversión además de las videoconsolas.

En relación a los resultados descriptivos propuestos en este estudio, se muestran los porcentajes y frecuencias respecto al nivel de dependencia a los videojuegos, donde el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria con mayor porcentaje fue 53% de tipo bajo, el 36% ocupó nivel medio, el 8% es el nivel alto y finalmente el 3% muy alto, estos puntajes difieren del estudio elaborado por Flores (2020), donde 66% de la muestra tiene un nivel medio, así como señala Yalçın y Erdoğan (2019) los adolescentes que una escuela en Turquía presentaron un nivel de dependencia a videojuegos de 4,32%, siendo que invertían entre de 10 a 13 horas semanales.

En cuanto a los niveles de agresividad de la presente investigación en estudiantes de secundaria, el nivel predominante fue nivel bajo 32%, seguido del 28% tipo medio, el 22% está en una categoría muy bajo, no obstante, el 12% se posiciona en nivel alto, finalmente el 6% de grado muy alto. Niveles similares concuerdan con el estudio hecho en Ecuador por Millan (2022) la cual conformó 222 participantes de la IE, arrojando un valor de nivel de agresividad media con un 33%, las cuales fueron percibidas como normal entre los adolescentes. Ante ello, Bandura (1977) menciona que la agresión proviene de la imitación de los modelos; y se observa

que los adolescentes al encontrarse en confinamiento en casa observan a sus cuidadores como principales referentes, no obstante, la puntuación de agresividad de nivel medio se observa solo en menos de la mitad de los estudiantes.

En cuanto a las limitaciones percibidas, principalmente fue el acceso a la muestra, ya que por periodo de pandemia por Covid-19 y algunos de los estudiantes no asistían frecuentemente a clases virtuales, y por ende no se contaba con el contacto presencial con ellos, la comunicación se dio a través de los auxiliares y tutores de aula. Además, la mayoría de los padres y algunos estudiantes tenían dificultades para el adecuado uso de los recursos tecnológicos, como el realizar el formulario en línea, por lo que se realizó un tutorial explicativo de cómo desarrollar el formulario y adjuntar el consentimiento informado relleno por los padres de familia. En otros casos, la señal de internet limitó que muchos de los estudiantes realizaran los cuestionarios en el plazo establecido. Por otro lado, el contar con pocos antecedentes internacionales con las mismas variables, ya que el fenómeno de videojuegos está siendo estudiado recientemente.

En cuanto a las implicancias sociales del estudio, nos permitió recabar la información de los estudiantes y realizar charlas sobre dependencia a videojuegos y agresividad en las sesiones de tutoría, así como la forma de identificar sus síntomas para prevenirlos. Además, en la reunión mensual que lleva a cabo la Institución educativa se expuso la necesidad de implementar talleres psicoeducativos de manera mensual sobre videojuegos y control de impulsos y en las escuelas para padres se concientizó sobre la importancia de controlar el uso del tiempo frente a los dispositivos, realizar un horario para cada actividad del adolescente en casa, así como la búsqueda de formas de entretenimiento en familia.

En referencia a las implicancias prácticas, se identificó los niveles de dependencia y agresividad, así como el grado de asociación de las variables, después de procedió a comentar a la Institución educativa los resultados, de esa forma en el último bimestre escolar se incorporó al plan anual de tutoría “dale clic a tus emociones” la importancia de estudiar el control del tiempo e impulso. En suma, a ello, se concientizó sobre el problema a la comunidad educativa. Para generar mejores condiciones en el servicio educativo y su prevención. Así también, la investigación permitió ser antecedente para próximos estudios, por ello se sugiere hacer investigaciones con otros factores asociados como datos sociodemográficos similares y diferentes, estudios comparativos y otras variables como rendimiento escolar, tipos de familia, aspectos emocionales, como estudios de prevalencia e incidencia en Perú.

Como implicancia metodológica del estudio, se pueden obtener dos instrumentos que se ajustan a la realidad de nuestro contexto actual, y contar con una buena confiabilidad mediante el alfa de Cronbach y validez mediante a cuatro jueces expertos que cuentan con más de 5 años de experiencia en el tema.

4.2. Conclusiones

Primero. - Existe una relación significativa directa débil entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en los estudiantes.

