



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN
ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SECUNDARIA MARÍA AUXILIADORA DE LA
CIUDAD DE PUNO - 2022.**

TESIS

PRESENTADO POR:

Bach. URIEL HULCEN QUISPE QUISPE

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE
CIENCIAS SOCIALES**

PUNO - PERÚ

2024



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y A GRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARÍA AUXILIADORA DE LA CIUDAD DE PUNO - 2022.

AUTOR

URIEL HULCEN QUISPE QUISPE

RECuento DE PALABRAS

15712 Words

RECuento DE CARACTERES

88692 Characters

RECuento DE PÁGINAS

86 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.7MB

FECHA DE ENTREGA

Sep 4, 2024 7:48 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 4, 2024 7:49 AM GMT-5

● 16% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 14% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 12% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)



Dr. David Ruelas Vargas



Dra. Brenda Karen Salas Mendizábal
DOCENTE

Resumen



DEDICATORIA

*A Dios por la sabiduría, salud
y guía que me da siempre para
poder lograr mis metas y
objetivos.*

*Con mucha gratitud y amor a
mis padres Julián y Santusa,
por el apoyo incondicional en
el desarrollo de mi carrera
profesional.*

*“Para viajar lejos no
hay mejor nave que un
libro”*

Emily Dickinson

“Soy un eterno aprendiz”

Alán Salomé

*A mis hermanos: Aron y
Mariluz, que han sido el
motivo y por sus alegrías.*

*A mi primo Oscar por su
apoyo incondicional y
motivación.*

Uriel Hulcen Quispe Quispe



AGRADECIMIENTO

A mi alma mater la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, la institución que me dio la oportunidad de formarme profesionalmente, en sus claustros de la sabiduría.

A mis jurados: al Dr. Percy Samuel Yabar Miranda (Presidente), investigador con amplio conocimiento del tema por su severidad científica puesto de manifiesto.

Dra. Bertha Elizabeth Hualpa Bendezu (Primer miembro), profesional imbuido con una concepción sobre el tema y que me encauzó para bien a saber de buena tinta las profundidades del tema.

Mgtr. Roberto Arela Mamani (Segundo miembro), por sus valiosos aportes a fin de mejorar el informe de la tesis.

Mi infinita gratitud a mi asesor Dr. Sc. David Ruelas Vargas, por su tiempo, por sus acertadas y oportunas sugerencias y recomendaciones que me sirvieron en el desarrollo de la Tesis.

A todos mis docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación del Programa de Ciencias Sociales, en especial al Dr. Jorge Alfredo Ortiz del Carpio por sus consejos sabios para guiar a nuevas generaciones.

A mis apreciados compañeros y amigos: Edson Reuel, Pool Anthony, Jorge Fernando y Jonathan Paul, que con su aliento y apoyo han permitido hacer realidad la investigación, en la búsqueda por un futuro mejor.

Uriel Hulcen Quispe Quispe



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	
RESUMEN	12
ABSTRACT.....	13
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicas	16
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.3.1 Hipótesis general.....	16
1.3.1 Hipótesis específicas.....	16
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	17
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	18



1.5.1	Objetivo general.....	18
1.5.2	Objetivos específicos	18

CAPÍTULO II

REVISIÓN LITERARIA

2.1.	ANTECEDENTES	20
2.1.1.	Antecedentes internacionales.....	20
2.1.2.	Antecedentes nacionales	21
2.1.3.	Antecedentes locales	23
2.2.	MARCO TEÓRICO	25
2.2.1.	Dependencia de los videojuegos	25
2.2.2.	Agresividad	26
2.2.3.	Dependencia a videojuegos.....	28
2.2.4.	Abuso y tolerancia	29
2.2.5.	Dificultad para el control	30
2.2.6.	Agresividad física	31
2.2.7.	Agresividad verbal	32
2.2.8.	Ira	32
2.2.9.	Hostilidad	33
2.3.	MARCO CONCEPTUAL	34

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1.	UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	36
-------------	---	-----------



