

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA CON MENCIÓN EN:
PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD



ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN
PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022

Tesis para obtener el grado académico de:
MAESTRO EN PSICOLOGÍA CON MENCIÓN EN: PSICOLOGÍA
CLÍNICA Y DE LA SALUD

AUTORA

Br. Nancy Pacheco Laura

ASESORA

Dra. Mercedes Fiorella Gavidia Samamé
<https://orcid.org/0000-0003-4736-6248>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Violencia, Trasgresión e Intervención y/o Psicoterapia

TRUJILLO - PERÚ

2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Director de la Escuela de Posgrado: Dr. Reaño Portal Winston Rolando,

Yo, Dra Mercedes Friorella Gavidia Samame con DNI N° 46515653, como asesora de la tesis titulada:

ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC – 2022

Desarrollada por la bachiller: Nancy Pacheco Laura con DNI N° 44876490.

De la MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA CON MENCIÓN EN: PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD

Considero que dicha tesis reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de tesis de la Escuela de Posgrado. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Mercedes Friorella Gavidia Samame
ORCID: 0000-0003-4736-6248
Escuela de Posgrado - UCT

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la Universidad

Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Vicerrectora Académica

Dr. Winston Rolando Reaño Portal

Director de la Escuela de Posgrado

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación (e)

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

Secretaria General

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mis padres, esposo e hijos: Juan Alberto Pacheco Rojas y Quintina Laura Chilingano, Edwin francisco Poluco Ccente, maxwell y Nietzsche quienes han sido un pilar importante en el apoyo incondicional para realizar mi trabajo para mi formación profesional.

Nancy Pacheco Laura

La autora.

AGRADECIMIENTO

*Agradezco de todo corazón en primer lugar a nuestro creador
Dios,
por ser el centro de mi vida. A la asesora de investigación de la
Universidad Católica de Trujillo por su apoyo en el proceso de
investigación.*

Nancy Pacheco Laura

La autora.

DECLARATORIA DE LEGITIMIDAD DE AUTORÍA

Yo, Nancy Pacheco Laura. con DNI 44876490, egresada de la Maestría en Psicología con Mención en: Psicología Clínica y de la Salud de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he cumplido con el procedimiento académico y administrativo emanado por la Escuela de Posgrado de la citada Universidad para el desarrollo y sustentación de la tesis titulada: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC – 2022, la que consta de un total de 114 páginas, en las que se incluye 23 tablas, más un total de 41 páginas en apéndices.

Se deja constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

La autora



.....
Bachiller: Nancy Pacheco Laura
DNI 44876490

ÍNDICE

Declaratoria de originalidad.....	ii
Autoridades Universitarias.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Declaratoria de legitimidad de autoría.....	vi
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. METODOLOGÍA.....	35
III. RESULTADOS.....	40
IV. DISCUSIÓN.....	61
V. CONCLUSIONES.....	64
VI. RECOMENDACIONES.....	65
VII. REFERENCIAS.....	66
ANEXOS.....	74
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información.....	75
Anexo 2: Consentimiento informado.....	79
Anexo 3: Matriz de consistencia.....	89
Anexo 4: Constancia emitida por la institución educativa.....	91
Anexo 5: Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	92
Anexo 6: Imagen de porcentaje de Turnitin.....	114

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables de la investigación	33
Tabla 2. Población-muestra del estudio de investigación	36
Tabla 3. Relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.....	40
Tabla 4. Relación entre la dimensión abstinencia y la dimensión agresión física en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.....	41
Tabla 5. Relación entre la dimensión abstinencia y la dimensión agresión verbal en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.....	42
Tabla 6. Relación entre la dimensión abstinencia y la dimensión hostilidad en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.	43
Tabla 7. Relación entre la dimensión abstinencia y la dimensión ira en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.	44
Tabla 8. Relación entre la dimensión abstinencia y la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.	45
Tabla 9. Relación entre la dimensión abuso y tolerancia con la dimensión agresión física en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.	46
Tabla 10. Relación entre la dimensión abuso y tolerancia con la dimensión agresión verbal en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.....	47
Tabla 11. Relación entre la dimensión abuso y tolerancia con la dimensión hostilidad en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.	48
Tabla 12. Relación entre la dimensión abuso y tolerancia con la dimensión ira en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.....	49
Tabla 13. Relación entre la dimensión abuso y tolerancia con la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.....	50
Tabla 14. Relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y la dimensión agresión física en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.	51
Tabla 15. Relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y la dimensión agresión verbal en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.	52
Tabla 16. Relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y la dimensión hostilidad en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.....	53

Tabla 17. Relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y la dimensión ira en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.	54
Tabla 18. Relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.	55
Tabla 19. Relación entre la dimensión dificultad de control y la dimensión agresión física en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.	56
Tabla 20. Relación entre la dimensión dificultad de control y la dimensión agresión verbal en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.....	57
Tabla 21. Relación entre la dimensión dificultad de control y la dimensión hostilidad en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.	58
Tabla 22. Relación entre la dimensión dificultad de control y la dimensión ira en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.....	59
Tabla 23. Relación entre la dimensión dificultad de control y la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.....	60

RESUMEN

La presente investigación tiene por objetivo determinar la relación entre la adicción a videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la institución educativa de San Jerónimo – Apurímac - 2022. La investigación es básica, cuantitativa y correlacional de corte transversal. El muestreo es no probabilístico intencional y la muestra estuvo conformada por 134 púberes de ambos sexos. Los instrumentos utilizados son El Test de Adicción a videojuegos (TDV) que fue elaborado y validado por Chóliz et al. (2014) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992). Los resultados muestran que existe una relación positiva media entre las variables adicción a los videojuegos y conducta agresiva en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022, debido a que se obtuvo un índice de correlación inferior a 0.5 ($p=0.100$), siendo este un valor insuficiente a nivel estadístico. Finalmente, no se obtuvo diferencias significativas en cuanto a las dimensiones.

Palabras clave: Adicción a los videojuegos, conducta agresiva, púberes.

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the relationship between addiction to video games and aggressive behavior in pubescents of the educational institution of San Jerónimo - Apurímac - 2022. The research is basic, quantitative and correlational, cross-sectional. The sampling is intentional non-probabilistic and the sample consisted of 134 adolescents of both sexes. The instruments used are the Video Game Addiction Test (TDV) that was developed and validated by Chóliz et al. (2014) and the Buss and Perry Aggression Questionnaire (1992). The results show that there is an average positive relationship between the variables addiction to videogames and aggressive behavior in adolescents from the educational institution of San Jerónimo-Apurímac, 2022, due to the fact that a correlation index of less than 0.5 ($p=0.100$) was obtained, being this an insufficient value at a statistical level. Finally, no significant differences were obtained in terms of dimensions.

Keywords: Addiction to videogames, aggressive behavior, pubescent.

I. INTRODUCCIÓN

El auge de la tecnología está generando grandes cambios en la vida cotidiana de las personas, donde la masificación de los videojuegos se presenta como un fenómeno claramente en ascenso, lo cual impacta de manera preponderante en la población infanto-juvenil, quienes pueden acceder a ellos en cualquier momento y lugar desde ordenadores o teléfono inteligentes.

El uso de los videojuegos se ha convertido en una actividad de ocio preferida por adolescentes, lo que ha provocado su aumento excesivo en la última década (Yalçin & Erdogan, 2019; Männikkö et al., 2018), ello aunado a factores personales y ambientales, propicia su uso abusivo, tendente a provocar una conducta adictiva (Krossbakken et al., 2018; Gao et al., 2017).

Uno de los efectos del acceso masivo a los videojuegos es el cambio de comportamiento que experimentan sus usuarios, generando un uso disfuncional que tiende a perjudicar al individuo en el aspecto social, conductual y psicológico (Ferguson et al., 2017; Coyne et al., 2015). Tal como sostienen Espada et al. (2017) y Lobelet al. (2017) los videojuegos causan problemas de comportamiento y repercuten en su vida diaria, causando problemas de atención, angustia y ansiedad en los estudiantes. Asimismo, los niveles altos de juego principalmente con contenido violento tienden a correlacionarse con la cognición, afecto y conducta agresiva (González et al., 2017; Liao et al., 2015; Greitemeyer, 2018).

En el ámbito internacional, se estima que los usuarios de juegos crecieron de 160,2 millones a 220,2 millones para finales de 2022, lo que sugiere que cada vez más personas muestran su preferencia por este tipo de entornos digitales (NewZoo, 2022). Según Stevens et al. (2021) la prevalencia global del trastorno del juego era del 3,05%, ello significa que existen hasta más de 60 millones de personas que padecen de adicción a los videojuegos. Respecto a Latinoamérica, para finales del 2022 se estimó que existen 304,1 millones de jugadores y se proyecta que para el 2024 habrá 327,7 millones de jugadores (Google & NewZoo, 2021).

Para la Organización Mundial de la Salud (2022) la adicción a los videojuegos se considera un trastorno que alcanza niveles de prevalencia cercanos al 1% de la población mundial, considerando que puede alcanzar cifras notablemente altas, cercanas al 50% en el continente asiático. Asimismo, desde febrero del año 2022, la OMS incluyó dicha adicción como una enfermedad en su apartado de desórdenes mentales.

Consecuentemente, la Organización Mundial de la Salud (2018) refiere que la adicción a los videojuegos propicia la generación de un comportamiento agresivo, dicha afirmación se respalda con diversos estudios como el de Qian et al. (2021) en China, quien refiere que la exposición breve a infantes a un juego de video con alto contenido de violencia acrecentó la cognición y la conducta agresiva; así como Jimenez (2019) en España, quien aduce que la conducta violenta de los jugadores es consecuencia de rasgos de ira o problema de conducta en etapa de niñez o adolescencia que se ve potenciado en el contexto de la competición por el videojuego. Lo mismo para Favez & Dana (2021) en Palestina, Agbaria (2021) y Agbaria & Bdier (2021) en Israel- Palestina, cuyos hallazgos revelaron que las puntuaciones de adicción a los juegos de video se asociaron de forma negativa con la satisfacción con la vida y se asocia positivamente con la agresión. También Öznur & Harun (2020), Nuray & Derya (2021) y Mesut et al. (2019) en Turquía determinan que existe una vinculación directa de la adicción a los juegos digitales con el comer emocional y el comportamiento agresivo.

A nivel nacional, en el 2021 se estimó que un 69% de la población consume videojuegos y la preferencia por este tipo de entretenimiento ha sido sostenido y exponencial (Havas Group Perú, 2021). Según precisiones del Ministerio de Salud (2021), la pandemia por Covid-19 dio inicio al aumento de casos de adicción a los videojuegos en niños y adolescentes debido a las normas de confinamiento y ausencia de interacción directa. Además, según UNICEF (2017) en las regiones de Pucallpa, Lima, Huancavelica y Trujillo, el 54.3% de las personas adultas están absolutamente de acuerdo que los adolescentes pasan mucho tiempo frente a los videojuegos, redes sociales y televisión.

De acuerdo con lo referido por especialistas de Psiquiatría del hospital Guillermo Almenara de Lima, 3 de cada 10 niños presentan síntomas de adicción a los videojuegos, lo que conlleva a un deseo irreprimible por dichos juegos, ocupando grandes porciones del tiempo de su actividad diaria con consecuencias negativas a nivel personal, familiar y escolar; Asimismo, los videojuegos pueden provocar cambios en el carácter de los niños, volviéndoles irritables, molestos y tiende a propiciar conflictos en la familia (Palacios, 2021).

A nivel local, la institución educativa secundaria de menores Agropecuario N° 08 de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas, cuenta con una población de estudio de 134 alumnos de segundo grado de nivel secundario tanto varones y mujeres entre 11 a 14 años de edad. En la mencionada institución, se ha logrado apreciar repentinos cambios de

comportamiento en los estudiantes principalmente en el nivel secundario, identificando que al menos un 30% de ellos presentaron ausentismo en las clases virtuales durante los meses de enero a mayo de 2022. Asimismo, los docentes de la institución detectaron precozmente evidencias de una conducta agresiva en algunos estudiantes, principalmente ligado al descuido de sus obligaciones escolares y el uso desmedido del computador o del teléfono celular con fines de ocio.

Por otro lado, los padres de familia refieren que la necesidad de acceso a los aparatos electrónicos de los estudiantes para cumplir con sus labores académicas propende la utilización frecuente de dichos dispositivos, lo que termina siendo un catalizador para el uso problemático de internet y conductas relacionadas al trastorno de adicción a los videojuegos.

Por los motivos expuestos, resulta relevante para la institución educativa y los padres de familia reconocer los aspectos relacionados a la adicción a los videojuegos y sus efectos sobre la conducta, con enfoque en los elementos que configuran un comportamiento agresivo, que de acuerdo con lo documentado líneas atrás, tiende a manifestarse de forma muy frecuente en adolescentes y niños.

Esta investigación se torna necesaria a fin de contrarrestar efectos adversos porque la situación descrita nos muestra un panorama alarmante sobre la adicción a los videojuegos y la conducta agresiva, la cual requiere ser atendida debido a las implicancias en el desarrollo de los púberes. A continuación, se expone los motivos que justifican la investigación.

El presente estudio tiene justificación teórica dado a que se condensa información objetiva y actualizada respecto a las variables del estudio. En función a lo analizado de la variable adicción a los videojuegos se consideró las investigaciones de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (2013) a través del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales en su quinta edición (DSM-5). Asimismo, se asumió los planteamientos de Buss y Perry (1992) para comprender los componentes de la conducta agresiva. De este modo, se garantiza el rigor que le caracteriza la investigación científica.

Asimismo, el estudio se justifica a nivel metodológico, puesto que, a fin de alcanzar el objetivo de la investigación se empleó un método de correlación básica, de enfoque cuantitativo empleando técnicas de investigación los cuales permitieron obtener datos objetivos y reales, para lo cual se aplicaron instrumentos validados y confiables para medir la adicción a los videojuegos y la agresión participando púberes que cursaron el segundo año del nivel secundario. Del mismo modo, se ejecutaron técnicas de análisis de datos los cuales hicieron posible el procesamiento de la información.

Desde un punto práctico, la investigación brinda información necesaria a docentes de las instituciones educativas secundaria respecto a la situación de púberes con el fin de que brinden orientación a los púberes respecto al uso saludable de los videojuegos, así como comprometer a la familia en el control de comportamientos perjudiciales. Otro punto importante, es que los resultados motivan la planeación y realización de programas de intervención orientadas a reducir adicción hacia los videojuegos y la manifestación de impulso de agresividad. También este estudio es relevante porque será parte de los referentes para investigaciones posteriores.

La realidad descrita en sus niveles mundial, nacional y local, así como la justificación, conlleva a formular el problema general de la investigación en curso: ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la I.E. de San Jerónimo–Apurímac–2022?

Para la determinación de los problemas específicos, se considera las dimensiones de la adicción a videojuegos y su relación con la conducta agresiva, así como con sus dimensiones; comprendiendo los siguientes: a) ¿Cuál es la relación entre dimensión abstinencia con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de la I.E. de San Jerónimo–Apurímac–2022?, b) ¿Cuál es la relación entre dimensión abuso y tolerancia con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de la I.E. de San Jerónimo–Apurímac–2022?, c) ¿Cuál es la relación entre dimensión problemas asociados a videojuegos con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de la I.E. de San Jerónimo–Apurímac–2022?, d) ¿Existe relación entre dimensión dificultad de control con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de la I.E. de San Jerónimo–Apurímac–2022?

Con base en los problemas formulados, el objetivo general es: Determinar la relación entre la adicción a videojuegos y conducta agresiva en púberes de la I.E. de San Jerónimo–Apurímac–2022, y los objetivos específicos son: a) Determinar la relación entre dimensión abstinencia con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de I.E. de San Jerónimo–Apurímac–2022, b) Determinar la relación entre dimensión abuso y tolerancia con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de I.E. de San Jerónimo–Apurímac–2022, c) Determinar la relación entre dimensión problemas asociados a videojuegos con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de la I.E. de San Jerónimo–Apurímac–2022, y d) Determinar la relación entre dimensión dificultad de control con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de I.E. de San Jerónimo–Apurímac–2022.