Segundo. - El nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria con mayor porcentaje fue 53% de tipo bajo, el 36% ocupó nivel medio, el 8% es el nivel alto y finalmente el 3% muy alto.

Tercero. - El 32% de nivel de agresividad que expresan los estudiantes es tipo bajo, el 28% es de tipo medio, el 22% de tipo muy bajo, sin embargo, el 12% es alto, por último, el 6% es muy alto.

Cuarto. - Existe una relación significativa, la cual es directa débil entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresividad física.

Quinto. - Existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresividad verbal, la cual es directa débil.

Sexto. - Existe una relación significativa, directa débil que comprende la dependencia a los videojuegos y la dimensión ira.

Séptimo. - Existe una relación directa débil y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión hostilidad.

REFERENCIAS

- Arias, J. (2020) *Métodos de investigación online: Herramientas digitales para recolectar datos*. Repositorio Concytec.
- Arteaga, T. (2018) *Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34997->
- Asociación Americana de Psiquiatría (2014), *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5*. (5th ed.). Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría.
- Baldi, E., Boggiani, E., Dolci, M., y Rinaldi, G. (2013). *Adolescentes violentos con otros, con ellos mismos*. Barcelona: Herder.
- Bandura, A. (1977). Social learning analysis of aggression. *Analysis of delinquency and aggression*. Hillsdale: Erlbaum.
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción: Fundamentos sociales*. Martínez Roca
- Bonnaire, C. y. (2017). Représentations des risques associés à l’usage des jeux vidéo chez les jeunes adolescents : une étude exploratoire pour aider à penser la prévention. *Archives de Pédiatrie*, 24(10), 1016.
- Buss A. y Perry, M. (1992) The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol. 63, N° 3, 452-459.
- Carbonell, X., Talam A., Beranuy M., Oberst, U., y Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 2009, Núm. 25.
- Catalán, M. (2019). La agresividad en el recreo en los niños y niñas de 5 años. *Tesis de segunda especialidad*. Unitumbes.
- Coca, K. (2023). Dependencia a los videojuegos y Conductas agresivas en Adolescentes Escolarizados. *Escuela de Psicología*. Ecuador

Colegio de Psicólogos del Perú (2018). *Código de ética y deontología*. Concejo directo
Nacional

Condor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a
5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019*. [Tesis de
Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37373>

Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes de primer
semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la
provincia de Canchis- periodo 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Inca
Garcilaso de la Vega]. Repositorio UIGV
<http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/4473>

Cui J., L. C. (2018). A comparison of 'psychosocially problematic gaming' among middle
and high school students in China and South Korea. *Computers in Human
Behavior*, 86 - 94. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.040>

DFC Intelligence (2020). *Segmentación global de consumidores inteligentes*.
<https://www.dfcint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2/>

Dickmeis, A. y Roe, K. (2019). *Genres matter: Video games as predictors of physical
aggression among adolescents*. *Communications*. 44(1), 105 – 12.

Estrada, E., Paricahua, J., Velasquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla,
W., Puma, M., y Gallegos, N. (2022). *Dependencia a los videojuegos en
estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana*. *Archivos
Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, V41(n4), 242–250.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>

Faya, J. y González F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescente
varones de la ciudad de Trujillo* [Tesis de Licenciatura, Universidad César
Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45815>

Fernández Bedoya, Víctor. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica.
Espíritu Emprendedor TES. 4. 10.33970/eetes.v4.n3.2020.207.

Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de Institución Educativa Jorge Chávez, Tácna-Perú* [Tesis de Maestría, Universidad Peruana Unión].

Gonzálvez, M., Espada J. y Tejeiro R. (2017). El uso problemático de los videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185.

Güemes, M., Ceñal, M., y Hidalgo, M. (2017). Pubertad y adolescencia. *Revista Adolescere* 2017, 5(1), 7-22. <https://www.adolescere.es/pubertad-y-adolescencia/>

Guevara, G. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos Pimentel*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48856?show=full>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación Científica*. 6ta ed. México, D.F.: Editorial McGraw-Hill. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/psicologiasocial/article/view/32/2801>

Jordan, F. (2018). Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación. *Revista PSOCIAL*, 4(2), 33-46.