3.2.	PERÍODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	36
3.3.	PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	37
3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	37
	3.4.1. Población.....	37
	3.4.1. Muestra.....	39
3.5.	DISEÑO ESTADÍSTICO	39
	3.5.1. Enfoque de investigación.....	39
	3.5.2. Tipo de investigación.....	40
	3.5.3. Diseño de investigación	40
3.6.	PROCEDIMIENTO	41
	3.6.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	42
3.7.	VARIABLES	44

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	RESULTADOS	45
	4.1.1. Relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado.	48
	4.1.2. Relación entre la abstinencia y agresividad en estudiantes.....	49
	4.1.3. Relación entre el abuso y la tolerancia y agresividad en estudiantes.....	50
	4.1.4. Determinar la relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad en estudiantes.	51



4.1.5. Determinar la relación entre la dificultad para el control de los videojuegos y agresividad en estudiantes.....	53
4.1.6. Prueba de normalidad de datos	54
4.1.7. Pruebas de hipótesis	55
4.2. DISCUSIÓN	60
V. CONCLUSIONES.....	63
VI. RECOMENDACIONES.....	64
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65
ANEXOS.....	70

Área: Interdisciplinaridad en la Dinámica Educativa: Ciencias Sociales

Tema: Videojuegos y Agresividad

Fecha de sustentación: 10 de Setiembre del 2024



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Población de Estudio.....	38
Tabla 2 Muestra de Estudio	39
Tabla 3 Matriz Operacional	44
Tabla 4 Descripción de las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos.....	45
Tabla 5 Descripción de las dimensiones de la variable agresividad.....	46
Tabla 6 Relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad	48
Tabla 7 Relación entre la abstinencia y agresividad.....	49
Tabla 8 Relación entre el abuso y tolerancia y agresividad.....	50
Tabla 9 Relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad.....	52
Tabla 10 Relación entre la dificultad para el control y agresividad.....	53
Tabla 11 Prueba de ajuste a distribución normal	54
Tabla 12 Prueba de correlación para dependencia a los videojuegos y agresividad...	55
Tabla 13 Prueba de correlación para la abstinencia a los videojuegos y agresividad.	56
Tabla 14 Prueba de correlación para el abuso y tolerancia y agresividad	57
Tabla 15 Prueba de correlación para los problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad	58
Tabla 16 Prueba de correlación para la dificultad para el control y agresividad	59



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Mapa de la Ubicación Geográfica del Estudio	36
Figura 2 Descripción de las dimensiones de la variable dependencia a los videojuego.....	45
Figura 3 Descripción de las dimensiones de la variable agresividad.....	47
Figura 4 Relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad	48
Figura 5 Relación entre la abstinencia y agresividad	49
Figura 6 Relación entre el abuso y la tolerancia a los videojuegos y agresividad	51
Figura 7 Relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad.....	52
Figura 8 Relación entre la dificultad para el control y agresividad.....	53



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

IES: Institución Educativa Secundaria

UE: Unidad Educativa



RESUMEN

El objetivo fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria “María Auxiliadora” de Puno, 2022. La investigación fue desarrollada con enfoque cuantitativo, diseño correlacional no experimental - descriptivo; la muestra fue de 110 estudiantes, la recopilación de datos fue por medio de la técnica de la encuesta e instrumento el test de dependencia a videojuegos de Chóliz y el cuestionario de agresión Buss y Perry, el análisis estadístico fue por correlación de Spearman. Los resultados fueron que en general existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y agresividad ($p=0,000$), el coeficiente $Rho=0,551$ indica que a mayores niveles de dependencia se observa un mayor nivel de agresividad, la fuerza de esta relación es de nivel. Así mismo se estableció que existe relación significativa entre las dimensiones de abstinencia a videojuegos, abuso y la tolerancia a los videojuegos, los problemas ocasionados por los videojuegos y la dificultad en el control de los videojuegos y la agresividad ($p<0.05$). Se concluye que la dependencia a videojuegos se halla relacionado directamente con la agresividad.

Palabras clave: Agresión, Dependencia, Estudiantes, Videojuegos, Violencia.