Respecto a los antecedentes, se considera el de Agbaria (2021), quien sostiene que la adicción a juegos por internet se ha asociado con una mayor participación en conductas agresivas, aunque se desconocen las características individuales que pueden elevar el riesgo de estas conductas problemáticas. El estudio se desarrolló en una muestra de 284 estudiantes de Israel y Palestina de 9 a 12 años en diez escuelas estatales en Israel en quienes se evaluó la asociación entre la adicción a videojuegos por internet y la agresión resultante. Los resultados muestran que la adicción a Internet se asoció positivamente con conductas agresivas ($r = 0,33$, $p < 0,01$) pero negativamente con autocontrol ($r = -0,34$, $p < 0,01$) y afecto positivo ($r = -0,36$, $p < 0,01$). Del mismo modo, las conductas agresivas se relacionaron negativamente con el autocontrol ($r = -0,38$, $p < 0,01$) y afecto positivo ($r = -0,34$, $p < 0,01$). En particular, el autocontrol y el afecto positivo mediaron la asociación positiva entre la adicción a juegos por internet y el comportamiento agresivo, siendo el autocontrol y el afecto positivo factores protectores. Se concluye que los adolescentes que pueden ser propensos a comportamientos adictivos o agresivos en tanto se incrementa la permanencia en juegos por internet.

Yalçın & Erdogan (2019), realizaron un estudio en Turquía con el propósito de analizar los predictores de esta adicción en un grupo de adolescentes turcos utilizando un marco conceptual. Para ello, desarrollaron una investigación con 865 estudiantes (de 11 a 16 años) y sus padres. Los comportamientos de juego digital autoinformados se midieron utilizando la Escala de adicción al juego. Los factores de riesgo de la adicción a los juegos se examinaron mediante un análisis de regresión múltiple. Se determinó que los adolescentes destinaban de 10,78 a 13,42 horas por semana jugando juegos digitales, y la tasa de adicción a los juegos digitales se calculó en 4,32% y 28,8% en formatos monotéticos y politéticos, respectivamente. El entorno familiar y el rendimiento escolar afectaron directamente los comportamientos de juego digital de las adolescentes, mientras que los comportamientos de juego digital de los adolescentes varones se vieron afectados directamente por la autoeficacia informática, los problemas psicosociales, la disminución del control de los impulsos y los niveles de violencia en el juego. Se concluyó que el uso de juegos digitales por parte de los adolescentes altera su comportamiento en el medio familiar y su desempeño escolar.

Calderón et al. (2018), quienes realizaron un estudio sobre la perspectiva de los escolares frente a la violencia en una institución del nivel secundario de México, teniendo como propósito la exposición del uso de videojuegos donde se presentan juegos agresivos en forma continua crea reacciones de violencia en los adolescentes involucrando malos

hábitos de horarios, hostilidad verbal y física. Tuvo como objetivo general detallar la percepción de los escolares sobre el clima escolar, tipos de violencia, las normas disciplinarias y las estrategias para solucionar los conflictos entre compañeros. La muestra fue compuesta por 14 adolescentes de 12 a 15 años de edad. El método utilizado es cuantitativo, de tipo de muestreo no probabilístico intencional. Las variables de estudio son entorno social en el que se encuentran y los problemas de violencia escolar. Los resultados concluyeron que existen problemas de violencia física y verbal, y desconocen las normas del reglamento escolar, además perciben a los docentes como indiferentes frente a su formación educativa.

La investigación de Lloret et al. (2017) tuvo como propósito conocer la conducta problemática de los videojuegos en los jóvenes de España y evidenciar la relación con el bajo rendimiento escolar de acuerdo al género. El objetivo es adaptar y validar escala de Adicción a Videojuegos de Adolescentes (GASA) en adolescentes de España. Se realizó una adaptación cultural y validación como parte del diseño de investigación. Participaron un total de 1032 jóvenes estudiantes con estudios independientes, muestra 1: de 466 entre 15 a 27 Años 48,7% chicos y la muestra 2: 556 de 21 a 24 años 44,1% chicas; se utilizaron cuestionarios respecto al uso de videojuegos, Escala GASA de adicción a videojuegos y la Escala de Impulsividad de Plutchik. Los resultados evidencian que la adaptación del instrumento GASA tiene propiedades psicométricas adecuadas y válidas para evaluar la dependencia a los videojuegos.

Alonso y Romero (2017) llevaron a cabo una investigación con la finalidad de establecer una altura de conexión entre la adicción a los videojuegos, la personalidad y los problemas de conductas. Se trabajó con una muestra 88 participantes. Los niños y adolescentes con UPNT tienen niveles más bajos de inicio de la experiencia, amabilidad y competencia y mayores problemas en conducta y, en pensamiento y atención requiriendo asistencia clínica.

En el contexto nacional, se realizaron investigaciones similares, de las cuales se considera la de Peceros (2021), quien llevó a cabo un estudio teniendo como objetivo analizar adicción frente a los juegos de video en un grupo de escolares del 6° grado de primaria en centro de estudios en Santiago de Surco, Lima. Se emprendió con un total de muestra de 102 estudiantes de ambos géneros con 10, 11 y 12 años del nivel primario, y de nivel socioeconómico medio y alto. El estudio ha sido de tipo no experimental y descriptivo. La técnica de muestreo fue probabilística de tipo intencionada. Las herramientas que se

usaron han sido Test de adicción a los videojuegos (AdicTec-V) y un cuestionario creado por el investigador sobre los tipos de familia. Se concluye que los estudiantes de familias monoparentales poseen un grado medio respecto a adicción de los juegos de video, muestran conductas como exceso abusivo y tolerancia, abstinencia y dificultad de control, se hallaron en un grado alto en problemas asociados a los juegos de video. Por otra parte, en dimensiones de adicción a juegos de video, los estudiantes de familias parentales se encuentran en un nivel bajo.

Guevara et al. (2021) hicieron un estudio con la meta de encontrar una asociación entre la adicción hacia los juegos de video y la manifestación de conductas agresivas en un grupo de escolares en la ciudad de Chiclayo. El estudio ha sido descriptiva y correlacional. Se trabajó con 49 estudiantes del 1er año del nivel secundario. Se aplicaron el Test de Dependencia a los Videojuegos y el Cuestionario de Agresión. Se obtuvo un índice de correlación de Pearson positivo ($r=0.777$), demostrándose la vinculación entre las variables del estudio.

Coronado (2020) llevó a cabo un estudio, sobre adicción a los videojuegos y la agresión en una muestra de adolescentes de una institución educativa en Comas. Con la investigación se busca evitar causales violentas debido a los videojuegos del tiempo excedido y puedan relacionarse a sus cambios de conducta como agresividad, ira, hostilidad. Su objetivo ha sido disponer la acción que existe entre la adicción a los juegos de video y el comportamiento agresivo en escolares. El estudio es cuantitativo y descriptivo, utilizando un diseño correlacional. La muestra estaba conformada por 184 adolescentes de 3° al 5° grado del nivel secundario. Los instrumentos que se usaron fueron el Test de adicción al Internet (TAI) y el Cuestionario de Agresión. Se evidencia, como parte de los resultados, un valor de $p= 0.000$, siendo este menor a la meta de importancia determinado ($p < 0.05$).

En Tacna, la investigación de Flores (2019) sobre la adicción de videojuegos y el comportamiento agresivo en un grupo de adolescentes tuvo como objetivo conocer el grado de agrupación entre la dependencia o adicción hacia los juegos de video y el comportamiento agresivo en el grupo de investigación. La investigación es cuantitativa y correlacional. De la misma forma se evaluó a 297 alumnos entre mujeres y varones, de 11 a 17 años de secundaria del centro educativo Jorge Chávez. A la vez se utilizaron los instrumentos el Test de adicción de los Videojuegos y el Cuestionario de Agresión. Se evidencia una correlación de tipo positiva ($Rho=.325$), no obstante, aún este valor es bajo. Se concluyó que se evidencia una

correlación significativa que, dicho de otro modo, mientras mayor sea la adicción de los videojuegos, es muy probable que se manifiesten una conducta agresiva.

Según Vara (2017) en su estudio sobre la adicción a los videojuegos y la agresividad en alumnos de diferentes entidades educativas en el distrito de Villa María del Triunfo. Su propósito es promover el uso de los tiempos de juego en forma productiva y no trascienda en violencia y agresividad, cuya finalidad corresponda a conocer el nivel de asociación con la dependencia a juegos de video y la conducta agresiva en estudiantes adolescentes de dos diferentes instituciones educativas. El estudio es cuantitativo y de diseño correlacional. Se ejecutó el estudio con una muestra constituida por 306 estudiantes tanto mujeres como varones de segundo a quinto grado de secundaria que correspondan a dos entidades de educación privada. Los instrumentos de medición considerados fueron el test de Adicción a juegos de video y el cuestionario de agresión para adolescentes. Los resultados finales denotan la presencia de un coeficiente Rho de Spearman $Rho = 0.268$ y un coeficiente de Pearson $p < 0.001$, siendo valores positivos y altamente significativos. Respecto a la variable de agresividad, se evidencia una correlación significativa ($p < 0.001$), por lo que debe admitirse la hipótesis alterna de asociación ($p < 0.05$). De este modo, se demuestra la existencia de una significancia alta entre las variables.

A nivel local, se asumió el estudio de García (2021) en su tesis de maestría sobre un programa de intervención para contribuir con la disminuir la agresividad en un grupo de escolares del nivel inicial de distrito de Uripa-Apurímac. El propósito fue utilizar las nuevas innovaciones pedagógicas como es la ternura en infantes y evitar la conducta agresiva. El objetivo fue establecer el efecto del programa de intervención centrado en la pedagogía de la ternura para reducir la manifestación de agresión en escolares de cinco años en una institución educativa en Uripa. La investigación fue cualitativa y aplicada utilizando un diseño preexperimental. La población fue de 20 alumnos de cinco años del nivel inicial, siendo la muestra la misma que la población, el muestreo fue censal. Se aplicó una ficha de observación de las conductas agresivas. Se aplicó la ficha de observación de la agresividad, de tipo dicotómica. Como resultados, se obtuvo que el programa de intervención sí contribuye en la disminución de conductas agresivas en un grupo de escolares de cinco años correspondientes a una institución educativa del nivel inicial.

Teniendo en cuenta a Huamani y Ccorahua (2017) en su estudio sobre el efecto de juegos de video en el rendimiento académico de los escolares de quinto grado de primaria en una escuela de Cotabambas, Apurímac. Su propósito es fomentar los espacios familiares,

control del tiempo y vigilancia, formación de los estudiantes en el abuso de los videojuegos. Su objetivo fue establecer el efecto de los videojuegos en la vida escolar de estudiantes de quinto grado de la institución educativa de nivel primaria denominada "José María Arguedas" de Cotabambas. La investigación fue cuantitativa y descriptiva. Se usó un diseño semiexperimental con un enfoque interpretativo. La muestra fue formada por 30 escolares. Se muestra que, el 67% de los escolares predispuestos a la adicción de los videojuegos debido a que no cuentan con el seguimiento del tutor, por otra parte, el 33% tiene libre acceso a los dispositivos electrónicos, el 47% muestran conductas agresivas durante el juego. Se concluyó que no existe un consenso sobre los efectos del videojuego, mientras se use de forma responsable puede convertirse en un instrumento que potencie las capacidades de los estudiantes.

Sobre las bases teóricas que sustentan el estudio en curso, se considera para la variable adicción a los videojuegos, los aspectos establecidos en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales en su quinta revisión, asimismo, las dimensiones propuestas por Marco y Choliz (2011). Antes de abarcar los contenidos mencionados, es necesario comprender el fenómeno detrás de los videojuegos.

Las personas de todas las edades y naciones se reúnen, compiten y desean seguir avanzando los niveles de juego en competencias con otros jugadores (Montaña 2020). Los videojuegos son un medio donde los niños y adolescentes toman las riendas de un mundo virtual y todo empieza como un entretenimiento en el cual jugar y distraerse es el interés, ese momento de juego son enlazados en forma simultánea y cronológica con otros internautas a través del internet (Moncada y Chacón, 2012).

Es ampliamente compartido que, el internet brinda una gran cantidad de información que los estudiantes requieren, pero señales como el deseo incontrolable por jugar, descuidar las interacciones con los demás y no cumplir con las propias obligaciones, se constituyen como alarmas importantes. Según Farfán y Muñoz (2018) el comportamiento obsesivo y descontrolado ante el uso de videojuegos puede generar adicción.

Para conceptualizar de manera adecuada la adicción por los videojuegos es preciso recurrir a la definición de adicción, la cual tiene variadas y diversas acepciones, partiendo de la etimológica, la que deviene de la palabra latina *addicetr* que se traduce como ser entregado a alguien como un esclavo (Taipale, 2017); dicho significado ha evolucionado con el tiempo para incluir de manera más amplia a todas las circunstancias en las que las personas se entregan a algo o alguien más.

En los siglos XIX y XX, el uso del término se redujo hasta asociarse con vicios reconocidos, incluido el consumo de drogas, y por lo tanto se consideró como una forma de enfermedad. A finales del siglo XXI se había vuelto aceptable extender el término a comportamientos como el juego (Fisher. 1995), el uso de la computadora (Shotton, 1989) uso de Internet (Young, 1998) y luego más allá de esto para abarcar otros comportamientos apetitivos (Potenza. 2006).

El comportamiento adictivo se reconoce como una enfermedad cerebral, puesto que operan cambios cerebrales, es así que surgen elecciones desadaptativas, apetito excesivo y ansias abrumadoras que conducen al uso excesivo (Skinner & Aubin. 2010).

Everin y Robbins (2005) describieron la adicción como el punto final de una serie de transiciones desde el consumo inicial de drogas, cuando una droga se toma voluntariamente porque tiene efectos de refuerzo, a menudo hedónicos, hasta la pérdida de control sobre este comportamiento, de modo que se vuelve habitual y finalmente compulsivo.

Brown (1997) determina un modelo de componentes para la adicción a partir de seis características centrales: (1) prominencia, lo que significa que la sustancia o actividad se considera de mayor relevancia para el individuo y se piensa en ella en todo momento del día; (2) tolerancia, el proceso mediante el cual se requiere una dosis más fuerte de una sustancia o una mayor cantidad de tiempo dedicado a la actividad para lograr los efectos modificadores del estado de ánimo anteriores; (3) abstinencia, los estados de ánimo bruscos y las secuelas físicas acaecidas cuando la sustancia o actividad se interrumpe o reduce repentinamente; (4) recaída, la tendencia a la reversión repetida de patrones de uso anteriores y para incluir los estándares extremos de uso se repongan ágilmente posteriormente a episodios de abstinencia o regulación; (5) alteración de los estados de ánimo, como una experiencia subjetiva (p. ej., un "zumbido" excitante o un "adormecimiento" tranquilizante) asociado con la participación en la actividad; y (6) conflicto entre el usuario y quienes lo rodean, incluido el trabajo, la escuela, la vida social o los pasatiempos, que resulte del uso de la sustancia o actividad.

En lo que respecta al juego como adicción, éste alude a sus cualidades positivas que abarcan su mecánica y jugabilidad, y el disfrute inmediato del jugador y/o el deseo intenso de continuar jugando. Se precisa que el juego es adictivo cuando se manifiesta un uso excesivo del mismo lo cual se manifiesta principalmente en jóvenes quien emplean un tiempo considerable en entornos de juegos digitales, llegando a presentar ausentismo escolar e incluso llegando a robar dinero a sus padres para financiar su ganancia, siendo que ello

implica un control disminuido o deteriorado sobre el comportamiento de juego (Griffiths, 1991).

La definición de adicción a los videojuegos alude al “uso persistente y recurrente de medios virtuales para participar en juegos, a menudo con otros jugadores, lo que lleva a un deterioro o angustia clínicamente significativos” (APA, 2013; p. 795). Según Clark & Scott (2009) para que dicha condición llegue a producirse deben cumplirse al menos 5 de los sucesivos aspectos en el lapso de 12 meses: 1) Inquietud, pensar en el juego anterior o anticiparse al próximo; por ello el juego de video se torna imperioso en el ámbito cotidiano; 2) Abstinencia, los síntomas típicamente incluyen irritabilidad, ansiedad, o tristeza cuando se retiran los juegos de Internet, existiendo síntomas de abstinencia; 3) Tolerancia, por incrementar progresivamente la cantidad de tiempo en el juego; 4) Pérdida de control, intentos fallidos para tomar el control de la utilización del juego.

Otros criterios por considerar son: 5) Falta de interés para los pasatiempos y entretenimiento diverso exceptuando los videojuegos; 6) Continuidad en el juego a pesar de los daños, uso continuado y excesivo de videojuegos a través de Internet teniendo plena consciencia de los problemas a nivel psicosocial que involucran; 7) Engañar a otros sobre el juego principalmente familiares; 8) Utilización de los juegos como escapatoria o alivio para la negatividad, y; 9) Conflicto e interferencia por juego, lo que tiende a generar vínculos afectivos con el trabajo (Clark & Scott, 2009).