Lloret, D., Morell, R., Marzo, J., y Tirado, S. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Revista Atención Primaria*, 50(6), pp 350-358 <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656716303948>

Marco, C. y Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo – conductual de la adicción a videojuegos de rol online: Fundamento de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de psicología*, 30(1), 46-55. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16729452005>

Marco, C., y Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57-69.

Matalinares C., Yaringaño L., Uceda, J., y Fernán, E. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de buss y perry. *Revista IIPSI Facultad de Psicología UNMSM*, 15(1), 147 - 161

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

Millan, M. (s.f.). *La Agresividad y su relación con la Adicción a videojuegos en adolescentes*". Ambato, Ecuador.

Nielsen Games Video Game Tracking. (23 de 06 de 2020). 3, 2, 1 ¡Vamos! El videojuego alcanza su máximo nivel durante COVID-19. <https://www.nielsen.com/es/insights/2020/3-2-1-go-video-gaming-is-at-an-all-time-high-during-covid-19/>

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Clasificación internacional de enfermedades para estadísticas de mortalidad y morbilidad*, (11th Revisión). <https://icd.who.int/browse11/l-m/en>

Otzen, T., y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*. 35. 227-232. 10.4067/S0717-95022017000100037.

Palomino, E. (2020). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020* [Tesis de Licenciatura Universidad César Vallejo] Repositorio UXC <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48361>

Quezada A. (2019). *Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N°2 de San Martín de Porres*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada del Norte]. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/22518?locale-attribute=en>

Real Academia de la Lengua Española (2023) *Definición de dependencia*. <https://dle.rae.es/dependencia?m=form>

Rodríguez, M., y García, F. (2021). El uso de los videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591. doi:<https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>

Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

Sánchez, J. y. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 11(6). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>

Seguro Social de Salud (2018). *EsSalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental*. <http://www.essalud.gob.pe/essalud-advierde-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>

Vainsoc, L. (03 de 23 de 2020). Videojuegos y sus efectos Psicológicos durante la Pandemia. Obtenido de <https://revistaempresarial.com/actualidad-empresarial/entretenimiento/videojuegos-y-sus-efectos-psicologicos-durante-la-pandemia/>

Valzelli, L. (1983). Psicobiología de la agresión y la violencia. *Madrid: Alhambra*

Wijman, T. (2020). *The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023*. Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-5and-audience-2020-2023/>

Yalçın A. y Erdogan S. (2019). Predictores de la adicción a los juegos digitales entre adolescentes turcos: estudio basado en el modelo de interacción de Cox. *Journal of Addictions Nursing*, 30(1), 49 - 56. doi:10.1097/ene.0000000000000265

ANEXOS

ANEXO N°1: Matriz de consistencia

Título: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO NACIONAL DEL DISTRITO DE LINCE, 2021.				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general:</p> <p>¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>1) ¿Cuál es el nivel de dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?</p> <p>2) ¿Cuál es el nivel de agresividad que presentan los estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?</p> <p>3) ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad física en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?</p> <p>4) ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?</p> <p>5) ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?</p> <p>6) ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1) Identificar el nivel de la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p> <p>2) Identificar el nivel de agresividad que presentan los estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p> <p>3) Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad física en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p> <p>4) Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p> <p>5) Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p> <p>6) Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p> <p>Hipótesis Específicas:</p> <p>H1: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad física en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p> <p>H2: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p> <p>H3: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos e ira en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p> <p>H4: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Dependencia a los videojuegos</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Abstinencia ▪ Abuso y Tolerancia ▪ Problemas ocasionados por los videojuegos ▪ Dificultad en el control <p>Variable 2:</p> <p>Agresividad</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Agresión física ▪ Agresión verbal ▪ Ira ▪ Hostilidad 	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Descriptivo correlacional</p> <p>Diseño de Investigación: No experimental</p> <p>Población:</p> <p>La población está constituida por 1025 estudiantes del nivel secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p> <p>Muestra:</p> <p>La muestra está conformada por 197 estudiantes del nivel secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Cholz y Marco, 2011.</p> <p>Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry, 1992.</p>