ABSTRACT

The objective was to determine the relationship between dependence on video games and aggression in fourth grade students of the “María Auxiliadora” Secondary Educational Institution of Puno, 2022. The research was developed with a quantitative approach, non-experimental correlational design - descriptive; The sample was 110 students, the data collection was through the survey technique and instrument the Choliz video game dependency test and the Buss and Perry aggression questionnaire, the statistical analysis was by Spearman correlation. The results were that in general there is a significant relationship between dependence on video games and aggression ($p=0.000$), the Rho coefficient= 0.551 indicates that at higher levels of dependence a higher level of aggressiveness is observed, the strength of this relationship is level. Likewise, it was established that there is a significant relationship between the dimensions of abstinence from video games, abuse and tolerance to video games, the problems caused by video games and the difficulty in controlling video games and aggressiveness ($p<0.05$). It is concluded that dependence on video games is directly related to aggressiveness.

Keywords: Aggression, Dependency, Students, Videogames, Violence.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel global, casi el 80% de los propietarios de dispositivos o consolas participan activamente en plataformas de juegos en línea. Es común que los jóvenes muestren un entusiasmo desbordante por los videojuegos, lo que puede llevarlos a una intensa inmersión en el juego. En Europa, específicamente en Francia, el 62% de la población juega videojuegos, siendo el país líder en términos de usuarios en Europa, seguido por Alemania (52%) y España (42%), superando al Reino Unido (40%). Un aspecto notable es que el 40% de estos usuarios son mujeres de entre 15 y 32 años. Sin embargo, este fenómeno no es tan prominente en América Latina, según investigaciones anteriores (Estanyol et al., 2019).

A nivel nacional, el Ministerio de Salud del Perú (2020) señaló que el aislamiento social provocado por la pandemia incrementó el consumo de videojuegos entre niños y adolescentes, lo que podría generar dependencia y problemas de conducta como agresividad, impulsividad, y trastornos alimenticios y del sueño. Se habían registrado 2.233 casos de adicción a videojuegos, cifra que aumentó a 3.099 en 2021. El Seguro Social de Salud advirtió que esta adicción, considerada una enfermedad mental, afecta principalmente a escolares, interfiriéndose en su aprendizaje y desarrollo, y está vinculado al exceso de adicción mencionado por (Huaripoma, 2023).

A nivel local, en el departamento de Puno se ha identificado una tendencia creciente entre los adolescentes de 12 a 18 años a dedicar gran parte de su tiempo libre a los videojuegos. Este comportamiento ha generado inquietud entre los padres, educadores



y autoridades locales, debido a los posibles efectos perjudiciales sobre el bienestar social, emocional y académico de los estudiantes. El uso desmedido de videojuegos ha llevado a una disminución significativa en las interacciones sociales cara a cara, ya que muchos adolescentes prefieren pasar horas jugando en lugar de participar en actividades comunitarias o familiares. Este aislamiento social se ha visto reflejado en un aumento de problemas relacionados con la salud mental, como la ansiedad y la depresión, entre la juventud de la localidad.

En la institución educativa secundaria María Auxiliadora se conoce y determina el riesgo de dependencia de videojuegos y agresividad en sus estudiantes de secundaria. Los resultados del estudio es sugerir medidas para crear conciencia entre los jóvenes y los padres, y proporcionar información relevante para que las autoridades institucionales tomen medidas pertinentes, como el establecimiento de apoyos psicológicos preventivos para problemas de dependencia a videojuegos y agresiones físicas y verbales, lo que contribuirá a promover el conocimiento sobre la salud mental de los jóvenes de la ciudad de Puno.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

- ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022?



1.2.2. Problemas específicas

- ¿Qué relación existe entre la abstinencia y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022?
- ¿Qué relación existe entre el abuso y la tolerancia y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022?
- ¿Qué relación existe entre los problemas ocasionados por videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022?
- ¿Qué relación existe entre la dificultad para el control y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Hipótesis general

- Existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022.

1.3.1 Hipótesis específicas

- Existe una relación significativa entre la abstinencia y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022.



- Existe una relación significativa entre el abuso y la tolerancia y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022.
- Existe una relación significativa entre los problemas ocasionados por videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022.
- Existe una relación significativa entre la dificultad para el control y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

A nivel teórico, el estudio busco recopilar información y enriquecer el desarrollo de la investigación regional, lo que contribuye a promueve el conocimiento sobre la salud mental de los jóvenes de la ciudad de Puno.