De acuerdo a la literatura, la adicción a los videojuegos es un conjunto de comportamientos que puede afectar al jugador y llevarlo a un desorden compulsivo, debido a que provoca un deseo que no puede reprimir. Este comportamiento se distingue por la acción de jugar de forma constante y reiterativa (Palomeque, 2022). De acuerdo con Millán et al. (2021) la adicción a los videojuegos forma parte de categoría que surgió recientemente, por lo cual se necesita contar con instrumentos que cumplan con propiedades psicométricas aceptables con el propósito de garantizar resultados de diagnóstico fiables. Con el pasar de los años, se reconoció y catalogó a la adicción a los videojuegos como parte de los trastornos mentales (OMS, 2022).

Por ello, es relevante realizar un diagnóstico temprano respecto al uso desmedido de los videojuegos, especialmente en aquella población adolescente que manifiestan problemas socioemocionales; esto con la finalidad de reducir los posibles efectos negativos (Gonzálvez et al., 2017). Debido a la prevalencia de los casos por adicción a los videojuegos, en el DSM-

5 se añade esta alteración denominada Trastorno de juego por internet y que requiere de estudios posteriores (APA, 2013).

En cuanto a las características diagnósticas, se considera los siguientes puntos (APA, 2013): a) Es un trastorno que no se asocia con sustancias, b) representa un asunto relevante para la salud pública, c) es un patrón de uso excesivo prolongado que conlleva a experimentar síntomas cognitivos y comportamentales, d) se caracteriza por el descuido de las actividades y responsabilidades habituales, y e) participación persistente especialmente en juegos de grupo.

Los factores de riesgo pueden ser ambientales, por la disponibilidad de dispositivos mediante los cuales se puede acceder los juegos; asimismo, pueden ser genéticos y fisiológicos, debido a que los varones adolescentes están más predispuestos a desarrollar un trastorno de juego por internet (APA, 2013).

Marco y Chóliz (2011) establecen cuatro dimensiones de la adicción a los videojuegos, las cuales permiten medir este trastorno y son los siguientes: Abstinencia, Abuso y tolerancia, Problemas asociados a los videojuegos y Dificultad en el control.

En cuanto a la dimensión Abstinencia, se define como la sensación de incomodidad e irritabilidad que experimenta la persona cuando no está usando estos dispositivos (Rivero, 2015).

La dimensión Abuso y tolerancia hace referencia al uso de los videojuegos de forma constante y desmesurada. Por lo general, la persona, con el pasar del tiempo, incrementa sus horas de conexión, juega para distraer la mente de los pendientes o problemas (Rivero, 2015).

Respecto a la dimensión Uso constante de juegos de video, según Chóliz y Marco (2017), podría estar reforzado por estímulos del propio juego, con lo cual existe una mayor posibilidad de continuar jugando. Los videojuegos ofrecen contenidos sexistas y violentos (Chóliz y Marco, 2011, como se citó en Cajaleon, 2020).

En relación a la dimensión Problemas asociados a los videojuegos, este último forma parte de la vida normal de un púber o adolescente, pero hay quienes no controlan el tiempo ocasionando perjuicios en su salud, como son: a) Dificultades para establecer y mantener relaciones interpersonales, ya sea con sus familiares o personas de sus demás entornos sociales, b) perturbación de hábitos saludables, c) dificultades para conciliar el sueño o sueño insuficiente, patrones alimenticios inadecuados. Los niños y púberes durante el tiempo de la pandemia, en los dos años se vieron más comprometidos con los avances tecnológicos

utilizando con más frecuencia los dispositivos digitales, experimentando problemas emocionales, entre ellos, la depresión, ira e inhibición (Rivero, 2015).

Dificultad en el control: Se refiere a la incapacidad de controlar el impulso de jugar, independientemente del contexto o situaciones. Asimismo, implica el uso constante de los videojuegos, reflejando la dificultad para detener su uso (Rivero, 2015).

El uso razonable y considerado de los videojuegos puede resultar favorable para desarrollar habilidades y conductas positivas. No obstante, es necesario conocer que las experiencias de juego no siempre terminan siendo situaciones lúdicas, puesto que, en ellas se encuentran actos de violencia como es la intimidación y marginación (Rivero, 2015). Desde un enfoque educativo, los púberes necesitan de una constante orientación, donde se les debe brindar una serie de herramientas socioemocionales a fin de procurar su bienestar integral y su adecuada adaptación a las exigencias del entorno. En palabras de Estrada et al. (2017) resulta importante realizar actividades de concientización dirigidos a los adolescentes sobre el riesgo del uso desmedido de los videojuegos, así como a la familia sobre los límites y acuerdos que deben cumplir sus hijos.

Respecto a modelos teóricos para la evaluación de la adicción a los videojuegos, se determina la existencia de un modelo cognitivo-conductual, que según Davis (2001) explica el desarrollo del uso patológico de Internet, por lo que propuso que las variables cognitivas eran la causa suficiente de los síntomas del uso problemático de Internet, lo que significa que su presencia garantizaba la aparición de los síntomas. Davis (2001) argumenta que el uso patológico de Internet resultó de cogniciones problemáticas junto con comportamientos que intensifican o mantienen la respuesta desadaptativa; además, sostiene que los aspectos de comunicación social de Internet refuerzan las creencias problemáticas sobre uno mismo, los demás y el mundo, que mantienen el deseo de vivir una vida social virtual exclusivamente. Finalmente,

Según el modelo cognitivo-conductual de Davis (2001) las cogniciones desadaptativas se dividían en dos categorías principales: i) pensamientos sobre uno mismo y ii) pensamientos sobre el mundo. La primera categoría se refería a los conceptos cognitivos, incluida la duda, baja autoeficacia y autovaloración negativa. Los individuos vulnerables tienen un autoconcepto negativo y con una creciente inversión en actividades en línea ven a Internet como el medio más confiable para obtener retroalimentación social positiva y aceptación. Podría decirse que tales cogniciones relacionadas con uno mismo podrían considerarse comparables a los estilos de pensamiento depresivos descritos por Beck

(1976), en particular cuando escribe sobre los pensamientos sobre uno mismo como esencialmente sin valor o antipáticos, pero con el elemento adicional que las actividades en línea proporcionan. un medio para compensar estas deficiencias.

La segunda categoría de cogniciones desadaptativas se refería al acto de generalizar de eventos específicos a tendencias globales, teniendo a desarrollar estilos de pensamiento arraigados en una psicopatología preexistente. Siendo que el uso de Internet por parte de un individuo provocó respuestas fisiológicas deseadas que reforzaron la creencia de que Internet era preferible a todas las demás actividades, incluida la vida en el mundo real (Davis, 2001).

Por otro lado, Dons y Potenza (2014) diseñaron un modelo neurocognitivo de la adicción a los videojuegos, en la que se incluye el conocimiento obtenido de estudios neurocognitivos sobre adicciones a sustancias y sin sustancias. Dicho modelo postuló que al igual que las adicciones a las drogas, las experiencias de juego en línea de un individuo alteran la estructura y función del cerebro y los procesos cognitivos relacionados. en formas que sirvan para perpetuar el juego.

Dong y Potenza (2014) se centraron en tres componentes y su papel en el comportamiento de juego adictivo: 1) impulsos de motivación vinculados a la búsqueda de recompensa o como reductor de estrés, 2) el control de la conducta relacionada con el funcionamiento ejecutivo y 3) toma de decisiones que involucra la valoración de ventajas y desventajas de participar en una conducta motivada. Podría sintetizarse, que el modelo propuso que los impulsos motivacionales vinculados a la búsqueda de recompensas contribuyeron a un comportamiento de juego problemático, y que la función ejecutiva y el control cognitivo disminuidos sobre estos impulsos contribuyeron a decisiones no óptimas sobre los juegos futuros.

El modelo de Dong y Potenza (2014) propone que los síntomas de la adicción se desarrollan y fortalecen mediante una variedad de procesos interrelacionados. En primer lugar, las personas que sufren de dicha condición tienen una mayor sensibilidad a las recompensas y una menor sensibilidad a las pérdidas, lo que significa que estas personas serán más propensas a jugar durante períodos de tiempo más largos porque tienden a tener motivaciones más fuertes para jugar; por lo que, ganar provoca reacciones fisiológicas más fuertes para estos jugadores, mientras que las experiencias de perder tienen un impacto relativamente menor. El modelo destaca el importante papel de los sistemas ejecutivos que gobiernan las motivaciones de los jugadores para buscar recompensas, por ello, dichas personas tienen tendencias reducidas de inhibición de respuesta y control cognitivo, lo que

significa que los estímulos de los juegos en línea tienden a atraer más recursos de atención, provocan comportamientos automáticos y adoptan estilos de juego que son inflexibles para otras necesidades, es decir, continuar jugando a pesar de las demandas competitivas de tiempo.

El modelo neurocognitivo de Dong y Potenza (2014) tiene implicaciones claras en términos de abordar los impulsos motivacionales y el estrés de los individuos: la modificación de las consecuencias del comportamiento de juego y el uso de estrategias cognitivas para contrarrestar los impulsos y gestionar situaciones de riesgo que conducen al juego.

Otro modelo teórico para la adicción a los videojuegos es el desarrollado por Brand et al. (2016), quienes los definen como modelo multidimensional o biopsicosocial, puesto que sostienen la interacción de los componentes persona-afecto-cognición-ejecución con las siglas I-PACE. Este modelo proporciona un marco teórico integral que tiene como objetivo explicar, no solo los juegos problemáticos, sino también otros comportamientos que ocurren en entornos en línea, incluidos los juegos de azar, la visualización de pornografía, compras y redes sociales.

El modelo I-PACE incluye los siguientes componentes principales: 1) variables predisponentes, que se refieren a las características centrales de un individuo que son relativamente estables a lo largo del tiempo (factores genéticos, factores de personalidad, experiencias de la infancia); 2) el aspecto cognitivo de respuestas a estímulos internos o externos, que se refieren a cambios en el estado de ánimo y el pensamiento que siguen a la exposición a los estímulos del juego, incluidas las tendencias de afrontamiento, sesgos cognitivos, sesgos, ansias e impulsos emocionales; 3) el control inhibitorio de la toma de decisiones que resulta en el uso de videojuegos, refiriéndose a los déficits en la función ejecutiva y el control de respuesta que gobiernan la decisión de jugar; y 4) las consecuencias de juego u otra aplicación de Internet, referida a la experiencia de gratificación y compensación resultante del uso, y la transición de conductas voluntarias e impulsivas a un uso más habitual y compulsivo a lo largo del tiempo (Brand et al., 2016).

El mencionado modelo considera que la adicción a los videojuegos es el resultado de las interacciones de dichos componentes, por lo que, un individuo que está predispuesto a la adicción busca la gratificación de las actividades de juego, lo que conduce a cambios significativos en las respuestas emocionales y cognitivas al juego, lo que da como resultado

el uso habitual para compensar estos cambios, produciendo consecuencias negativas (Brand et al., 2016).

En relación a la variable conducta agresiva se fundamenta en la investigación de Buss y Perry (1992) quienes establecen las dimensiones a fin de explicar y medir cuantitativamente los hallazgos, asimismo, previo a ello se hace una revisión de los conceptos planteados por diversos autores, los cuales permiten tener una visión más amplia sobre la variable en mención.

Como punto de partida para la definición de la conducta agresiva es menester conocer el término “agresión”, que para el diccionario Webster’s Ninth Collegiate (1989), se conceptualiza como una acción o procedimiento contudente que se manifiesta en la práctica de realizar ataques o invasiones no provocados, lo que determina un comportamiento hostil, dañino o destructivo cuando es causado por la frustración. Por su parte, la misma fuente, define la palabra “agresivo” como la tendencia a la práctica de la agresión, que está marcada por la disposición combativa, lo que se exterioriza como la energía impulsora e intrusiva:.

De ello, Wakefield (1997) distingue dos tipos de agresión, la primera denominada apropiada o adaptativa y la segunda considerada excesiva, inapropiada o desadaptativa; de ellas, solo la agresión desadaptativa se considera una condición psicopática. La agresión adaptativa es la expresión conductual de mecanismos internos intactos (biológicos, psicológicos, cognitivos, emocionales) que cumplen su función natural según lo diseñado por la biología evolutiva y se utilizan en una variedad de entornos, al servicio de la competencia por los recursos deseados pero escasos y/o en defensa del individuo o grupo para asegurar la integridad física y la supervivencia, sin incurrir en grandes consecuencias negativas tal como las define una determinada sociedad en un determinado momento de la historia. La agresión desadaptativa cumple con dos criterios: primero, la agresión desadaptativa no está al servicio de la competencia individual o grupal por los recursos o la defensa dentro del contexto de las reglas de una sociedad determinada; en segundo lugar, la agresión desadaptativa es una expresión de un mecanismo interno desordenado, como una enfermedad neuropsiquiátrica. El primero, un criterio de valor social, puede cambiar a medida que cambian las sociedades. El segundo, un criterio fáctico, debería permanecer estable. Al igual que los trastornos mentales en general, la agresión desadaptativa se encuentra en el límite entre el mundo social construido y el mundo natural dado.

De ello, se define la conducta agresiva como un acto dirigido hacia otra persona u objeto específico con la intención de lastimar o asustar, para lo cual existe un consenso sobre

la intención agresiva del acto (Grusec & Lytton, 1988). Según Maccoby (1980) los actos agresivos hacia los demás generalmente se subdividen en dos categorías: agresión hostil e instrumental. Para Grusec & Lytton (1988) la agresión hostil se refiere a los casos en los que el objetivo principal es infligir daño, mientras que la agresión instrumental implica el uso de la fuerza o la amenaza de la fuerza para lograr un fin no agresivo. Tenga en cuenta que en ambos tipos de agresión, la intencionalidad se considera importante para determinar si un comportamiento es agresivo.

Según Haller (2014) el comportamiento agresivo se conceptualiza como cualquier comportamiento destinado a dañar o lesionar a otro organismo que está motivado para evitar dicho trato. Dicho comportamiento común pero destructivo puede ser la causa de pérdidas financieras, angustia emocional, lesiones físicas o incluso la muerte de quienes están expuestos a él, sin mencionar otros costos interpersonales y sociales más indirectos para los individuos y grupos sociales asociados con las víctimas.

El propósito de la agresión como una conducta interpersonal es provocar un daño. Según Páez y Ubillos (2014) la intención del agresor es disgustar, desagradar causando un perjuicio a nivel psicológico y físico, provocando temor con la intención agresiva frente al otro que sufre esa suerte y que provoca un daño real. Cuando el miedo es abrumador se utilizan mecanismos de defensa como son negación, represión, aislamiento y ascetismo hasta autoagresión.

En relación al tipo de comportamiento agresivo, las categorías más utilizadas son agresión física, verbal e indirecta. Como lo indica el nombre de cada categoría, la agresión física involucra daño físico a otros, la agresión verbal incluye el uso del lenguaje para lastimar a las personas y la agresión indirecta involucra manipulación social, como la exclusión social que finalmente resulta en daño a otros. Otros tipos de agresión incluyen la agresión reactiva e instrumental. La agresión reactiva (a veces también denominada agresión emocional) es una respuesta a la provocación o amenaza, mientras que la agresión instrumental (a veces denominada agresión proactiva) se refiere al uso de la agresión como medio para un fin (Haller, 2014).

Para Wakefield (1992) citado por Connor (2004) la agresión no es necesariamente un trastorno mental o una expresión de psicopatología, por lo que, sostiene que para considerar a la agresión un trastorno, debe tener dos elementos: primero, la condición debe causar consecuencias negativas para el individuo que la posee; segundo, la condición debe representar alguna disfunción en la acción natural de un mecanismo interno; es decir, el

mecanismo no funciona de la manera en que fue diseñado para funcionar, en toda la gama de entornos para los que estaba destinado, según lo determinado por la selección natural. Los mecanismos internos pueden ser biológicos, psicológicos, cognitivos o emocionales. Este concepto de desorden no solo tiene un criterio de valor social, sino también un criterio fáctico.

Según Boeree (2020) menciona que la Teoría de Sigmund Freud establece que la conducta agresiva es innata, que aparecen durante la niñez y luego a posteriori, en el ser humano habita un sentimiento de ira y devastación. Dicho de otro modo, la conducta agresiva se manifiesta en las diversas etapas del desarrollo humano, lo cual sugiere que el sentimiento de ira está latente.