Anexo N° 2: operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	RANGO Y NIVEL	ESCALA
DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	El Manual estadístico de los trastornos mentales (2014) menciona que el exceso de horas de uso de los videojuegos por doce meses o más, puede contribuir a desarrollar el trastorno de juego por internet, que se caracteriza por patrones de uso persistente y recurrente del uso de internet.	La dependencia a los videojuegos se explica mediante sus dimensiones: Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas ocasionados por los videojuegos y Dificultad en el control	Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Menos a 25 = Bajo 26 a 50 = Medio 51 a 75 = Alto 76 a más = Muy alto	Intervalo
			Abuso y Tolerancia	1, 5, 8, 9 y 12		
			Problemas ocasionados por los videojuegos	16, 17, 19 y 23		
			Dificultad en el control	2, 15, 18, 20, 22 y 24		
AGRESIVIDAD	La agresividad es una disposición persistente de la persona agresiva. Por lo que, es una variable que interviene sobre la predisposición o actitud que tiene la persona o un grupo de personas, para realizar estos actos (Buss y Perry).	Agresividad es explicada mediante sus dimensiones Agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad.	Agresión física	2,6,10,14,18	Menos a 51 = Muy bajo 52 a 67 = Bajo 68 a 82 = Medio 83 a 98 = Alto 99 a más = Muy alto	Intervalo
			Agresión verbal	1,5,9,13,17,21,24,27,29		
			Ira	3,7,11,15,19,22,25		
			Hostilidad	4,8,12,16,20,23,26,28		

CONSENTIMIENTO INFORMADO

La presente investigación, tiene como objetivo determinar la relación entre “Dependencia a los videojuegos y Agresividad” en estudiantes del nivel secundaria. Para ello, se le solicita la participación de su menor hijo(a) con el fin de poder contribuir con la investigación la cual será muy valiosa para conocer la situación de los estudiantes y brindar algunas estrategias de mejora a la Institución Educativa.

La información será analizada e interpretada con el fin de responder a la pregunta de investigación manteniendo siempre el anonimato del participante y la respectiva confidencialidad de los datos, donde se salvaguardará la identidad de los participantes durante todo el proceso.

Si tuviera alguna duda sobre el desarrollo del cuestionario, puede solicitar información al correo: n00094151@upn.pe

AUTORIZACIÓN

Yo _____
padre/madre o apoderado del menor. He tenido la oportunidad de recibir información sobre el objetivo y condiciones de la investigación, por lo que doy mi consentimiento para la participación voluntaria de mi menor hijo(a), autorizando mediante el llenado de este documento.

Lima, _____ de _____ del 2021

Firma

Gracias por su participación

Cuestionario: Videojuegos y Agresividad

Asentimiento Informado

La presente investigación es realizada por la interna de Psicología Catheryn Huaripoma Pizarro de la Universidad Privada del Norte, tiene como objetivo determinar la relación entre “Dependencia a los videojuegos y Agresividad” en estudiantes del nivel Secundaria. En ese sentido, tu participación se considera muy importante con el fin de poder contribuir con la investigación, la cual será muy valiosa para conocer la situación de los estudiantes y brindar algunas estrategias de mejora a la Institución Educativa. La información será analizada e interpretada con el fin de responder a la pregunta de investigación manteniendo siempre el anonimato del participante y la respectiva confidencialidad de los datos, donde se salvaguardará la identidad de los participantes durante todo el proceso. Si tuviera alguna duda sobre el desarrollo del cuestionario, puede solicitar información al correo: n00094151@upn.pe

*Obligatorio

¿Deseas participar de manera voluntaria?

- Si
- No

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Test de dependencia a videojuegos (TDV)

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

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

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

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

N	RV	AV	CF	MV
Nunca	Raras vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

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

Cuestionario de Agresión (AQ)

Nombres y Apellidos: _____ Edad: _____
 Sexo: _____ Institución Educativa: _____ Grado de Instrucción: _____

Instrucciones

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa “x” según la alternativa que mejor describa tu opinión.
 CF = Completamente falso para mí
 BF = Bastante falso para mí
 VF= Ni verdadero, ni falso para mí
 BV = Bastante verdadero para mí
 CV = Completamente verdadero para mí

	CF	BF	VF	BV	CV
01. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
02. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
03. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida					
04. A veces soy bastante envidioso					
05. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
06. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
07. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
08. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
09. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13. Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					

15	Soy una persona apacible					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27	He amenazado a gente que conozco					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