Desde una perspectiva social, la institución educativa secundaria María Auxiliadora se beneficia al conocer y determinar el riesgo de dependencia de videojuegos y agresividad en sus estudiantes de secundaria. Los resultados de este estudio sugieren medidas para crear conciencia entre los jóvenes y los padres, así como proporcionar información relevante para que las autoridades institucionales tomen medidas pertinentes, como el establecimiento de apoyos psicológicos preventivos para problemas de dependencia a videojuegos y agresiones físicas y verbales.

A nivel práctico, los resultados de este estudio benefician directamente a los jóvenes al proporcionar información que les permita comprender mejor los riesgos asociados con la dependencia de videojuegos y la agresividad. Asimismo, las autoridades institucionales tomen medidas concretas para abordar estos problemas, y se recomienda



que los docentes y tutores se motiven a mejorar los aspectos socioemocionales y cognitivos de sus estudiantes mediante actividades psicoeducativas sobre el uso saludable de la tecnología.

Desde un enfoque metodológico, este estudio posibilita la evaluación de la fiabilidad de los instrumentos a través de análisis estadísticos, lo cual simplifica su aplicación por parte de otros investigadores interesados en estudiar temas afines dentro de la misma comunidad estudiantil de secundaria en Puno. Esta investigación no solo aporta al progreso del entendimiento teórico en el ámbito de la salud mental de los jóvenes, sino que también generará impactos significativos en aspectos sociales, prácticos y metodológicos. Además, funge como fuente de referencia para docentes, estudiantes y el público en general, permitiéndoles tomar conciencia sobre los desafíos relacionados con la dependencia de videojuegos y la agresividad, y así poder abordarlos y prevenirlos de manera más efectiva.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1 Objetivo general

- Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022.

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación entre la abstinencia y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022.



- Determinar la relación entre el abuso y la tolerancia y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora” de Puno, 2022.
- Determinar la relación entre los problemas ocasionados por videojuegos y la agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022.
- Determinar la relación entre la dificultad para control y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022.



CAPÍTULO II

REVISIÓN LITERARIA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Antecedentes internacionales

Vasquez (2023), el estudio tuvo como objetivo principal investigar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de una institución educativa en Ecuador. Se empleó un enfoque transversal, correlacional y no experimental, con una muestra de 100 estudiantes de secundaria. Se utilizaron instrumentos validados por expertos, incluyendo el cuestionario de agresión de Buss y Perry. Se encontró una correlación positiva moderada entre ambas variables, respaldada por un valor significativo de correlación de Pearson ($r = .530$, $p = .002$). Esto indica que la dependencia a los videojuegos está relacionada con el comportamiento agresivo de los estudiantes, tanto verbal como físicamente.

Sánchez (2022), el objetivo del estudio fue identificar los niveles de dependencia a los videojuegos entre estudiantes universitarios en Quito. Se utilizó un diseño correlacional, con la participación de 98 estudiantes mayores de 18 años. Se emplearon dos instrumentos de medición: el test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco, y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. Los resultados revelaron una correlación positiva altamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas. Se concluyó que existe una relación entre estas variables, y que la mayoría de los participantes



presentaban niveles bajos tanto de dependencia a los videojuegos como de agresividad.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Ñaupá (2023), el propósito de la investigación fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de segundo grado en una institución pública en Huancayo. Se adoptó un enfoque cuantitativo - correlacional - no experimental. Se utilizó encuestas como técnica de recolección de datos e instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el Test de Agresividad (AQ), adaptados a la realidad peruana. La muestra consistió en 264 estudiantes seleccionados de una población de 840. Los resultados mostraron una relación directa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, respaldados por pruebas de hipótesis utilizando el coeficiente de correlación de Rho de Spearman.

Cueva y Valencia (2020), realizaron un estudio aplicado en la Institución Educativa Manuel González Prada, Huari, con 220 estudiantes de 11 a 17 años. Se examinó la relación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos. Se emplearon dos instrumentos de recolección de datos: el cuestionario de adicción de Hamm-1st de Mendoza (2013) y el cuestionario de agresividad AQ de Buss y Perry (1992), adaptado al Perú por Matalinares (2012). Los resultados sugieren una correlación insignificante entre ambas variables, con un coeficiente de 0.24. Por lo tanto, se concluye que la adicción a los videojuegos no parece influir significativamente en la manifestación de agresividad en este grupo de estudiantes.