Según Delgado (2019) la agresión se puede explicar mediante la teoría del aprendizaje social, esta plantea que la persona se desarrolla en los entornos sociales a través de la observación e imitación de los modelos sociales. A partir de esto, se puede afirmar que la persona es influenciada por los demás debido a que se puede aprender por observación.

De las teorías descritas, puede colegirse que la conducta agresiva se genera por la falta de inhibición o regulación de los impulsos del individuo, y parece ser el resultado de la incapacidad de los mecanismos internos para funcionar como fueron diseñados (generalmente el sistema nervioso central o SNC) en toda la gama de entornos en los que debían funcionar. funcionan por selección natural, existe un trastorno de agresión desadaptativa.

Según estudios realizados determinan que los videojuegos violentos causan emociones negativas y personalidad obsesiva. Osa (2019) afirma que los videojuegos de contenido violento y su uso excesivo impulsan la expresión de sentimientos de furia y odio, los cuales pueden desencadenar en trastornos importantes como son la depresión, ansiedad, subestimación y dependencia hacia los videojuegos.

Las dimensiones que forman parte de la variable de la conducta agresiva tienen correspondencia con el entorno social es una esfera principal para el desarrollo de todo niño. Como se citó en Tintaya (2017), Buss y Perry (1992) afirman que esta conducta agresiva forma parte de una reacción persistente y estable, siendo una característica de la persona; esta se expresa con el objetivo de generar un perjuicio a la otra parte, ya sea verbal o físico en las que prevalecen emociones de hostilidad e ira.

La conducta agresiva está compuesta por las dimensiones Agresión física, Agresión verbal, Ira y Hostilidad. La primera dimensión Agresión física es el elemento motor de la

conducta agresiva, esta se manifiesta mediante golpes hacia distintas zonas del cuerpo u objetos con la finalidad de causar daño a otra persona o un colectivo (Buss y Perry, 1992).

Por otra parte, la agresión verbal se expresa mediante palabras, dicho de otro modo, este tipo de agresión implica insultos, gritos y amenazas (Buss y Perry, 1992). La agresión verbal resulta ser una forma inadecuada de defenderse, puesto que, suele ir acompañada de discriminación.

Según Buss y Perry (1992) afirman que el sentimiento de ira es el elemento psicológico que prepara a la persona para agredir. Puede ser entendida como los sentimientos producidos luego de percibir un agravio.

La antipatía u hostilidad es el elemento mental o cognitivo de conducta agresiva, hace referencia a aquellos pensamientos que surgen luego de percibir injusticia o daño (Buss y Perry, citado en Tintaya, 2017).

A continuación, se definen los términos básicos que abarca la presente investigación:
Adicción: La OMS (2018) define a la adicción como a un trastorno que se describe por una necesidad patológica hacia aquella sustancia o actividad; agrupa un conjunto de señales y síntomas que afecta a nivel psicológico y físico.

Videojuegos: El videojuego es una construcción en el que confluyen cuatro aspectos:
1) Las secuencias narrativas, las cuales se presentan como textos o cinemáticas que comunican la trama o historia; 2) las secuencias descriptivas, que a través de un lenguaje icónico y verbal, presentan a los elementos del videojuego como los personajes y los entornos en los que se desarrolla la historia; 3) los discursos donde se presentan el modo de juego, la trama y los objetivos; y por último 4) los diálogos que favorecen la interacción del protagonista con otros personajes del juego (Adam y Lorda, como se citó en Pereira y Alonzo, 2017).

Abstinencia: Es la sensación de inquietud que manifiesta la persona cuando se le restringe el uso de los videojuegos, asimismo, al uso de estos para evadir los pensamientos o emociones que podrían afectar el estado mental de la persona (Marco y Chóliz, 2011).

Abuso y tolerancia: El abuso y la tolerancia hace referencia al deseo obstinado por jugar o continuar con el objetivo de experimentar nuevamente las sensaciones que se produjeron en la persona, que, en consecuencia, incrementará de forma progresiva el tiempo de uso (Griffiths, 2005).

Problemas asociados a los videojuegos: Hace referencia a: 1) las dificultades existentes entre el usuario de los videojuegos y aquellas personas de su entorno, 2) los

inconvenientes que experimenta la persona con otras actividades ya sean de la vida escolar, social, del trabajo y actividades de interés trabajo y; 3) los aspectos relacionados con el estado subjetivo de la persona como la falta de control respecto al tiempo de uso de los videojuegos (Griffiths, 2005).

Dificultad respecto al control: Se define como la incompetencia de la persona para dominar su impulso hacia el juego, esta se presenta en circunstancias y contextos inapropiados debido a que la persona no reconoce la cordura de su conducta (Chóliz y Marco, 2010).

Conducta agresiva: Hace referencia al ataque o provocación que experimenta una persona hacia otra o hacia un grupo. Implica emprender acciones como ofender, discriminar, provocar, arremeter o herir, todo ello con el fin de causar daño, siendo conscientes del daño que podría causarse (Castillo, 2006).

Agresión Física: Es el comportamiento caracterizado por la ira que se expresa para generar un daño físico a otra persona, ya sea de forma directa o con el uso de objetos, se manifiesta a través de puñetazos, patadas y golpes con objetos (Guembe, 2020).

Agresión Verbal: Está definida como una forma de violencia caracterizada por el uso de lenguaje verbal y se manifiesta a través de amenazas, insultos, gritos, o cualquier mensaje hiriente, a fin de generar un malestar emocional, teniendo principal impacto sobre la salud mental de la víctima (Asociación Marroquí, 2018).

Ira: Definido como el factor afectivo de la agresión, que se entiende como la sensación que experimenta la persona luego de percibir que haya sido afectada o dañada de manera o forma física y verbal (Buss y Perry, 1992, citado en Tintaya, 2017).

Hostilidad: Elemento subjetivo de la agresión, un sentimiento de odio y rechazo hacia el otro, asimismo, se entiende como la creencia negativa, desprecio o al resentimiento que se guarda hacia el otro (Pérez y Gardey, 2021).

En relación a la hipótesis, se formularon las siguientes: Hipótesis general (Hi): Existe una relación entre la adicción a videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la I.E. de San Jerónimo-Apurímac-2022. Se planteó como hipótesis específicas: (HE₁): Existe una relación entre la dimensión abstinencia con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de la I.E. de San Jerónimo-Apurímac-2022; (HE₂): Existe una relación entre la dimensión abuso y tolerancia con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de la I.E. de San Jerónimo-Apurímac-2022; (HE₃): Existe una relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos con la conducta agresiva y sus dimensiones en

púberes de la I.E. de San Jerónimo-Apurímac-2022; (HE₄): Existe una relación entre la dimensión dificultad de control con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de la I.E. de San Jerónimo-Apurímac-2022.

En la tabla siguiente se expone y se muestra el cuadro de operacionalización:

Tabla 1

Operacionalización de las variables de la investigación

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumento	Escala de medición
Adicción a videojuegos	“Patrón de conducta en El que se evidencia una pérdida de control y que en el caso de las tecnologías se establece como un consumo excesivo y disfuncional” (Marco y Chóliz, 2017).	Test de adicción a los videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco. Compuesto por 25 ítems divididos en cuatro dimensiones: Abstinencia, Abuso y tolerancia, Problemas asociados a los videojuegos y Dificultad de control.	Abstinencia	<ul style="list-style-type: none"> • Ansiedad • Irritabilidad • Enfado • Frustración 	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Test de Adicción de Videojuegos (Choliz & Marco, 2011).	Ordinal
			Abuso y tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> • Insatisfacción • Abandono de otras actividades • Negligencia • Irresponsabilidad • Desorganización 	1, 5, 8, 9 y 12		
			Problemas asociados a los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> • Disminución de actividades sociales y familiares • Privación del sueño • Baja productividad • Abandono 	16, 17, 19 y 23.		
			Dificultad de control	<ul style="list-style-type: none"> • Ansiedad • Permanencia en el juego 	2, 15, 18, 20, 22 y 24.		
Conducta Agresiva	“Descarga producida por un	Cuestionario de conducta agresiva (AQ)	Agresión Física	<ul style="list-style-type: none"> • Enojo fácil • Golpes a otros 	1, 5, 9, 13, 17,	Cuestionario de Agresión	Ordinal

<p>estímulo nocivo ejercida a otro organismo, siendo expresado en factores influyentes tanto instrumental o conductual mostrándose en la agresión física y verbal, el factor emocional es plasmado en la ira y el cognitivo se representa por medio de la hostilidad” (Buss y Perry, 1992).</p>	de Buss y Perry que consta de 29 ítems		• Intención de violencia física	de 21, 24, 27 y 29.	(Buss y Perry, 1992)
	estructurados,	Agresión verbal	• Insultos	2,6,10,14,18.	adaptado y validado en Perú por
	agrupados en 4 dimensiones: Agresión Física, Agresión verbal, Hostilidad e Ira.	Hostilidad	• Gritos		Matalinares, Yaringaño, Uceda,
			• Apodos		Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012).
			• Percepción negativa	4,8,12,16,20,23,26,28	
			• Emoción adversa		
		Ira	• Acoso	3,7,11,15,19,22,25	
			• Sentimiento de injusticia		

II. METODOLOGÍA

2.1. Objeto de estudio

La naturaleza de la investigación responde a un enfoque cuantitativo debido a que se partió del análisis de un contexto real, el cual motivó la construcción de las bases teóricas y la captura de datos para contrastar la hipótesis mediante métodos numéricos y el análisis inferencial (Hernández et al., 2014).

El tipo de investigación es básica descriptiva, de alcance correlacional. Es básica descriptiva debido a que el principal objetivo es recopilar información sobre las características de los púberes de la I.E. de San Jerónimo con el propósito de dar respuesta a los problemas e hipótesis planteadas (Esteban, 2018). Es correlacional porque se busca determinar el nivel de asociación entre las variables adicción a los videojuegos y conducta agresiva en la muestra de estudio, esto con la intención de evaluar las variables de forma aislada para establecer vínculos entre ellas (Hernández, 2014).

Se aplicó, en este estudio, el modelo hipotético-deductivo. Según Sánchez (2019) este modelo parte de bases o premisas generales a fin de obtener conclusiones particulares, donde se contrasta las hipótesis para determinar su veracidad, en consecuencia, ello permite ampliar las bases teóricas y plantear soluciones, así como motivar la reformulación de teorías. En el presente estudio se expusieron conclusiones específicas sobre el vínculo existente entre adicción hacia los juegos de video y la conducta agresiva en púberes de la Institución Educativa de San Jerónimo - Apurímac - 2022.

Se manejó un diseño de investigación de tipo descriptivo y correlacional, en palabras de Hernández et al. (2014) este se aplica con la intención de entender un vínculo o relación que se establece en dos o más variables. Los elementos que se distinguen bajo este diseño son los siguientes:



M: Estudiantes pertenecientes a segundo grado de la institución educativa secundaria de San Jerónimo-Apurímac

V1: Adicción a videojuegos

V2: Conducta agresiva

R: Relación

La población que priorizó la investigación hace referencia al conjunto finito o indeterminado de elementos que comparten cualidades o características (Arias, 2006). Bajo ese marco, para el presente estudio, los púberes de una institución educativa de San Jerónimo se constituyeron como la población de estudio.

Se utilizó el muestreo por conveniencia. Este muestreo brinda la posibilidad de elegir los casos asequibles y próximos al investigador (Otzen y Manterola, 2017). Respecto a la muestra, fue censal, dicho de otro modo, se consideró la participación de toda la población. A continuación, se especifica la población-muestra:

Tabla 2

Población-muestra del estudio de investigación

Grado	Secciones	Mujeres	Varones	Total
2°	A	11	15	26
	B	15	12	27
	C	11	20	31
	D	0	26	26
	E	0	24	24
Total		37	97	134

Nota. Nóminas de matrículas oficiales 2022.

2.2. Instrumentos, técnicas equipos de laboratorio de recojo de datos

La técnica empleada para la captura de datos fue la encuesta, del mismo modo, se optó por dos instrumentos de evaluación que permitieron tener información objetiva respecto a adicción hacia los videojuegos y la conducta agresiva en púberes. Hernández et al. (2014) expresan que los instrumentos se constituyen como recursos que aprovecha el investigador para obtener datos de las variables en estudio. Por ende, en esta investigación, se aplicaron:

a) Test de adicción a videojuegos (TDV)

Dicho instrumento fue adaptado y contextualizado de acuerdo al interés investigativo de Instrumento elaborado por Cholíiz et al. (2014) fue validado en un grupo de adolescentes en España, se consideraron los aspectos de diagnóstico especificados en el Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales IV en el 2017, fue adaptado por Edwin Salas, Cesar Merino, Mariano Cholíiz y Clara Marco a fin de que pueda ser aplicado en el contexto peruano. Para realizar el análisis

psicométrico, el instrumento se aplicó en una muestra de 467 estudiantes de 11 a 18 años, que provienen de cinco instituciones educativas limeñas. Los resultados permitieron determinar que mencionado instrumento es confiable y válido (ver Anexo 5)

El instrumento está constituido por 25 ítems distribuidos en cuatro grupos: Abstinencia (10 elementos), Abuso y tolerancia (5 elementos), problemas asociados a los juegos de videos (4 elementos) y dificultades en control (6 elementos). Es un cuestionario donde el usuario registra sus respuestas, que utiliza una escala ordinal cuyas alternativas de respuestas están organizadas en dos secciones:

- Las alternativas de respuestas del ítem 1 hasta el 15 son: cero (0) equivale a “totalmente en desacuerdo”; uno (1) a “en desacuerdo”; dos (2) a “indeciso(a)”; tres (3) a “de acuerdo” y cuatro (4) “totalmente de acuerdo”.
- A partir del ítem 16 hasta el 25, las alternativas de respuestas son las siguientes: cero (0) equivale a “nunca”; uno (1) a “raras veces”; dos (2) a “a veces”; tres (3) a “casi siempre” y cuatro (4) a “siempre”.

La medición de la variable se realiza en tres categorías: Leve se considera desde los 0 a 33 puntos, se considera moderada de 34 a 67 puntos y severa de 68 a 100 puntos. Respecto a las dimensiones, en la dimensión abstinencia se considera adicción leve de 0 a 13 puntos, adicción moderada de 14 a 27 puntos y adicción severa de 28 a 40 puntos. En la dimensión abuso y tolerancia se denomina adicción leve de 0 a 6 puntos, adicción moderada de 7 a 13 puntos y adicción severa de 14 a 20 puntos. En la dimensión denominada problemas acompañados a los videojuegos, se considera adicción leve desde los 0 a 5 puntos, adicción moderada desde los 6 hasta 11 puntos y adicción severa de 12 a 16 puntos. Finalmente, en dificultad en el control, la adicción es leve de 0 a 8 puntos, adicción moderada desde los 9 a 16 puntos y adicción severa a partir de los 17 hasta los 24 puntos.

b) Cuestionario de conducta agresiva (AQ)

Este cuestionario originalmente fue diseñado por Buss y Perry (2002). Es adecuado para medir diferentes componentes de la agresividad en los adolescentes. Fue adaptado para el contexto peruano por María Mata linares y colaboradores en el año 2012. Se consideró una muestra de 3,632 estudiantes de secundaria, de 10 a 19 años, procedentes de diversas instituciones educativas de Perú. El análisis

psicométrico revela que es un instrumento que cumple con los estándares de confiabilidad y validez para aplicarse en la población peruana (ver Anexo 5).

El Cuestionario de conducta agresiva está compuesto por 29 ítems organizados en cuatro factores: Agresión física (7 elementos), agresión verbal (7 elementos), ira (7 elementos), hostilidad (8 elementos). Utiliza una escala ordinal donde: Cinco (5) equivale a “Completamente falso para mí”; cuatro (4) “bastante falso para mí”; tres (3) “ni verdadero ni falso para mí”; dos (2) “bastante” y uno (1) “totalmente verdadero para mí”.

En cuanto a la medición, se realiza mediante cinco niveles: Muy bajo de 1 a 29 puntos, Bajo de 30 a 58 puntos, Medio de 59 a 87, Alto de 88 a 116 y Muy alto de 117 a 145.

2.3. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

En las siguientes líneas, se especifican las técnicas empleadas para procesar los datos acopiados y el análisis correspondiente:

Las autoridades de la entidad educativa, en orden a sus facultades, autorizaron la aplicación de los instrumentos. Luego se comunicó a los padres de familia o apoderados, para ello, se les presentó el consentimiento informado en el que contenía información relevante sobre el estudio, documento que autoriza la participación de sus hijos.

Seguidamente se realizaron coordinaciones con las autoridades respectivas el día de la aplicación de los instrumentos, este se realizó en julio de 2022. El Test de Adicción a Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de conducta agresiva (AQ) fueron aplicados a todos los púberes de segundo grado de secundaria.