Anexo N°6 validación jueces

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS				
Título de la investigación:	Dependencia a los videojuegos y Agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.			
Línea de investigación:	Salud pública y Poblaciones vulnerables			
Apellidos y nombres del experto:	Meza Tiza, David Marvin			
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Dependencia a los Videojuegos			
Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.				
Items	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		
Sugerencias:				
Firma del experto:				
 David Meza Tiza PISCOTERAPEUTA CPsP. 47938				

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	Dependencia a los videojuegos y Agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.
Línea de investigación:	Salud pública y Poblaciones vulnerables
Apellidos y nombres del experto:	Akram Abdul Hernández Vásquez
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Dependencia a los videojuegos

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Items	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:



Akram Abdul Hernández Vásquez
CMP 44936

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	Dependencia a los videojuegos y Agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.
Línea de investigación:	Salud pública y Poblaciones vulnerables
Apellidos y nombres del experto:	
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Dependencia a los Videojuegos

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:



Lic. José Cuenca Alfaro
 Psicólogo Clínico especialista en Neuropsicología
 C.Ps.P. 13832

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.		
Línea de investigación:	Salud pública y Poblaciones vulnerables		
Apellidos y nombres del experto:	DACA SEMINARIO FIORELLA ALEJANDRA		
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Agresividad		

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Items	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SI	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:


 Fiorella A. Baca Seminario
 PSICUSTRIA
 CIPRESESA - LIMA 10 MO

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

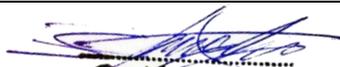
Título de la investigación:	Dependencia a los videojuegos y Agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.	
Línea de investigación:	Salud pública y Poblaciones vulnerables	
Apellidos y nombres del experto:	Meza Tiza, David Marvin	
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Agresividad	

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:



David Meza Tiza
PISCOTERAPEUTA
CPsP. 47938

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.	
Línea de investigación:	Salud pública y Poblaciones vulnerables	
Apellidos y nombres del experto:		
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Agresividad	

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:



Lic. José Cuenca Alfaro
Psicólogo Clínico especialista en Neuropsicol
C.Ps.P. 13832

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	Dependencia a los videojuegos y Agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.
Línea de investigación:	Salud pública y Poblaciones vulnerables
Apellidos y nombres del experto:	Akram Abdul Hernández Vásquez
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Agresividad

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Items	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:



Akram Abdul Hernández Vásquez
CMP 44936

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	Dependencia a los videojuegos y Agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021.		
Línea de investigación:	Salud pública y Poblaciones vulnerables.		
Apellidos y nombres del experto:	BACA SEMINARIO FIORELLA ALEJANDRA		
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Dependencia a los Videojuegos		

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:



Fiorella A. Baca Seminario
PSIQUIATRÍA
CNP 66353 - RNE 39340

INVESTIGACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS

La presente investigación, tiene como objetivo determinar la relación entre "Dependencia a los videojuegos y Agresividad" en estudiantes del nivel secundaria. Para ello, se le solicita la participación del estudiante, con el fin de poder contribuir con la investigación la cual será muy valiosa para conocer la situación de los estudiantes y brindar algunas estrategias de mejora a la Institución Educativa.

La información será analizada e interpretada con el fin de responder a la pregunta de investigación manteniendo siempre el anonimato del participante y la respectiva confidencialidad de los datos, donde se salvaguardará la información brindada durante todo el proceso.

Si tuviera alguna duda sobre el desarrollo del cuestionario, puede solicitar información al correo: n00094151@upn.pe - Telf: 994708446 (consultas o dudas).

En caso el PP.FF de el consentimiento para que su hijo participe seleccionar la opción "sí"