Polanco (2020), investigo en la Institución Educativa 40091 Alma mater de Congata, Uchumayo – Arequipa, en el año 2020, con el propósito de explorar la conexión entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes. El estudio, de naturaleza correlacional y transversal, contó con una muestra de 150 estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria. Se utilizaron el test de dependencia a videojuegos de Choliz y el cuestionario de agresión Buss y Perry. Los resultados revelaron niveles moderados de dependencia a los videojuegos y agresividad en los participantes. En conclusión, se estableció que existe una relación inversa y significativa entre estas variables en el grupo estudiado.

Enciso y Jara (2020), busco comprender la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución educativa en Independencia, Lima, en el año 2021. Se trató de un estudio descriptivo y correlacional, con una muestra de 138 estudiantes de ambos sexos, distribuidos en los grados de 1° a 5° de secundaria, dentro de una población total de 712 estudiantes. Se utilizaron el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011) y la Escala de Agresión para Adolescentes (ADAS) de Andrade (2016) como herramientas de medición. Los resultados desafiaron la hipótesis inicial, al revelar una correlación directa, moderada y significativa entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos ($r=.538$), así como entre las diferentes dimensiones de ambas variables.

Vidal (2020), estableció la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas en el distrito de Carmen de la Legua, Callao, en 2020. De enfoque descriptivo-correlacional, se examinaron 215 estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria, de ambos sexos. Los instrumentos de medición fueron el Test de Dependencia a



Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011), y el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992). Además, se aplicó un tamizaje propio para determinar la frecuencia de juego de videojuegos entre los estudiantes. Los resultados revelaron una correlación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, indicando que una mayor dependencia está asociada con una mayor agresividad.

2.1.3. Antecedentes locales

Aquino y Salas (2023), el estudio se centró en determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de 4° grado en la Institución Educativa Secundaria San Martín en Juliaca, Puno, en 2022. Se utilizó un diseño de investigación descriptivo-correlacional con un enfoque cuantitativo. La recolección de datos se realizó a través de encuestas, utilizando el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Marco y Chóliz y el cuestionario de agresión de Buss y Perry (AQ), ambos validados para el contexto local. La población de estudio comprendía 330 estudiantes, y la muestra representativa consistió en 141, seleccionados mediante muestreo probabilístico aleatorio simple. Los resultados indicaron una correlación positiva baja entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en la institución educativa mencionada.

Merma (2022), el estudio se enfocó en determinar la adicción a los juegos en línea y su impacto en el rendimiento académico de estudiantes de quinto grado de secundaria en el Colegio Nacional "San Carlos" de Puno. Enfoque cuantitativo y un diseño explicativo-descriptivo, se emplearon encuestas y cuestionarios como herramientas de investigación. La muestra incluyó a 124 estudiantes. Se analizó



si los estudiantes dividían su tiempo entre juegos en línea y estudio. Los resultados, evaluados mediante la prueba de chi cuadrado, mostraron un nivel significativo de influencia de los juegos en línea en el rendimiento académico, con un valor de significancia de 0.002. Esto indica que la relación entre la adicción a los juegos en línea y el rendimiento académico es estadísticamente significativa.

Tito y Murillo (2021), el objetivo de la investigación fue examinar la relación entre la ansiedad y la agresividad en estudiantes de 4° y 5° de secundaria en el Colegio Nacional de San Carlos, Puno, en 2023. Enfoque descriptivo correlacional y un diseño no experimental de corte transversal, se estudiaron 465 estudiantes. Se recolectaron datos mediante encuestas, utilizando la Escala de Autoevaluación de Ansiedad (EAA) adaptada por Astocondor (2001) y el Cuestionario de Agresión (AQ) adaptado por Tintaya (2018). Se empleó el programa estadístico IBM SPSS versión 25 y se aplicó la prueba de correlación de Rho de Spearman para analizar los datos. Los resultados revelaron una correlación positiva muy fuerte entre la ansiedad y la agresividad, con un coeficiente de correlación de 0.832 y un valor de $p=0.000$, lo que indica una significancia estadística y el rechazo de la hipótesis nula.