El tratamiento de los datos comenzó luego de su recolección, que fueron derivados en primer lugar al Microsoft Excel, donde se realizó su respectivo ordenamiento y calificación. Posteriormente, se procede a realizar el análisis descriptivo de la información recolectada, para posteriormente realizar el análisis inferencial a partir de la prueba estadística Rho de Spearman, que permitió comprobar el grado de asociación entre las variables y sus dimensiones; para lo correspondiente se utilizó el programa SPSS versión 25, que a partir del uso de la mencionada prueba no paramétrica se buscó responder a los objetivos descritos en la investigación.

2.4. Aspectos éticos en investigación

Los principios éticos que asumió la investigación comprendieron la investigación se realizó en concordancia con los principios éticos, así como las premisas del Reglamento de

Propiedad Intelectual propuestos por el comité de investigación de la Universidad Católica de Trujillo, se consideran la protección de los datos, el principio de beneficencia y el consentimiento informado.

Los aspectos éticos son criterios que tiene el investigador, se prevalece el bienestar e integridad de los estudiantes que participaron. Asimismo, se afianza la confidencialidad de los datos recolectados por el estudio de investigación, de tal manera que solo se usó esta información para alcanzar con los objetivos de la investigación propuestos. se garantizó la veracidad de los datos. Por último, se aplicaron las normas de estilo propuestos por la Asociación Americana de Psicología de su séptima edición para los formatos de contenido, citas, tablas y referencias.

III. RESULTADOS

OG. Determinar la relación entre la adicción a videojuegos y conducta agresiva en púberes de la I.E. de San Jerónimo- Apurímac, 2022.

Tabla 3

Relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Adicción a videojuegos	Conducta Agresiva
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1.000	0.143
		Sig. (bilateral)		0.100
		N	134	134
	Conducta Agresiva	Coefficiente de correlación	0.143	1,000
		Sig. (bilateral)	0.100	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

Se determina un coeficiente $Rho=0.143$ con un valor $p=0.100$ a un nivel de confianza de 95% (Ver tabla 3); lo cual denota una lista positiva media entre la adicción a videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la I.E. de San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con baja significancia ($p>0.05$).

Se comprueba la presencia de una relación de intensidad insuficiente entre adicción a los videojuegos y la conducta agresiva, por haberse obtenido un índice de correlación inferior a 0.5, no llegando a ser considerable ni significativo a nivel estadístico; ello implica que una eventual alteración en el grado de adicción a videojuegos no incide sobre la conducta agresiva, no llegando a explicar su comportamiento en ninguna proporción.

Lo precisado previamente, permite rechazar la hipótesis general que establece lo siguiente: hallar una relación entre la adicción hacia a videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la I.E. de San Jerónimo-Apurímac, 2022; quedando comprobado a nivel estadístico que no existe dicha relación.

OE1. Determinar la relación entre dimensión abstinencia con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de I. E. de San Jerónimo-Apurímac, 2022.

Tabla 4

Relación entre la dimensión abstinencia y dimensión agresión física en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Abstinencia	Agresión Física
Rho de Spearman	Abstinencia	Coefficiente de correlación	1.000	0.351
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	134	134
	Agresión Física	Coefficiente de correlación	0.351	1,000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla 4, se determina un coeficiente $Rho=0.351$ con un valor $p=0.000$ y un nivel de confianza de 95%; esto demuestra la validez de una asociación positiva media entre la abstinencia y la agresión física en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con un alto grado de significancia ($p<0.05$).

Tabla 5

Relación entre la dimensión abstinencia y la dimensión agresión verbal en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Abstinencia	Agresión verbal
Rho de Spearman	Abstinencia	Coefficiente de correlación	1.000	0.138
		Sig. (bilateral)		0.113
		N	134	134
	Agresión verbal	Coefficiente de correlación	0.138	1,000
		Sig. (bilateral)	0.113	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

A partir del resultado, se determina un coeficiente $Rho=0.138$ con un valor $p=0.113$ a un nivel de confianza de 95% (Ver tabla 5); lo cual denota una relación positiva media entre la abstinencia y la agresión verbal en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con baja significancia ($p>0.05$).

Tabla 6

Relación entre la dimensión abstinencia y la dimensión de hostilidad en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Abstinencia	Hostilidad
Rho de Spearman	Abstinencia	Coefficiente de correlación	1.000	0.267
		Sig. (bilateral)		0.002
		N	134	134
	Hostilidad	Coefficiente de correlación	0.267	1,000
		Sig. (bilateral)	0.002	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

Se determina un coeficiente $Rho=0.267$ y un valor $p=0.002$ a un grado de confianza de 95% (Ver tabla 6); esto evidencia una relación positiva media entre la abstinencia y la hostilidad en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con un alto grado de significancia ($p<0.05$).

Tabla 7

Relación entre la dimensión abstinencia y dimensión ira en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Abstinencia	Ira
Rho de Spearman	Abstinencia	Coefficiente de correlación	1.000	0.348
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	134	134
	Ira	Coefficiente de correlación	0.348	1,000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

Se establece un coeficiente $Rho=0.348$ y un valor $p=0.000$ a un nivel de determinación de 95% (Ver tabla 7); es decir demuestra una relación positiva media entre la abstinencia y la ira en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con un alto grado de significancia ($p<0.05$).

Tabla 8

Relación entre la dimensión abstinencia y la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Abstinencia	Conducta Agresiva
Rho de Spearman	Abstinencia	Coefficiente de correlación	1.000	0.239
		Sig. (bilateral)		0.005
		N	134	134
	Conducta Agresiva	Coefficiente de correlación	0.239	1,000
		Sig. (bilateral)	0.005	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

En esta tabla 8, se establece un coeficiente Rho=0.239 y un valor p=0.005 a un grado de confianza de 95%; lo cual denota la presencia de una relación positiva media entre la abstinencia y la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con un alto grado de significancia ($p < 0.05$).

Los mencionados resultados admiten determinar que no existe asociación de intensidad suficiente entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de la conducta agresiva, por haberse obtenido índices de correlación inferiores a 0.5, no llegando a ser considerable ni significativo a nivel estadístico; ello implica que una eventual alteración en la abstinencia no incide sobre las dimensiones de la conducta agresiva, no llegando a explicar su comportamiento en ninguna proporción.

Lo precisado previamente, permite rechazar la hipótesis específica H1 que establece lo siguiente: Existe una relación entre la dimensión abstinencia con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de la I.E. de San Jerónimo-Apurímac - 2022; quedando comprobado a nivel estadístico que no existe dicha relación.

OE2. Determinar la relación entre dimensión abuso y tolerancia con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de I. E. de San Jerónimo-Apurímac, 2022.

Tabla 9

Relación entre la dimensión abuso y tolerancia con la dimensión agresión física en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Abuso y tolerancia	Agresión Física
Rho de Spearman	Abuso y tolerancia	Coefficiente de correlación	1.000	0.230
		Sig. (bilateral)		0.008
		N	134	134
	Agresión Física	Coefficiente de correlación	0.230	1,000
		Sig. (bilateral)	0.008	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

Se determina una relación $Rho=0.230$ con un valor $p=0.008$ a un nivel de confianza de 95% en esta tabla (Ver tabla 9); esto muestra un grado de relación considerada positiva media entre el abuso y tolerancia con la agresión física en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con un alto grado de significancia ($p<0.05$).

Tabla 10

Relación entre la dimensión abuso y tolerancia con la dimensión agresión verbal en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Abuso y tolerancia	Agresión verbal
Rho de Spearman	Abuso y tolerancia	Coefficiente de correlación	1.000	0.187
		Sig. (bilateral)		0.031
		N	134	134
	Agresión verbal	Coefficiente de correlación	0.187	1,000
		Sig. (bilateral)	0.031	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

De acuerdo con la tabla 10, se determina con un coeficiente $Rho=0.187$ con un valor $p=0.031$ a un nivel de confianza de 95%; ordenando una relación positiva media entre el abuso y tolerancia con la agresión verbal en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con un alto grado de significancia ($p<0.05$).

Tabla 11

Relación entre la dimensión abuso y tolerancia con la dimensión hostilidad en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Abuso y tolerancia	Hostilidad
Rho de Spearman	Abuso y tolerancia	Coefficiente de correlación	1.000	0.198
		Sig. (bilateral)		0.021
		N	134	134
	Hostilidad	Coefficiente de correlación	0.198	1,000
		Sig. (bilateral)	0.021	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

De acuerdo con esta tabla 11, se determina un coeficiente $Rho=0.198$ y un valor $p=0.021$ a un grado de confianza de 95%; estableciéndose un grado de asociación positiva media entre el abuso y tolerancia con la hostilidad en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con un alto grado de significancia ($p<0.05$).

Tabla 12

Relación entre la dimensión abuso y tolerancia con la dimensión ira en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Abuso y tolerancia	Ira
Rho de Spearman	Abuso y tolerancia	Coefficiente de correlación	1.000	0.260
		Sig. (bilateral)		0.002
			N	134
	Ira	Coefficiente de correlación	0.260	1,000
Sig. (bilateral)		0.002		
		N	134	

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

De acuerdo con esta tabla 12, se determina un coeficiente Rho=0.260 y un valor $p=0.002$ a un grado de confianza de 95%; determinándose una relación positiva media entre el abuso y tolerancia con la ira en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con un alto grado de significancia ($p<0.05$).

Tabla 13

Relación entre la dimensión abuso y tolerancia con la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Abuso y tolerancia	Conducta Agresiva
Rho de Spearman	Abuso y tolerancia	Coefficiente de correlación	1.000	0.214
		Sig. (bilateral)		0.013
		N	134	134
	Conducta Agresiva	Coefficiente de correlación	0.214	1,000
		Sig. (bilateral)	0.013	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

En esta tabla 13, se establece un coeficiente $Rho=0.214$ con un valor de $p=0.013$ a un nivel de confianza de 95%; lo cual denota una relación positiva media entre el abuso y tolerancia con la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con un alto grado de significancia ($p<0.05$).

A partir de estos resultados, se determina que no existe relación de intensidad suficiente entre el abuso y tolerancia con las dimensiones de la conducta agresiva, por haberse obtenido índices de correlación inferiores a 0.5, no llegando a ser considerable ni significativo a nivel estadístico; ello implica que una eventual alteración en el abuso y tolerancia no incide sobre las dimensiones de la conducta agresiva, no llegando a explicar su comportamiento en ninguna proporción.

Lo precisado previamente, permite rechazar la hipótesis específica H2 que establece lo siguiente: Existe una relación entre la dimensión abuso y tolerancia con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac - 2022; quedando comprobado a nivel estadístico que no existe dicha relación.

OE3. Determinar la relación entre dimensión problemas asociados a videojuegos con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de la I. E. de San Jerónimo-Apurímac, 2022.

Tabla 14

Relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y la dimensión agresión física en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

		Problemas asociados a los videojuegos	Agresión Física
Rho de Spearman	Problemas asociados a los videojuegos	Coefficiente de correlación	0.116
		Sig. (bilateral)	0.183
		N	134
	Agresión Física	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	0.183
		N	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

Se determina una relación de esta tabla $Rho=0.116$ con un valor $p=0.183$ a un nivel de confianza de 95% (Ver tabla 14); demostrándose un grado de asociación positiva media entre los problemas asociados a videojuegos y la agresión física en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con baja significancia ($p>0.05$).

Tabla 15

Relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y la dimensión agresión verbal en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Problemas asociados a los videojuegos	Agresión Verbal
Rho de Spearman	Problemas asociados a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1.000	0.063
		Sig. (bilateral)		0.470
		N	134	134
	Agresión Verbal	Coefficiente de correlación	0.063	1,000
		Sig. (bilateral)	0.470	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

De acuerdo con la tabla 15, se determina un coeficiente $Rho=0.063$ y un valor $p=0.470$ a un grado de confianza de 95%; considerándose un grado de asociación positiva débil entre los problemas asociados a videojuegos y la agresión verbal en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con baja significancia ($p>0.05$).

Tabla 16

Relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y la dimensión hostilidad en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Problemas asociados a los videojuegos	Hostilidad
Rho de Spearman	Problemas asociados a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1.000	-0.016
		Sig. (bilateral)		0.857
		N	134	134
	Hostilidad	Coefficiente de correlación	-0.016	1,000
Sig. (bilateral)		0.857		
N		134	134	

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

De acuerdo con la tabla 16, se determina una relación $Rho = -0.016$ con un valor $p = 0.857$ a un nivel de confianza de 95%; considerándose un grado de asociación negativa débil entre los problemas asociados a videojuegos y la hostilidad en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con baja significancia ($p > 0.05$).

Tabla 17

Relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y la dimensión ira en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Problemas asociados a los videojuegos	Ira
Rho de Spearman	Problemas asociados a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1.000	0.244
		Sig. (bilateral)		0.005
		N	134	134
	Ira	Coefficiente de correlación	0.244	1,000
Sig. (bilateral)		0.005		
N		134	134	

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

Se determina una relación de esta tabla $Rho=0.244$ con un valor $p=0.005$ a un nivel de confianza de 95% (Ver tabla 17); considerándose un grado de asociación positiva media entre los problemas asociados a videojuegos y la ira en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con un alto grado de significancia ($p<0.05$).

Tabla 18

Relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Problemas asociados a los videojuegos	Conducta agresiva
Rho de Spearman	Problemas asociados a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1.000	0.036
		Sig. (bilateral)		0.679
		N	134	134
	Conducta agresiva	Coefficiente de correlación	0.036	1,000
Sig. (bilateral)		0.679		
N		134	134	

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

En esta tabla 18 se determina una relación de esta lista $Rho=0.036$ con un valor $p=0.679$ a un grado de confianza de 95%; considerándose un grado de asociación positiva débil entre los problemas asociados a videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con baja significancia ($p>0.05$).

A partir de estos resultados, se puede afirmar que no existe relación entre la dimensión como problemas asociados a videojuegos y las dimensiones de la conducta agresiva, por haberse obtenido índices de correlación inferiores a 0.5, no llegando a ser considerable ni significativo a nivel estadístico; ello implica que una eventual alteración en el nivel de problemas asociados a los videojuegos no incide sobre las dimensiones de la conducta agresiva, no llegando a explicar su comportamiento en ninguna proporción.

Lo precisado previamente, permite rechazar la hipótesis específica H3 que establece lo siguiente: Existe una relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac - 2022, quedando comprobado a nivel estadístico que no existe dicha relación.

OE4. Determinar la relación entre dimensión dificultad de control con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de I. E. de San Jerónimo-Apurímac, 2022.

Tabla 19

Relación entre la dimensión dificultad de control y la dimensión agresión física en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			<u>Dificultad de control</u>	Agresión Física
Rho de Spearman	Dificultad de control	Coefficiente de correlación	1.000	0.131
		Sig. (bilateral)		0.131
		N	134	134
	Agresión Física	Coefficiente de correlación	0.131	1,000
		Sig. (bilateral)	0.131	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla 19, se determina una relación de esta lista $Rho=0.131$ con un valor $p=0.131$ a un nivel de confianza de 95%; considerándose un grado de asociación positiva media entre la dificultad de control y la agresión física en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con baja significancia ($p>0.05$).

Tabla 20

Relación entre la dimensión dificultad de control y la dimensión agresión verbal en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Dificultad de control	Agresión verbal
Rho de Spearman	Dificultad de control	Coeficiente de correlación	1.000	0.086
		Sig. (bilateral)		0.326
		N	134	134
	Agresión verbal	Coeficiente de correlación	0.086	1,000
		Sig. (bilateral)	0.326	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla 20, se determina una relación de esta lista $Rho=0.086$ con un valor $p=0.326$ a un nivel de confianza de 95%; considerándose un grado de asociación positiva débil entre la dificultad de control y la agresión verbal en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con baja significancia ($p>0.05$).

Tabla 21

Relación entre la dimensión dificultad de control y la dimensión hostilidad en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Dificultad de control	Hostilidad
Rho de Spearman	Dificultad de control	Coeficiente de correlación	1.000	-0.095
		Sig. (bilateral)		0.273
		N	134	134
	Hostilidad	Coeficiente de correlación	-0.095	1,000
		Sig. (bilateral)	0.273	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

De acuerdo con la tabla 21, se determina una relación de esta lista $Rho = -0.095$ con un valor $p = 0.273$ a un grado de confianza de 95%; lo cual denota la existencia de una relación negativa débil entre la dificultad de control y la hostilidad en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con baja significancia ($p > 0.05$).