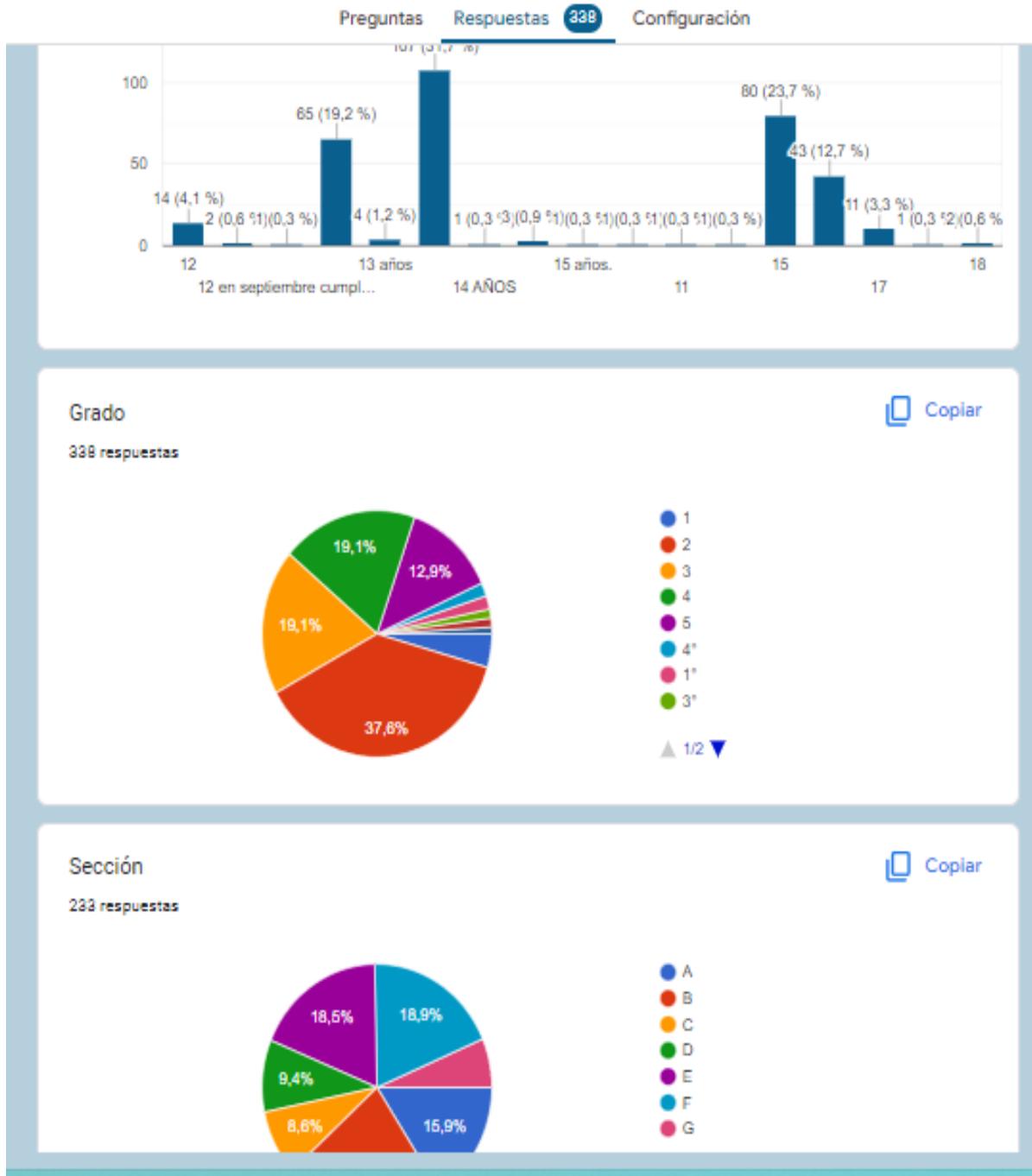
En caso el ESTUDIANTE desee participar seleccionar la opción "Si"

**En caso el PP.FF o ESTUDIANTE no deseen brindar su consentimiento y no se desea que el estudiante participe, colocar no.

Se adjunta documento CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LOS PP.FF que deberan adjuntar al formulario y documento ASENTIMIENTO INFORMADO PARA LOS ESTUDIANTES QUE DESEEN PARTICIPAR.