Calla y Mango (2020), busco examinar la conexión entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa en Juliaca, Puno. Utilizando un enfoque descriptivo y correlacional, se aplicaron el test de dependencia a los videojuegos (Chóliz y Marco, 2011) y la escala de agresividad (Buss y Perry, 1992) como herramientas de evaluación. La muestra comprendió a 202 adolescentes de la institución educativa seleccionada. Los resultados revelaron una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad. En consecuencia, se concluye que la relación entre



ambas variables es positiva, directa y significativa. Se sugiere la implementación de políticas públicas en las instituciones educativas para abordar esta problemática.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Dependencia de los videojuegos

Estrada et al., (2022), la dependencia a los videojuegos refleja un patrón de comportamiento donde las personas tienen un control deficiente sobre su práctica, priorizándola sobre otras actividades importantes, incluso a costa de descuidar responsabilidades domésticas o académicas, a pesar de ser conscientes de las consecuencias negativas.

El uso excesivo de videojuegos y tecnología en general es algo que no debería asombrarnos en ciertos momentos. Sin embargo, esto no significa que no debamos regular este consumo, aunque sean casos aislados. Podemos ser un poco más flexibles en estas situaciones, sabiendo que la situación probablemente se normalice con el tiempo. Por otro lado, el uso patológico, propio de las adicciones, no se ve afectado por estos factores circunstanciales (Cánovas, 2011).

Podemos identificar el uso abusivo mediante el siguiente patrón:

- Se manifiesta en períodos cortos de tiempo.
- Influenciado por factores externos, como las vacaciones.
- Tiende a remitir por sí solo, sin necesidad de intervención.

La dependencia a los videojuegos revela un patrón de conducta donde las personas carecen de control sobre su práctica, dándole prioridad sobre otras responsabilidades, a pesar de conocer las consecuencias negativas. El uso



excesivo de videojuegos y tecnología no debería sorprendernos en ciertos momentos, aunque debemos regularlo, aunque sea ocasionalmente. Es importante tener flexibilidad, confiando en que la situación se normalizará con el tiempo. Sin embargo, el uso patológico, característico de las adicciones, no se ve influido por estas circunstancias.

2.2.2. Agresividad

La agresividad se define como la propensión a atacar a otros con la intención de causar daño, un elemento central en todas las definiciones. Estrechamente relacionados están los términos agresión y violencia, donde la agresión se refiere a la conducta y la violencia es un subtipo de agresión. La agresividad se clasifica según diversas dimensiones: hacia quién va dirigida (hacia uno mismo o hacia otros, individual o colectivamente), su expresión (física o verbal, impulsiva o premeditada, directa o indirecta), el tipo de daño causado (físico o psicológico), la frecuencia (ocasional o repetida), la duración de sus efectos (temporales o duraderos) y su objetivo (afectivo o instrumental), Ortego et al., (2019).

Shaffer (2000), Albert Bandura y Seymour Feshbach, citados por Castillo (2006), teóricos de la agresión, mencionan que, el nivel de agresividad y antisocialidad de un individuo se ve fuertemente influenciado por el entorno social en el que se ha desarrollado. Dos factores principales contribuyen a esta diferencia: primero, las normas y valores arraigados en la sociedad y sus subgrupos; segundo, los entornos familiares en los que han sido criados. Estos aspectos ejercen una notable influencia en la formación de la personalidad y el comportamiento de



niños y adolescentes, moldeando sus actitudes y respuestas ante el mundo que los rodea.

Según Martín (2020), la agresividad en el campo de los trastornos de personalidad. Así, podemos distinguir entre:

- a) El trastorno “disocial”, Durante la infancia y adolescencia, es común observar comportamientos repetitivos que infringen los derechos fundamentales de otros individuos o transgreden normas sociales importantes. Este comportamiento, caracterizado por la falta de empatía y el desprecio por las reglas establecidas, puede tener un impacto significativo en el desarrollo emocional y social de los jóvenes, así como en su interacción con el entorno.
- b) Trastorno “antisocial de la personalidad”, este patrón de comportamiento, caracterizado por el desprecio y la violación de los derechos de los demás, se manifiesta en entornos como el hogar, la escuela o la comunidad. Este comportamiento agresivo no solo impacta negativamente en las relaciones familiares, sino que también afecta de manera notable el desempeño social, académico o laboral del individuo. Este deterioro clínico es significativo y requiere atención especializada para su abordaje y tratamiento adecuado.