Tabla 22

Relación entre la dimensión dificultad de control y la dimensión ira en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Dificultad de control	Ira
Rho de Spearman	Dificultad de control	Coeficiente de correlación	1.000	0.153
		Sig. (bilateral)		0.078
		N	134	134
	Ira	Coeficiente de correlación	0.153	1,000
		Sig. (bilateral)	0.078	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

Se determina una relación en esta tabla $Rho=0.153$ con un valor $p=0.078$ a un nivel de confianza de 95% (Ver tabla 22); lo cual resalta una asociación positiva media entre la dificultad de control y la ira en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac durante el año 2022, con baja significancia ($p>0.05$).

Tabla 23

Relación entre la dimensión dificultad de control y la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022.

			Dificultad de control	Conducta Agresiva
Rho de Spearman	Dificultad de control	Coefficiente de correlación	1.000	-0.045
		Sig. (bilateral)		0.609
		N	134	134
	Conducta Agresiva	Coefficiente de correlación	-0.045	1,000
		Sig. (bilateral)	0.609	
		N	134	134

Nota: Datos recolectados del Test TDV y Cuestionario AQ. Elaboración propia.

Interpretación:

De acuerdo con esta tabla 23, se determina un coeficiente Rho=-0.045 con un valor $p=0.609$ a un nivel de confianza de 95%; demostrándose un grado de asociación negativa débil entre la dificultad de control y la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022 con baja significancia ($p>0.05$).

Se establece que no existe relación de intensidad suficiente entre la dificultad en el control y las dimensiones de la conducta agresiva, por haberse obtenido índices de correlación inferiores a 0.5, no llegando a ser considerable ni significativo a nivel estadístico; ello implica que una eventual alteración en la dificultad de control no incide sobre las dimensiones de la conducta agresiva, no llegando a explicar su comportamiento en ninguna proporción.

Lo precisado previamente, permite rechazar la hipótesis específica H4 que establece lo siguiente: Existe una relación entre la dimensión dificultad de control con la conducta agresiva y sus dimensiones en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac - 2022; quedando comprobado a nivel estadístico que no existe dicha relación.

IV. DISCUSIÓN

En el presente apartado se pretende analizar los resultados determinados a partir de los instrumentos aplicados a los púberes de la I.E. de San Jerónimo, 2022. El objetivo general fue determinar la relación entre la variable Adicción a videojuegos y la Conducta agresiva, mientras que, para los objetivos específicos debió establecerse la existencia de una relación entre las dimensiones de la variable adicción a videojuegos: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control; y las dimensiones de la variable conducta agresiva: agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira; lo que se logró a partir del procesamiento estadístico de los datos empleando al prueba estadística Rho Spearman.

Respecto al objetivo general del estudio, se demostró la presencia de una relación positiva entre estas, obteniéndose un valor positivo medio ($p=0.100$), mas no siendo suficiente a nivel estadístico; lo cual es concordante con los resultados obtenidos por Flores (2019); quien determinó la presencia de una correlación baja entre la adicción de los videojuegos y una conducta agresiva. Lo mismo que, Jiménez (2019) quien sostiene que no hay una relación causal con las variables adicción frente a videojuegos y agresividad, sino esta última puede estar influenciada por los factores de personalidad, la edad y la competitividad.

Por el contrario, diversos estudios determinaron la existencia de una relación significativa, como el de Coronado (2020), quien obtuvo un valor de $p=0.000$ en la prueba de correlación entre el uso de los videojuegos por tiempo prolongado y los cambios de conducta como agresividad, ira, hostilidad; lo determina la presencia una asociación estadísticamente significativa entre las variables.

A pesar de ello, puede inferirse que la relación entre estas variables, por lo general, tiende a ser positiva, independientemente del grado de intensidad. Lo mencionado puede corroborarse con la investigación de Guevara et al. (2021), quien contó con una muestra de escolares pertenecientes al primer año del nivel secundario, se obtuvo un valor de correlación positiva alta (0.777) entre las variables de adicción hacia los videojuegos y la agresividad. Vara (2017) realizó un estudio con escolares de segundo a quinto año del nivel secundario.

Por su parte, Alonso y Romero (2017) sostienen que los adolescentes con adicción a videojuegos tienen menores niveles de amabilidad y competencia, pero mayores problemas en conducta y en pensamiento o atención requiriendo; por lo que ocasionalmente requieren

asistencia clínica; ello se sustenta en el hecho que la adicción a los videojuegos se manifiesta como una enfermedad o trastorno mental, tal es así que desde el año 2022, la OMS la reconoce como tal, teniendo sus propias características y manifestaciones.

Asimismo, de acuerdo con Rivero (2015) la adicción a los videojuegos ocasiona perjuicios en su salud principalmente relacionadas con deficiencias emocionales, sociales y de perturbaciones en hábitos saludables; que podría alterar aspectos como la frecuencia y calidad de sueño o el desempeño académico.

De acuerdo con los resultados según los objetivos específicos, se demuestra que la abstinencia, abuso y tolerancia son las dimensiones de la adicción a videojuegos donde la relación es positiva media con la conducta agresiva, siendo estadísticamente significativas. Estos datos revelan que se constituyen como dimensiones importantes que se asocian mejor con esta última variable. Dichos resultados corresponden con los obtenidos por Peceros (2021) quien determina que los adolescentes que manifiestan conductas como abstinencia, abuso y tolerancia de los videojuegos presentan alta intensidad en los problemas asociados a la adicción a videojuegos, teniendo un efecto directo sobre el comportamiento de los adolescentes. Además, Calderón et al. (2018), afirman que la exposición a videojuegos de contenido agresivo propicia la existencia de problemas de violencia física y verbal, crea malos hábitos respecto al cumplimiento de las labores académicas, los horarios y hostilidad verbal o física.

De manera contraria, Huamani y Ccorahua (2017) determinan que el uso frecuente de los videojuegos puede potenciar las capacidades de los estudiantes, lo cual determina que el abuso de los juegos de video no necesariamente acarrea consecuencias negativas en los estudiantes y su desarrollo.

Mientras que, las dimensiones problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control presentan una relación de intensidad baja con la conducta agresiva, siendo no significativa a nivel estadístico; lo cual difiere del estudio de Peceros (2021) quien demuestra que la dificultad de control se asocia en gran medida a los problemas asociados a los juegos de video.

A pesar de todo lo precisado, la presente investigación aporta en la comprensión de que la dependencia a los videojuegos y agresividad son constructos que se asocian entre sí; de acuerdo con los estudios precedentes y desarrollo conceptual de las variables. Es así que, Etxeberria (2011) menciona que los videojuegos podrían generar sentimientos de frustración, rabia y hostilidad, lo que ocasionaría consecuencias perjudiciales.

La adicción frente a los videojuegos es un comportamiento problemático que genera un impacto negativo en la vida diaria, de modo especial en los púberes, debido a que experimentan un proceso de desarrollo en el que requieren de un guía con el objetivo de procurar su bienestar. De acuerdo con González et al. (2017) este trastorno tiene el potencial de generar problemas socioemocionales e interferir en el aprendizaje. No obstante, la preocupación debe centrarse en el modo contrarrestar el efecto de este factor de riesgo, para ello será importante el trabajo de la familia, escuela y comunidad (Etxeberria, 2011).

Como limitaciones del estudio, se considera la presencia de factores externos que tienden a condicionar las respuestas de los estudiantes participantes del estudio, puesto que, según la naturaleza de los instrumentos utilizados, los cuestionarios son autoevaluaciones que realizan los propios participantes, quienes pueden responder de manera intencionada bajo ciertos aspectos, de tal forma que los resultados muestran un direccionamiento hacia cierta conducta deseable, no reflejando la realidad de la situación del estudiante evaluado.

Otra limitación a considerar sería la relativa al tamaño muestral, puesto que, para el desarrollo del estudio se empleó solamente un grado del nivel secundario; lo que podría resultar limitado para poder concluir fehacientemente o generalizar las conclusiones del estudio, teniendo un limitado potencial a nivel estadístico, por lo que debería incrementarse el tamaño muestral y ampliarse el universo poblacional, incluso considerando otras instituciones educativas.

Como propuesta para una línea de investigación, sería la utilización de instrumentos de observación para la recolección de datos por terceros, de tal forma que se garantice la imparcialidad y objetividad en las respuestas, reduciendo el sesgo de información; asimismo, a fin de reducir el impacto de factores externos podría plantearse un estudio de diseño experimental o cuasiexperimental, con evaluaciones previas y posteriores que permita variar los niveles de uso de videojuegos y reconocer en qué medida propician cambios en el comportamiento de los estudiantes.

V. CONCLUSIONES

- Se evidencia una asociación positiva media entre la adicción hacia los videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022, debido a que se obtuvo un índice de correlación inferior a 0.5 ($p=0.100$), siendo este un valor insuficiente a nivel estadístico. Estos resultados no confirman la hipótesis general.
- La relación es positiva media dentro de la dimensión abstinencia y las dimensiones de la conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022. No obstante, esta relación no es significativa por obtener un índice de correlación menor a 0.5.
- Entre la dimensión abuso y tolerancia, como también las dimensiones de conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022, la relación es positiva media, pero con un grado bajo de significancia estadística debido a que se halló una correlación menor a 0.5.
- Se determina que no existe una asociación relevante con la dimensión problemas asociados a videojuegos y las dimensiones de conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022. Lo mencionado se debe a que la correlación es inferior a 0.5.
- Existe una asociación negativa débil entre la dimensión dificultad de control y las dimensiones de conducta agresiva en púberes de la I.E. San Jerónimo-Apurímac, 2022. Se obtuvo un índice de correlación menor a 0.5, siendo este un valor insuficiente para ser considerado importante estadísticamente.

VI. RECOMENDACIONES

- Resulta necesario seguir con las investigaciones sobre las variables tratadas debido a que las investigaciones de los últimos cinco años son escasas particularmente en la provincia de Andahuaylas.
- Se recomienda replicar en las demás instituciones educativas de todo el ámbito con el fin de corroborar los resultados del presente estudio. Esto será de utilidad para conocer la situación de los púberes.
- Además, es importante considerar variables como el estilo de crianza recibido, la cultura o las habilidades socioemocionales, puesto que, son factores influyentes y que resultarían interesantes para la comunidad de investigadores.
- Se debe considerar el trabajo con una muestra de participantes que se encuentren en situaciones complicadas, por ejemplo, problemas de crianza o de violencia tanto en la familia y en la comunidad, y de este modo, evaluar su influencia en el desarrollo de la conducta agresiva y la adicción a videojuegos.
- Se considera desarrollar investigaciones en una muestra con mayor número de participantes con el objetivo de generalizar los datos y determinar la relación tomando en consideración de variables sociodemográficas.
- Finalmente, se recomienda continuar los estudios sobre de adicción a videojuegos y conducta agresiva en púberes y adolescentes debido al auge de la tecnología y a la existencia de situaciones de riesgo.

VII. REFERENCIAS

- Agbaria, Q. (2021). Internet addiction and aggression: The mediating roles of self-control and positive affect. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19, 1227–1242. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00220-z>
- Agbaria, Q., & Bdier, D. (2021). The role of self-control and identity status as predictors of Internet addiction among Israeli-Palestinian college students in Israel. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19, 252–266.
- Alonso, C. y Romero, E. (2017). El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica de niños y adolescentes. *Actas españolas de psiquiatría*, 45(2), 62-70. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5892842>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6a ed.). Episteme.
- Asociación Americana de Psiquiatría (2013). *Manual de Diagnóstico y Estadística de Trastornos Mentales* (5a ed.). Editorial Médica Panamericana.
- Asociación Marroquí (2018). *¿Qué es una agresión verbal?*. Asociación Marroquí. <https://cutt.ly/DJp9Uwx>
- Boeree, G. (2020). *Teorías de personalidad en psicología: Sigmund Freud*. Psicología Online. <https://cutt.ly/9JixNJL>
- Buss A. & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452-459.
- Cajaleon, C. (2020). *El uso excesivo de videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/66636>
- Calderón, G., Vera, A. y Llano, O. (2019). La violencia escolar desde la perspectiva de los estudiantes de una escuela secundaria de Sonora, México. *Paideia*, (62), 107-125. <https://revistasacademicas.udec.cl/index.php/paideia/article/view/716>

- Carbonell, X. (2020). El Diagnostico de Adiccion a Videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del Psicólogo*, 41(3), 211-218. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Caro, M. (2017). Adicciones tecnológicas: ¿Enfermedad o conducta adaptativa? *MediSur*, 15(2), 251-260. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2017000200014&lng=es&tlng=es.
- Castillo, M. (2006). El comportamiento agresivo y sus diferentes enfoques. *Psicogente*, 9 (15), 166-170. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497552137012>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2010). Patrón de uso y adicción de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2). <https://www.um.es/analesps/>
- Clark, N. & Scott, S. (2009). *Game addiction. The experience and the effects*. McFarland Company Inc. Publishers.
- Connor, D. (2004). *Aggression and antisocial behavior in children and adolescents. Research and Treatment*. The Guilford Press. ISBN 9781462506200
- Coronado, T. (2020). *Adicción al internet y agresividad en adolescentes de tercero a quinto de secundaria de una institución educativa en Comas 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62608/Coronado_TL B-Coronado_LRH-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Coyne, S., Dyer, W., Densley, R., Money, N., Day, R. & Harper, J. (2015). Physiological Indicators of Pathologic Video Game Use in Adolescence. *Journal of Adolescent Health*, 56(3), 307-313. [https://www.jahonline.org/article/S1054-139X\(14\)00704-6/fulltext](https://www.jahonline.org/article/S1054-139X(14)00704-6/fulltext)
- Delgado, P. (2019). *La teoría del aprendizaje social: ¿qué es y cómo surgió?*. Observatorio Tecnológico de Monterrey. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/teoria-del-aprendizaje-social>
- Farfan, C. y Muñoz, G. (2018). *Adicción a Videojuegos en estudiantes del VII ciclo de Educacion basica regular de una Institucion Basica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo, 2016* [Tesis de

pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].
<http://hdl.handle.net/20.500.12423/1146>

- Fayez, M. & Dana, B. (2021). Aggressiveness and life satisfaction as predictors for video game addiction among Palestinian adolescents, *Journal of Concurrent Disorders*, 3(2), 45-53. https://cdspress.ca/wp-content/uploads/2021/04/MS004_FINAL.pdf
- Ferguson, C., Colon-Motas, K., Esser, C., Lanie, C., Purvis, S. & Williams, M. (2017). The (not so) evil within? Agency in video game choice and the impact of violent content. *Simul. Gaming*, 48, 329–337. <https://doi.org/10.1177/1046878116683521>
- Fisher, S. (1995). Patient self-monitoring: A challenging approach to pharmacoepidemiology and drug safety. *Psychopharmacology Bulletin*, 4, 359-378.
- Flores, C. (2019). *Adicción de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión]. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/3617>
- Gao, X., Weng, L., Zhou, Y. & Yu, H. (2017). The influence of empathy and morality of violent video game characters on gamers' aggression. *Frontiers in Psychology*, 8, 1863. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01863>
- García, K. (2021). *Pedagogía de la ternura para disminuir conductas agresivas en niños de una institución educativa inicial de Uripa, Apurímac-2021* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/81017>
- González, M., Espada, J. y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289151752005>
- Google & NewZoo (2021). *Beyond 2021: Where does gaming go next?*. Latin American games market and consumer research report. <https://acortar.link/Dk88UN>
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 80, 216-219. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.022>
- Grusec, J. & Lytton, H. (1988). *Social development*. Springer-Verlag.
- Guembe, V. (2020). *Agresión física*. LefisPedia. <https://cutt.ly/bJaqX61>

- Guevara, G., Valladolid, A., Fernández, L., Olaya, C. y La Rosa, O. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria. *Rev. Hacedor*, 5(2), 155-165. <https://doi.org/10.26495/rch.v5i2.1938>
- Haller, J. (2014). *Neurobiological Bases of Abnormal Aggression and Violent Behaviour*. Springer.
- Havas Group Perú. (2021). *Gaming en la nueva normalidad*. Havas Group. <https://tinyurl.com/2bhplvw9>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología en la investigación* (6a ed.). McGraw-Hill.
- Huamani, M. y Ccorahua, R. (2017). *Influencia de los videojuegos de los estudiantes de quinto grado de primaria sección "A" de la Institución Educativa N° 50634 José maría Arguedas del distrito de Haquira, Cotabambas, Apurímac, 2017* [Trabajo de investigación, Universidad Nacional de San Agustín Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9171>
- Jimenez, M. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2>
- King, D. & Delfabbro, P. (2018). *Internet gaming disorder. Theory, assessment, treatment and prevention*. Academic Press.
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J. y Tirado, S. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atencion primaria*, 50(6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- Lobel, A., Engels, R., Stone, L. L., Burk, W. J. & Granic, I. (2017). Video gaming and children's psychosocial wellbeing: A longitudinal study. *Journal of Youth and Adolescence*, 46(4), 884-897. <https://doi.org/10.1007/s10964-017-0646-z>
- Lonewolf, B. (2016). *Breaking the video game adiction. Advice from a former gamer*. Westbow Press.
- Maccoby, E. (1980). *Social development*. Harcourt Brace.
- Mamani, D. (2017). *Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno, 2016, Puno*