Correo *

Correo válido



Anexo N° 8 Análisis SPSS

DATA LIMPIA F.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

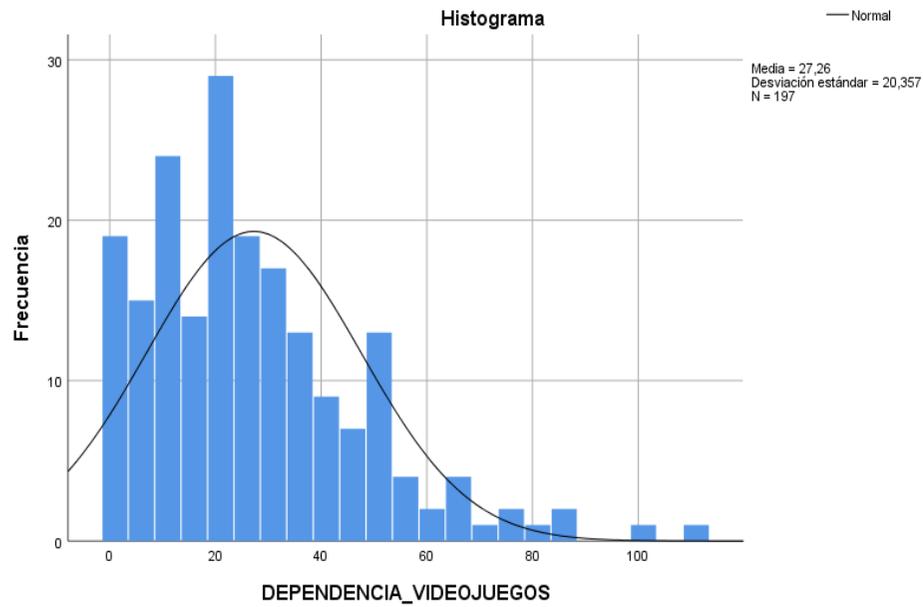
Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
46	A18	N Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
47	A19	N Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
48	A20	N Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
49	A21	N Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
50	A22	N Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
51	A23	N Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
52	A24	N Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
53	A25	N Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
54	A26	N Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
55	A27	N Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
56	A28	N Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
57	A29	N Numérico	1	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
58	AGRE_FISI...	N Numérico	2	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
59	AGRE_VER...	N Numérico	2	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
60	IRA	N Numérico	2	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
61	HOSTILIDAD	N Numérico	2	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
62	AGRESIVID...	N Numérico	3	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
63	ABSTINEN...	N Numérico	2	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
64	ABUSO	N Numérico	2	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
65	PROBL	N Numérico	2	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
66	DIFICULT	N Numérico	2	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
67	DEPENDE...	N Numérico	3	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
68	AGRESIVID...	N Numérico	8	0	AGRESIVIDAD... {1, BAJO}...	Ninguna	Ninguna	19	Derecha	Nominal	Entrada
69	VIDEOJUE...	N Numérico	8	0	VIDEOJUEGO... {1, BAJO}...	Ninguna	Ninguna	19	Derecha	Nominal	Entrada