La agresividad y la antisocialidad de un individuo están fuertemente influenciadas por su entorno social. Las normas y valores arraigados en la sociedad, junto con los entornos familiares, juegan un papel crucial en la formación de la personalidad y el comportamiento de niños y adolescentes. Esta influencia se refleja en dos trastornos: el trastorno "disocial", común en la infancia y adolescencia, donde se observan comportamientos repetitivos que infringen



derechos y normas sociales; y el trastorno "antisocial de la personalidad", caracterizado por el desprecio y violación de derechos, afectando relaciones y desempeño social, académico o laboral. Estos trastornos requieren una atención especializada para su abordaje y tratamiento adecuado, reconociendo la compleja interacción entre el individuo y su entorno social.

2.2.3. Dependencia a videojuegos

La dependencia, en el contexto del uso indebido de videojuegos por parte de adolescentes, se refiere a un estado en el que la necesidad de jugar se vuelve tan intensa y constante que interfiere con otras áreas importantes de su vida. Este tipo de dependencia se desarrolla cuando el adolescente dedica un tiempo excesivo diariamente a los videojuegos, hasta el punto en que su participación en actividades lúdicas, deportivas y además, las relaciones sociales del adolescente se ven afectadas, ya que el tiempo que antes dedicaba a interactuar con amigos y familiares se reduce o incluso se reemplaza por el tiempo frente a la pantalla. A medida que estas conductas problemáticas persisten, el joven puede llegar a un punto en el que jugar a videojuegos se convierte en una prioridad sobre cualquier otra actividad, experimentando una sensación de pérdida de control sobre su propio comportamiento (Chiluisa, 2022).

Lo fundamental en la dependencia a los videojuegos no es tanto la cantidad de tiempo que se pasa jugando, sino el grado en que esta actividad interfiere en la vida cotidiana de la persona. Es relevante subrayar que aquellas personas que dedican más de cinco horas diarias a los videojuegos probablemente estén experimentando un uso problemático, que podría afectar negativamente otras



áreas de su vida, como sus responsabilidades académicas, laborales, relaciones personales y bienestar (Rodríguez & Padilla, 2021).

La situación de dependencia es donde individuos enfrentan obstáculos para llevar a cabo actividades diarias debido a la pérdida de autonomía física, psíquica o intelectual, es un desafío complejo. En este contexto, es esencial brindar asistencia significativa que respete su dignidad y promueva su autonomía. Es crucial reconocer las necesidades específicas de cada persona, abordando no solo las tareas básicas, sino también proporcionando apoyos adicionales para su plena participación en la sociedad.

2.2.4. Abuso y tolerancia

A pesar de la proclamación de los derechos fundamentales, la tolerancia negativa sigue siendo relevante, ya que todavía se imponen restricciones a lo que puede ser pensado o expresado bajo la justificación de estos derechos. Existe una tensión notable entre la tolerancia negativa, que aboga por la no intervención estatal en los asuntos individuales y sociales, y la tolerancia positiva, que apoya la intervención pública para proteger a ciertos grupos o estilos de vida considerados marginados. Esta tensión se basa en la percepción de que, mientras los defensores de la tolerancia negativa confían en la capacidad de las personas para resolver sus diferencias de manera autónoma, los partidarios de la tolerancia positiva ven la intervención estatal como necesaria para corregir las desigualdades y opresiones inherentes a la sociedad (Peña, 2019).

Una característica destacada del trastorno por dependencia es la necesidad de aumentar el tiempo de juego para alcanzar el mismo nivel de satisfacción que se obtenía al inicio. Este fenómeno, conocido como tolerancia, indica que, a



medida que se juega más, la satisfacción disminuye, obligando al individuo a jugar más para experimentar las mismas sensaciones. La tolerancia está estrechamente relacionada con el abuso, ya que se requiere una mayor cantidad de tiempo dedicado al juego para lograr el mismo efecto. Entre los síntomas más destacados se incluyen jugar durante períodos mucho más largos que al principio y sentir que la cantidad de tiempo dedicado al videojuego (Artezano, 2020).