- [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano].
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/6609>
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Demetrovics, Z., López, O., Myllymäki, L. & Miettunen, J. (2018). Problematic Gaming Behavior Among Finnish Junior High School Students: Relation to Socio-Demographics and Gaming Behavior Characteristics. *Behavioral Medicine*, 44(4), 324-334. <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfi-fe2019111137512.pdf>
- Marco, Y. 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. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (21), 43-49. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732287009>
- Montaña, J. (2020). *Estudios de influencia de los videojuegos en los comportamientos de los adolescentes de 12 a 18 años* [Tesis de pregrado, Universidad cooperativa de Colombia]. <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/18300>
- NewZoo (2022). *Cloud Gaming Revenues to Hit \$2.4 Billion in 2022, up +74% Year-on-Year; Revenues Will Triple by 2025*. NewZoo. <https://newzoo.com/products/reports/global-cloud-gaming-report/>
- Nuray, C. & Derya, E. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. *International Journal of Mental Health Nursing*, 30(6), 1599-1609. <https://doi.org/10.1111/inm.12912>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (s.f.). *¿Por qué la guerra? Carta de Albert Einstein a Sigmund Freud*. Unesco. <https://es.unesco.org/courier/may-1985/que-guerra-carta-albert-einstein-sigmund-freud>.
- Osa, N. (2019). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional* [Tesis de pregrado, Universitat Illes Balears]. <http://hdl.handle.net/11201/150348>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1), 227-232. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

- Öznur, B. & Harun, Ö. (2020). Digital game addiction, obesity, and social anxiety among adolescents. *Archives of Psychiatric Nursing*, 34(2), 417-20. <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2019.12.010>
- Páez, D., Ubillos, S., Fernández, I., y Zubieta, E. (2014). *Psicología Social, Cultura y Educación*. Universidad del País Vasco. <https://cutt.ly/PJp9WjC>
- Palacios, C. (2021, setiembre 8). Detectan que niños y adolescentes evidencian adicción a los videojuegos por el confinamiento. *El Comercio*. <https://cutt.ly/i50RUOF>
- Palomeque, J. (2022, febrero 19). Adicción a los videojuegos: ¿dónde se traza la línea entre afición y adicción al gaming? *El Comercio*. <https://cutt.ly/EJp3HJ3>
- Peceros, K. (2021). *Adicción a los Videojuegos en estudiantes de familias Monoparentales y Parentales en Lima* [Tesis de maestría, Universidad Femenina del Sagrado Corazón]. <http://hdl.handle.net/20.500.11955/887>
- Pereira, F. y Alonzo, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas* 15(30), 51-64. [10.22395/anqr.v15n30a2](https://doi.org/10.22395/anqr.v15n30a2)
- Pérez, J. y Gardey, A. (2021). Definición de hostilidad. *Definición.De*. <https://definicion.de/hostilidad/>.
- Potenza, M. (2006). Should addictive disorders include non-substance related conditions?. *Addiction*, 101 (1), 142-151.
- Qian, Z., Yi, C. & JingJin, T. (2021). Effects of Violent Video Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24 (1), 124-126. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0676>.
- Rivero, I. (2015). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Quaderns de Filosofia* 56, 49-63. <https://dokumen.tips/documents/el-juego-desde-los-jugadores-huellas-en-huizinga-y-caillois.html>
- Rodríguez, R. (1996). *Teoría Básica del muestreo*. Buenos Aires. https://www.rubenjoserodriguez.com.ar/wp-content/uploads/2011/07/Teoria_Basica_del_Muestreo.pdf.

- Salas, E., Merino, C., Cholis M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de adicción de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. doi: <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Shotton, M. (1989). *Computer adiction?: A study of computer dependency*. Taylor and Francis.
- Stevens, M. Dorstyn, D., Delfabbro, P. & King, D. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Aust N Z J Psychiatry*, 55 (6), 553-568. doi: 10.1177/0004867420962851
- Taipale, H. (2017). Risk of head and traumatic brain injuries associated with antidepressant use among community-dwelling persons with Alzheimer's disease: A nationwide matched cohort study. *Alzheimers Res Ther*, 9, 1–10.
- Tintaya, Y. (2017). *Propiedades psicométricas del cuestionario de agresión de Buss y Perry-AQ en adolescentes de Lima Sur* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/433>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa Maria del Triunfo, 2017. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>
- Young, K. (1998). *Caught in the Net*. John Wiley y Sons. Inc.
- Wakefield, J. (1992). The concept of mental disorder: on the boundary between biological facts and social values. *American Psychology*, 47, 373-388.
- Wakefield, J. (1999). Evolutionary versus prototype analysis of the concept of mental disorder. *Journal of Abnormal Psychology*, 108, 374-399
- Webster's Ninth New Collegiate Dictionary (1989). Merriam-Webster, Springfield, U.S.A
- Winnicott., D. (2012). La teoría de la agresividad en Donald W. Winnicott. *En Perfiles educativos*, 34(138). <https://cutt.ly/j50Tm6q>

Yalçın, I. & Erdogan, S. (2019). Predictors for Digital Game Addiction Among Turkish Adolescents: A Cox's Interaction Model-Based Study. *Journal of Addictions Nursing*, 30(1), 49-56. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30830000/>

ANEXOS

ANEXO 1

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

TEST DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Lee las siguientes afirmaciones e indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con ellas, teniendo en consideración el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Marca con una (X) teniendo como referencia la siguiente escala de respuestas:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De Acuerdo	Totalmente de acuerdo

N.º	Ítems	TED	ED	I	DA	TDA
		0	1	2	3	4
1.	Paso más tiempo ahora en los videojuegos que cuando comencé.					
2.	Si no tengo dinero para ir a jugar a los videojuegos le pido prestada una a familiares o amigos.					
3.	Me afecta mucho cuando no puedo jugar los videojuegos que me gustan					
4.	Cada vez que pienso en los videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5.	Dedico tiempo extra a los videojuegos aun cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, etc.).					
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me siento vacío y no sé qué hacer.					
7.	Me siento irritado(a) o enfadado(a) cuando no puedo jugar en los videojuegos.					
8.	Siento que el tiempo que necesito para jugar los videojuegos, no es suficiente.					
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque paso mucho tiempo jugando en los videojuegos.					
10.	Estoy obsesionado(a) 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 paso demasiado tiempo jugando en los videojuegos.					
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					

14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					

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

0	1	2	3	4
Nunca	Raras veces	A veces	Casi siempre	Siempre

N.º	ENUNCIADOS	N	RV	AV	CS	S
		0	1	2	3	4
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 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.	Cuanto 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.					
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) Pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o algún nivel, etc.).					
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

CUESTIONARIO DE CONDUCTA AGRESIVA (AQ)

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.

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

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

N.º	ENUNCIADOS	CF	BF	VF	BV	CV
		1	2	3	4	5
1.	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4	A veces soy bastante envidioso.					
5	Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente se 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 la pelea, 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 pegarle 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 he roto cosas.					

ANEXO 2

CONSENTIMIENTO INFORMADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Nancy Pacheco Laura; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con

**ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN
PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022.**

Aferrándome a su voluntad y colaboración, le solicito, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Luz Marina Paricahua Sanchez

FIRMA:

 46082135

Fecha: 23 / 06 / 2022

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Nancy Pacheco Laura; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con

ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN
PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022.

Aferrándome a su voluntad y colaboración, le solicito, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Royce Gutierrez Herbas

FIRMA:

[Firma manuscrita] 72846334

Fecha: 17/10/2022

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, **Nancy Pacheco Laura**; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con

**ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN
PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURÍMAC - 2022.**

Aferrándome a su voluntad y colaboración, le solicito, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Yonel Mangui Huachunilla

FIRMA:



Fecha: 13 / 06 / 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Nancy Pacheco Laura; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con

ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURÍMAC - 2022.

Aferrándome a su voluntad y colaboración, le solicito, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Fra Yerson Huaman Vasquez

FIRMA:


4230870

Fecha: 15 / 06 / 2022

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, **Nancy Pacheco Laura**; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con

**ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN
PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURÍMAC - 2022.**

Aferrándome a su voluntad y colaboración, le solicito, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Jhon Anderson Centreas Quipe

FIRMA: 

Fecha: 15 / 06 / 2022

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, **Nancy Pacheco Laura**; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con

**ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN
PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022.**

Aferrándome a su voluntad y colaboración, le solicito, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Alexander Salano Pocco

FIRMA:

 70220517

Fecha: 22/06/2022

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Nancy Pacheco Laura, tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con

ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN PÚBLICOS DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022.

Afirmando a su voluntad y colaboración, le solicito, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Josue Quiza Solinas

FIRMA: Shy 24005109

Fecha: 22/06/2022

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Nancy Pacheco Laura; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con

ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN
PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022.

Aferrándome a su voluntad y colaboración, le solicito, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Margot Solano Pocco

FIRMA:

 45977318

Fecha: 21 / 06 / 2022

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Nancy Pacheco Laura; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con

ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN
PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022.

Aferrándome a su voluntad y colaboración, le solicito, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Shiomar Daniel Luciano Marquez

FIRMA:



Fecha: 23 / 06 / 2022

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Nancy Pacheco Laura; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con

ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN
PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022.

Aferrándome a su voluntad y colaboración, le solicito, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Cleavim Alberto Huasman Marquez

FIRMA:



Fecha: 23 / 01 / 2022

ANEXO 3
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN PÚBERES DE A I.E. DEL DISTRITO DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC, 2022.	<p>Problema General ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022?</p>	<p>Hipótesis General Existe una relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022.</p>	<p>Objetivo General Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta agresiva en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adicción a los videojuegos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Abstinencia y tolerancia • Problemas asociados a los videojuegos • Dificultad de Control 	<p>Tipo de investigación: Básica, cuantitativa, correlacional, no experimental, de corte transversal.</p> <p>Diseño de investigación: No experimental-correlacional</p> <p>Población y muestra: 134 estudiantes entre varones y mujeres de la I.E. del distrito de San Jerónimo -Apurímac.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Técnica: Cuestionario.</p> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Test De Adicción De Los Videojuegos. Chóliz Y Marco (2011).
	<p>Problemas específicos ¿Cuál es la relación entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de conducta agresiva (agresión física, agresión verbal, hostilidad, ira) en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y las dimensiones de conducta agresiva (agresión física, agresión verbal, hostilidad, ira) en púberes de la institución</p>	<p>Hipótesis específicas Existe relación entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de conducta agresiva (agresión física, agresión verbal, hostilidad, ira) en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022.</p> <p>Existe relación entre la dimensión abuso y tolerancia y las dimensiones de conducta agresiva (agresión física,</p>	<p>Objetivos específicos Determinar la relación entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de conducta agresiva (agresión física, agresión verbal, hostilidad, ira) en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022.</p> <p>Determinar la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y las dimensiones de conducta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta agresiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agresión física • Agresión verbal • Hostilidad • Ira 	

	<p>educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y las dimensiones de conducta agresiva (agresión física, agresión verbal, hostilidad, ira) en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dimensión dificultad de control y las dimensiones de conducta agresiva (agresión física, agresión verbal, hostilidad, ira) en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022?</p>	<p>agresión verbal, hostilidad, ira) en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022.</p> <p>Existe relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y las dimensiones de conducta agresiva (agresión física, agresión verbal, hostilidad, ira) en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022.</p> <p>Existe relación entre la dimensión dificultad de control y las dimensiones de conducta agresiva (agresión física, agresión verbal, hostilidad, ira) en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022.</p>	<p>agresiva (agresión física, agresión verbal, hostilidad, ira) en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022.</p> <p>Determinar la relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y las dimensiones de conducta agresiva (agresión física, agresión verbal, hostilidad, ira) en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022.</p> <p>Determinar la relación entre la dimensión dificultad de control y las dimensiones de conducta agresiva (agresión física, agresión verbal, hostilidad, ira) en púberes de la institución educativa de San Jerónimo-Apurímac, 2022.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario De Agresión (Aq). Buss Y Perry (1992). <p>Métodos y análisis de investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Método: Hipotético-deductivo. • Análisis de investigación. • Utilización del programa SPSS para extraer estadísticos.
--	--	---	--	--	--	--

ANEXO 4

CONSTANCIA EMITIDA POR LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA "AGROPECUARIO N° 08"

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA

El director de la Institución Educativa Agropecuario N° 08 de San Jerónimo Ugel Andahuaylas Departamento De Apurímac que al final suscribe,

HACE COSTAR QUE:

Nancy Pacheco Laura, identificado con DNI N° 44876490, estudiante de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI del ciclo de maestría PSICOLOGÍA CON MENCIÓN EN PSICOLOGÍA CLÍNICA Y DE LA SALUD; quien en el año 2022; estuvo a cargo de aplicar dos instrumentos psicológicos a estudiantes de segundo grado; A, B, C, D y E, test y cuestionario en la fecha del 24 de octubre para adelante del 2022.

TEST DE DEPENDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS CHÓLIZ Y MARCO (2011) CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ) BUSS Y PERRY (1992), el cual se aplicó para saber la ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC – 2022 con la normalidad del caso cumpliendo sus funciones con eficiencia, puntualidad y responsabilidad.

Se expide la presente constancia a petición de la interesada para los fines que estime conveniente.

San Jerónimo, 09 de enero 2023

Director:

ANEXO 5

VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

a) Test de adicción a videojuegos (TDV)

Adaptado por Edwin Salas, Cesar Merino, Mariano Chóliz y Clara Marco, en el año 2017.

El mencionado instrumento cuenta con un estudio psicométrico, donde participaron 467 escolares de educación básica regular con edades entre 11 y 18 años, que cursaban el nivel de educación secundaria.

- **Validez.** El instrumento se validó a partir del criterio de jueces expertos, con la participación de 3 especialistas psicólogos y docentes universitarios, quienes examinaron lingüísticamente los enunciados de los ítems. Al aplicar el instrumento en una prueba piloto de 20 estudiantes se determinó que no presentaron dificultades de comprensión, por lo que, se mantuvo los enunciados de la adaptación, con un ajuste en la cantidad de ítems (25 ítems) como resultado del análisis factorial confirmatorio de 4 dimensiones.
- **Confiabilidad.** La confiabilidad se determinó por consistencia interna mediante la prueba Alfa de Cronbach, la cual se aplicó sobre los resultados obtenidos en la recolección de datos, determinando un valor $\alpha = 0.94$.

b) Cuestionario de conducta agresiva (AQ)

Adaptado por María Mata Linares, Juan Yaringaño, Joel Uceda, Erika Fernández, Yasmin Huari, Alonso Campos y Nayda Villavicencio, en el año 2012.

La evaluación psicométrica del estudio se desarrolló con la inclusión de 3,632 individuos de entre 10 y 19 años de edad, que se encuentran cursando el nivel de educación secundaria.

- **Validez.** El instrumento se validó a partir del criterio de jueces expertos, quienes evaluaron la coherencia de los enunciados y el uso comprensible de terminología; asimismo, se demostró validez de constructo a partir del análisis factorial confirmatorio de 4 dimensiones, resultando un total de 29 ítems.

- **Confiabilidad.** La confiabilidad se determinó por consistencia interna mediante la prueba Alfa de Cronbach aplicada a los datos recolectados, determinando un valor $\alpha = 0.836$.

Asimismo, se anexan al presente los Informes de Opinión emitidos por los expertos encargados de la valoración de los instrumentos de recolección de datos, quienes consideran aplicables dichos instrumentos para los fines propios del estudio:

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Fernández Mantilla Mirtha Mercedes
- 1.2 Institución donde labora: UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
- 1.3 Nombre del instrumento motivo de Evaluación: TEST DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS - PARA OBTENER EL GRADO DE MAGISTER
- 1.4 Autor del instrumento: NANCY PACHECO LAURA

Título de la Investigación: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				
		0	6	11	16	61	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																					X
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																					X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					X
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					X
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					X
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																					X
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																					X
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																					X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																					X
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																					X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD ENTENDIBLE Y APLICABLE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100 Lugar y Fecha: TRUJILLO, 10 DE JUNIO 2023



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI 17927740 Teléfono 940173103

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO
INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.