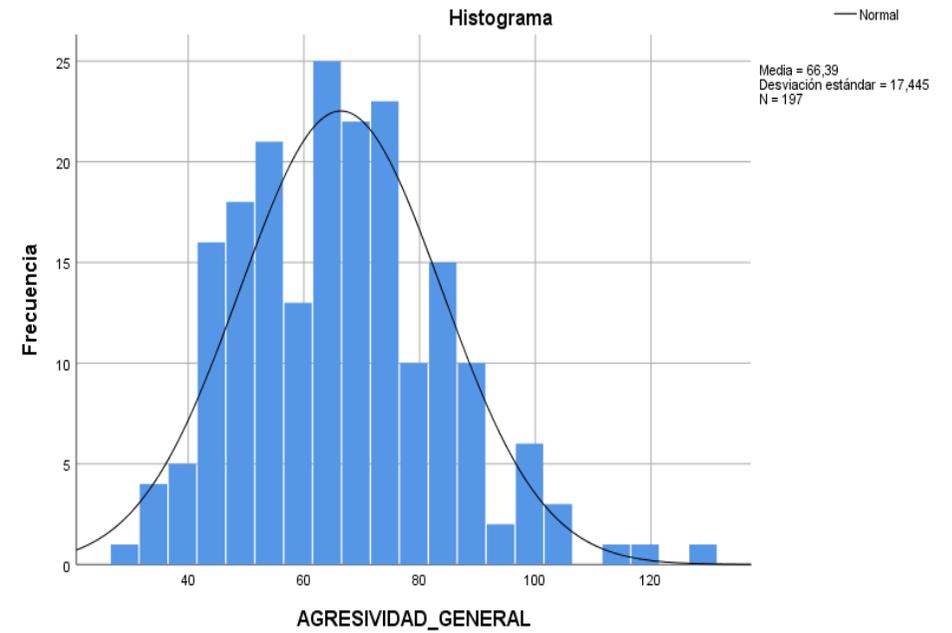
Vista de datos **Vista de variables**

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

DEPENDENCIA_VIDEOJUEGOS



AGRESIVIDAD_GENERAL



Autoguardado DATA LIMPIADA.xlsx - Excel | Buscar | Cathryn huaripoma Pizarro

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Automatizar Ayuda

Comentarios Compartir

Portapapeles Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición Análisis

A2 0

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI
1	Sexc	Edad	Grad	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15	D16	D17	D18	D19	D20	D21	D22	D23	D24	D25	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7
2	0	16	5	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	4	2	2	1	1	0	0	0	0	0	1	2	1	1	1	4	1	1	
3	0	13	1	2	1	1	0	2	0	0	1	0	1	4	2	0	0	2	1	1	4	0	0	2	1	1	0	0	1	2	1	1	1	3	
4	0	16	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	5	5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	
5	1	12	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	
6	1	16	5	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	2	1	1	1	0	1	0	1	1	2	1	1	1	1	
7	0	13	1	0	1	0	1	0	2	0	1	1	1	5	2	1	0	5	2	2	1	1	0	5	0	0	1	0	3	4	5	3	1	3	
8	0	17	5	2	1	0	1	2	2	0	1	2	1	1	1	0	1	0	2	0	1	1	1	1	0	0	1	1	2	3	3	1	3		
9	0	17	5	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	4	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	3	3	3	3	3	3	
10	0	17	5	2	0	0	1	4	0	0	0	1	2	0	5	0	2	0	4	0	2	1	1	4	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	
11	0	16	5	4	0	0	1	2	0	0	1	0	4	1	1	0	1	2	4	1	4	1	4	1	1	0	2	1	2	3	1	4	2	2	
12	0	16	5	1	0	2	0	4	0	5	0	1	4	0	2	2	5	4	5	5	5	4	4	4	4	2	4	5	2	4	2	1	3	3	
13	0	16	3	4	0	1	0	1	0	1	1	2	2	1	4	2	4	0	2	4	4	5	2	4	2	4	4	4	2	3	4	2	3	4	
14	1	12	1	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	0	2	1	0	0	2	1	1	3	1	1	1	1	
15	1	16	5	1	0	2	1	1	1	5	1	0	4	2	1	1	0	0	2	1	2	2	2	4	0	0	2	1	4	4	3	2	1	3	
16	0	17	5	2	0	1	1	0	0	2	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	2	1	1	1	2	
17	1	13	2	4	2	1	4	0	2	1	4	5	5	4	4	2	5	1	2	2	4	1	5	5	1	5	2	4	1	3	5	1	2	4	
18	0	17	5	2	1	0	0	0	0	1	2	1	1	0	1	0	2	0	2	1	2	1	2	1	0	2	0	1	3	4	3	3	2	3	
19	0	13	2	2	0	1	2	2	1	1	2	0	4	1	2	2	0	0	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	5	1	1	1	1	1	
20	1	14	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	2	1	1	2	0	4	0	1	2	1	0	0	1	2	3	1	1	2	2	
21	0	16	5	4	0	0	1	1	0	0	1	1	2	2	2	1	4	2	4	1	4	4	2	4	2	1	1	4	4	4	2	4	3	3	
22	0	16	5	2	2	0	0	2	0	5	1	2	1	0	2	2	5	2	2	2	4	1	4	1	1	0	0	5	1	4	3	1	4	5	
23	0	14	2	2	0	0	1	1	1	0	1	0	1	2	2	0	0	1	2	0	1	0	1	2	0	0	0	1	1	2	1	2	1	2	1
24	0	14	3	2	0	0	1	1	0	0	0	1	2	0	2	1	0	1	5	2	1	1	0	2	0	0	1	0	1	4	1	1	1	1	1
25	0	14	3	1	0	0	1	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	1	0	0	2	1	2	1	0	1	0	1	1	2	1	1	4	3	
26	0	14	3	2	1	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	4	4	4	
27	0	14	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	0	0	1	2	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	3	1	3	3	3	
28	0	14	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	1	4	2	2	2	2	
29	0	15	3	2	0	1	0	2	0	2	0	2	0	0	2	0	0	0	1	1	4	1	0	2	0	0	2	1	4	1	1	4	4	2	2

Lista Accesibilidad: todo correcto | 60%