En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

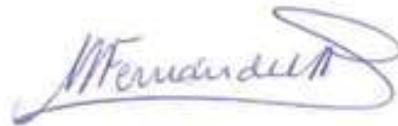
Nº Ítem s	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03	X					
04	X					
05	X					
06	X					
07	X					
08	X					
09	X					
10	XX					
11	X					
12	X					
13	X					
14	X					
15	X					
16	X					
17	X					
18	X					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Fernández Mantilla Mirtha Mercedes
COLEGIATURA: 3006
DNI: 17927740



Firma

Fecha: 10/06/2023

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Fernández Mantilla Mirtha Mercedes
- 1.2 Institución donde labora: UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: CUESTIONARIO DE CONDUCTA AGRESIVA (AQ) - PARA OBTENER EL GRADO DE MAGISTER
- 1.4 Autor del instrumento: NANCY PACHECO LAURA

Título de la Investigación: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				
		0	6	11	16	61	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																					X
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																					X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					X
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					X
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					X
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																					X
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																					X
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																					X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																					X
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																					X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD ENTENDIBLE Y APLICABLE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100 Lugar y Fecha: TRUJILLO, 10 DE JUNIO 2023



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI 17927740 Teléfono 940173103

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO
INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.

En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N ^o Ítem s	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03	X					
04	X					
05	X					
06	X					
07	X					
08	X					
09	X					
10	X					
11	X					
12	X					
13	X					
14	X					
15	X					
16	X					
17	X					
18	X					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Fernández Mantilla Mirtha Mercedes

COLEGIATURA: 3006

DNI: 17927740



Firma

Fecha: 10/06/2023

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Izquierdo Marín Sandra
- 1.2 Institución donde labora: UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: TEST DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS - PARA OBTENER EL GRADO DE MAGISTER
- 1.4 Autor del instrumento: NANCY PACHECO LAURA

Título de la Investigación: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	51 55	56 60	61 65	66 70	71 75	76 80	81 85	86 90	91 95	96 100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				X
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																				X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				X
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				X
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																				X
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																				X
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																				X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				X
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																				X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD ENTENDIBLE Y APLICABLE

Es entendible y aplicable, aunque hay ítems que podrían ser reformulados de manera más objetiva y actualizada: ~~ejm~~ Dedico tiempo extra a los videojuegos aun cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, etc.) o Si no tengo dinero para ir a jugar a los videojuegos le pido prestada una a familiares o amigos, lo elementos en rojo pueden actualizarse.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95 Lugar y Fecha: TRUJILLO, 10 DE JUNIO 2023



Dr. Sandra S. Izquierdo Marín

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI 42796297 Teléfono 947808353

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.

En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa el aumento de tiempo dedicado a los videojuegos.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda la frecuencia y el cambio en el tiempo dedicado a los videojuegos.</p> <p>Redacción: Clara y directa.</p> <p>Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta.</p> <p>Pertinencia: Es pertinente para evaluar el patrón de comportamiento de aumento de tiempo en los videojuegos.</p>
02	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la búsqueda de alternativas para acceder a los videojuegos cuando no se dispone de recursos económicos.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda la búsqueda de opciones para poder jugar a los videojuegos.</p> <p>Redacción: Clara y precisa.</p> <p>Claridad y precisión: Es claro y directo en su pregunta.</p> <p>Pertinencia: Es pertinente para evaluar la dependencia y la necesidad de jugar a los videojuegos.</p>
03	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa el impacto emocional de no poder jugar a los videojuegos deseados.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda la reacción emocional ante la imposibilidad de jugar a los videojuegos preferidos.</p> <p>Redacción: Clara y comprensible.</p> <p>Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta.</p> <p>Pertinencia: Es pertinente para evaluar el grado de afectación emocional relacionada con los videojuegos.</p>
04	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la necesidad de jugar cuando se piensa en los videojuegos.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda la relación entre los pensamientos relacionados con los videojuegos y la necesidad de jugar.</p> <p>Redacción: Clara y precisa.</p> <p>Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta.</p> <p>Pertinencia: Es pertinente para evaluar la compulsión y la necesidad de jugar a los videojuegos.</p>
05	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la dedicación excesiva a los videojuegos en detrimento de otras actividades.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda la interferencia de los videojuegos en otras actividades.</p> <p>Redacción: Clara y directa.</p> <p>Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta.</p> <p>Pertinencia: Es pertinente para evaluar la interferencia de los videojuegos en la vida cotidiana.</p>
06	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la sensación de vacío y falta de dirección cuando no se juega a los videojuegos.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda las consecuencias emocionales de no jugar a los videojuegos.</p>

						<p>Redacción: Clara y comprensible.</p> <p>Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta.</p> <p>Pertinencia: Es pertinente para evaluar el impacto emocional de la abstinencia de los videojuegos.</p>
07	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la irritabilidad y el enojo relacionados con la imposibilidad de jugar a los videojuegos.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda las reacciones emocionales negativas ante la privación de los videojuegos.</p> <p>Redacción: Clara y precisa.</p> <p>Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta.</p> <p>Pertinencia: Es pertinente para evaluar la respuesta emocional negativa ante la falta de acceso a los videojuegos.</p>
08	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la percepción de insuficiencia de tiempo para jugar a los videojuegos.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda la percepción subjetiva de falta de tiempo para jugar a los videojuegos.</p> <p>Redacción: Clara y directa.</p> <p>Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta.</p> <p>Pertinencia: Es pertinente para evaluar la percepción de falta de tiempo dedicado a los videojuegos.</p>
09	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la disminución de tiempo dedicado a otras actividades debido al tiempo invertido en los videojuegos.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda la interferencia de los videojuegos en la participación en otras actividades.</p> <p>Redacción: Clara y precisa.</p> <p>Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta.</p> <p>Pertinencia: Es pertinente para evaluar la interferencia de los videojuegos en la diversidad de actividades diarias.</p>
10	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la obsesión por lograr avances y metas en los videojuegos.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda la motivación centrada en alcanzar objetivos específicos en los videojuegos.</p> <p>Redacción: Clara y comprensible.</p> <p>Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta.</p> <p>Pertinencia: Es pertinente para evaluar la orientación hacia el logro y la competitividad en los videojuegos.</p>
11	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la búsqueda inmediata de otro videojuego cuando uno no funciona.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda la tendencia a buscar alternativas rápidamente en lugar de enfrentar la frustración.</p> <p>Redacción: Clara y directa.</p> <p>Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta.</p> <p>Pertinencia: Es pertinente para evaluar la búsqueda constante de estímulos relacionados con los videojuegos.</p>
12	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la percepción personal de dedicar demasiado tiempo a los videojuegos.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda la autorreflexión y la percepción subjetiva del tiempo dedicado a los videojuegos.</p> <p>Redacción: Clara y precisa.</p> <p>Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta.</p> <p>Pertinencia: Es pertinente para evaluar la conciencia de la cantidad de tiempo invertido en los videojuegos.</p>
13	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la dificultad para detenerse y abandonar los videojuegos, incluso cuando se requiere hacerlo por otras obligaciones.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda la falta de control y la resistencia para interrumpir el juego.</p> <p>Redacción: Clara y comprensible.</p> <p>Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta.</p> <p>Pertinencia: Es pertinente para evaluar la falta de control sobre el tiempo de juego y la dificultad para interrumpirlo.</p>
14	X					<p>Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa el uso de los videojuegos como una forma de escape o evasión emocional.</p> <p>Amplitud de contenido: Aborda el uso de los videojuegos como una estrategia de afrontamiento negativa.</p>

						Redacción: Clara y directa. Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta. Pertinencia: Es pertinente para evaluar la relación entre el estado emocional negativo y el recurso de los videojuegos como refugio.
15	X					Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la prioridad que se le da a los videojuegos al comenzar el día. Amplitud de contenido: Aborda las rutinas y preferencias relacionadas con el inicio de la jornada de los fines de semana. Redacción: Clara y precisa. Claridad y precisión: Es claro y específico en su pregunta. Pertinencia: Es pertinente para evaluar la centralidad de los videojuegos en la rutina diaria.
16	X					Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la duración excesiva del tiempo dedicado a jugar. Amplitud de contenido: Aborda la cantidad de tiempo invertido en los videojuegos en una sola sesión. Redacción: Clara y directa. Claridad y precisión: Claro y específico en su pregunta. Pertinencia: Pertinente para evaluar la tendencia a jugar durante periodos prolongados de tiempo.
17	X					Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa los conflictos relacionados con el tiempo dedicado a los videojuegos y las interacciones sociales. Amplitud de contenido: Aborda los conflictos generados por el exceso de tiempo dedicado a los videojuegos. Redacción: Clara y comprensible. Claridad y precisión: Claro y específico en su pregunta. Pertinencia: Pertinente para evaluar la interferencia de los videojuegos en las relaciones sociales y familiares.
18	X					Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa el uso de los videojuegos como una estrategia de afrontamiento del aburrimiento. Amplitud de contenido: Aborda el uso de los videojuegos como una forma de entretenimiento durante periodos de aburrimiento. Redacción: Clara y precisa. Claridad y precisión: Claro y específico en su pregunta. Pertinencia: Pertinente para evaluar el uso de los videojuegos como respuesta al aburrimiento.
19	X					Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa el impacto en el sueño y el patrón de sueño debido al tiempo dedicado a los videojuegos. Amplitud de contenido: Aborda la alteración del sueño debido a la prolongación de las sesiones de juego. Redacción: Clara y comprensible. Claridad y precisión: Claro y específico en su pregunta. Pertinencia: Pertinente para evaluar los efectos del juego excesivo en el patrón de sueño.
20	X					Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la tendencia a jugar a los videojuegos siempre que se tenga un breve periodo de tiempo disponible. Amplitud de contenido: Aborda la búsqueda constante de oportunidades para jugar, incluso en momentos breves. Redacción: Clara y directa. Claridad y precisión: Claro y específico en su pregunta. Pertinencia: Pertinente para evaluar la constante búsqueda de oportunidades para jugar a los videojuegos.
21	X					Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la falta de percepción del tiempo mientras se juega. Amplitud de contenido: Aborda la desconexión de la noción temporal durante el juego. Redacción: Clara y comprensible. Claridad y precisión: Claro y específico en su pregunta. Pertinencia: Pertinente para evaluar la pérdida de la noción del tiempo durante las sesiones de juego.
22	X					Congruencia: Congruente con el constructo de adicción a videojuegos, ya que evalúa la prioridad dada a los videojuegos al llegar a casa. Amplitud de contenido: Aborda las rutinas y preferencias relacionadas con el regreso a casa y el inicio del juego. Redacción: Clara y precisa.

					Claridad y precisión: Claro y específico en su pregunta. Pertinencia: Pertinente para evaluar la importancia dada a los videojuegos como primera actividad al llegar a casa.
23	X				Congruencia: Congruente con el <u>constructo</u> de adicción a videojuegos, ya que evalúa la tendencia a mentir sobre el tiempo dedicado a los videojuegos. Amplitud de contenido: Aborda la deshonestidad en relación con la cantidad de tiempo invertido en los videojuegos. Redacción: Clara y comprensible. Claridad y precisión: Claro y específico en su pregunta. Pertinencia: Pertinente para evaluar la ocultación o distorsión de la información sobre el tiempo de juego.
24	X				Congruencia: Congruente con el <u>constructo</u> de adicción a videojuegos, ya que evalúa la intrusión de los pensamientos relacionados con los videojuegos en otras actividades. Amplitud de contenido: Aborda la interferencia cognitiva de los videojuegos en otras tareas y actividades. Redacción: Clara y precisa. Claridad y precisión: Claro y específico en su pregunta. Pertinencia: Pertinente para evaluar la presencia constante de pensamientos sobre los videojuegos durante otras actividades.
25	X				Congruencia: Congruente con el <u>constructo</u> de adicción a videojuegos, ya que evalúa el uso de los videojuegos como una estrategia de evasión o distracción de los problemas. Amplitud de contenido: Aborda el uso de los videojuegos como una forma de escapar o evitar enfrentar los problemas. Redacción: Clara y comprensible. Claridad y precisión: Claro y específico en su pregunta. Pertinencia: Pertinente para evaluar la tendencia a utilizar los videojuegos como una forma de evasión emocional.

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Izquierdo Marín, Sandra Sofía
COLEGIATURA: 14219
DNI: 42796297



Dr. Sandra S. Izquierdo Marín

Firma

Fecha: 12/06/2023

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Izquierdo Marín Sandra
- 1.2 Institución donde labora: UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: CUESTIONARIO DE CONDUCTA AGRESIVA (AQ) - PARA OBTENER EL GRADO DE MAGISTER
- 1.4 Autor del instrumento: NANCY PACHECO LAURA

Título de la Investigación: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA					
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96		
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				X		
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																					X	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					X	
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					X	
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					X	
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																					X	
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																					X	
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																					X	
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																					X	
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																					X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: COMPRENDIBLE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95 Lugar y Fecha: TRUJILLO, 10 DE JUNIO 2023



Dra. Sandra S. Izquierdo Marín

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI 42796297 Teléfono 947808353

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.

En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítem s	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		X				
02	X					
03		X				
04	X					
05		X				
06	X					
07	X					
08	X					
09		X				
10	X					
11		X				
12	X					
13	X					
14	X					
15	X					
16	X					
17		X				
18	X					
19	X					
20	X					
21	X					
22		X				
23	X					
24	X					
25		X				
26	X					
27		X				
28	X					
29		X				

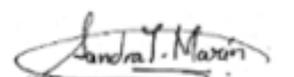
Los ítems que están marcados como buenos, si bien son correctos para la aplicación pueden beneficiarse de una mayor amplitud en su contenido para capturar de manera más completa la conducta agresiva. Una alternativa sería revisar y ampliar los escenarios o situaciones descritas en los ítems para abarcar diferentes formas de agresión o manifestaciones agresivas. Así mismo podría mejorarse el criterio de redacción de los ítems, considerar Simplificar la redacción de los ítems (Ejm. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona. *Posible simplificación:* A veces no puedo evitar golpear a alguien.)

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems				X
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los ítems			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Izquierdo Marín Sandra Sofía
 DNI: 42796297


 Dra. Sandra S. Izquierdo Marín

Fecha: 10/06/2023

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Merino Flores Irene
- 1.2 Institución donde labora: UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: TEST DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS - PARA OBTENER EL GRADO DE MAGISTER
- 1.4 Autor del instrumento: NANCY PACHECO LAURA

Título de la Investigación: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				
		0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																					X
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																					X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					X
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					X
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					X
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																					X
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																					X
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																					X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																					X
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																					X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APLICABLE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 99 Lugar y Fecha: TRUJILLO, 11 DE JUNIO 2023



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO
INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.

En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítem s	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		X				
02		X				
03		X				
04		X				
05		X				
06		X				
07		X				
08		X				
09		X				
10		X				
11		X				
12		X				
13		X				
14		X				
15		X				
16		X				
17		X				
18		X				

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Merino Flores Irene
 COLEGIATURA: 14873
 DNI: 40918909



Firma

Fecha: 11/06/2023

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Merino Flores Irene
 1.2 Institución donde labora: UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: CUESTIONARIO DE CONDUCTA AGRESIVA (AQ) - PARA OBTENER EL GRADO DE MAGISTER
 1.4 Autor del instrumento: NANCY PACHECO LAURA

Título de la Investigación: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	51 55	56 60	61 65	66 70	71 75	76 80	81 85	86 90	91 95	96 100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				X
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																				X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				X
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				X
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																				X
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																				X
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																				X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				X
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																				X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: COMPRENDIBLE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95 Lugar y Fecha: TRUJILLO, 11 DE JUNIO 2023



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI 40918909 Teléfono 941868496

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO
INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.

En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítem s	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		X				
02		X				
03		X				
04		X				
05		X				
06		X				
07		X				
08		X				
09		X				
10		X				
11		X				
12		X				
13		X				
14		X				
15		X				
16		X				
17		X				
18		X				

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Irene Merino Flores
DNI:40918909



Firma

Fecha:11/06/2023

ANEXO 6

IMAGEN DE PORCENTAJE DE TURNITIN

ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN PÚBERES DE LA I.E. DE SAN JERÓNIMO – APURIMAC - 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.utelesup.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.urp.edu.pe Fuente de Internet	1%