La tolerancia, es simplemente soportar por razones prácticas a comprender éticamente lo que no compartimos. Este principio implica respeto hacia las acciones y motivaciones de otros, estableciendo normas para la convivencia en grupos sociales. Sin embargo, la línea entre "tolerar" y "soportar" sugiere que la tolerancia puede tener matices negativos al implicar la supresión de opiniones personales, lo cual podría desencadenar comportamientos intolerantes. No obstante, el objetivo fundamental de la tolerancia, es preservar la armonía y promover el bienestar dentro de un grupo.

2.2.5. Dificultad para el control

La selección de estos dos aspectos facilita, en términos de la estructura organizacional, la visualización de la funcionalidad de las instituciones, los niveles jerárquicos, las líneas de autoridad y su comportamiento. En cuanto al control, este se refiere al seguimiento de actividades, estrategias operativas o tácticas, actuando como una herramienta para verificar el cumplimiento de los objetivos o metas establecidas en organizaciones, ya sean públicas o privadas (Tejada et al., 2020).

Es importante señalar que la gestión pública varía en cada entidad, siendo específica para cada caso. Por ello, estudiar los modelos teóricos de gestión



pública ayuda a los administradores o gerentes a adoptar enfoques adecuados para la planificación y otros procesos relacionados con las funciones de la actividad pública.

La incapacidad de contener un impulso o deseo de llevar a cabo acciones perjudiciales, ya sea para uno mismo o para otros, con o sin resistencia consciente, y con la posibilidad de que el acto sea tanto premeditado como impulsivo.

2.2.6. Agresividad física

La agresión se define como un comportamiento violento y destructivo dirigido hacia alguien o algo, independientemente de su propósito. Según la teoría del comportamiento de Buss, la agresión se considera un hábito. Buss clasifica la agresión en diferentes categorías, como signos y estilos, incluyendo aspectos como el lenguaje corporal, y los modos activo-pasivo y directo-indirecto, los cuales representan distintas formas de manifestar agresión. La agresión se asocia combinada con la violencia o la destrucción, ya sea hacia otras personas o hacia uno mismo, y algunos expertos la interpretan como un mecánico (Mogollon y Perez, 2023).

Los comportamientos agresivos que se manifiestan de forma física y visible incluyen acciones como patadas, puñetazos, hematomas, golpes con objetos, empujones, cicatrices causadas por hebillas o correas, quemaduras, laceraciones y otras marcas. Este tipo de agresión puede ocurrir en el entorno de una institución



2.2.7. Agresividad verbal

Estos comportamientos incluyen descalificaciones realizadas en público, como insultos, apodos degradantes y la crítica de defectos físicos. También abarcan el acoso constante dentro de un entorno determinado, como una institución educativa o un espacio laboral. Estas formas de agresión verbal y psicológica buscan menoscabar la autoestima de la persona afectada, creando un ambiente hostil y perjudicial. El objetivo de estos actos es socavar la dignidad del individuo (López, 2016).

2.2.8. Ira

La ira y la agresividad en el deporte han sido estudiadas desde diversas perspectivas teóricas, y el instrumento STAXI creado por Spielberger en 1988 ha sido clave para comprender estos conceptos. Según Spielberger et al. (1985, citado en Oliva et al., 2010), la ira se define como una emoción desagradable que activa respuestas fisiológicas y neuroquímicas, y se expresa de manera distintiva. Existen tres enfoques para manejar la ira: a) suprimirla, reprimiendo la expresión verbal y/o física; b) expresarla, manifestar conductas verbales o físicas sin causar daño; y c) controlarla, canalizando la energía de manera constructiva (Garcés et al., 2023).

La ira está cargada de información y energía, y puede servir como un medio de clarificación liberador y fortalecedor. Se considera un recurso potencialmente útil contra la opresión que está en la raíz de esa ira, y una poderosa fuente de energía al servicio del progreso y del cambio. En este contexto, no se trata simplemente de una relajación pasajera de tensiones ni de la capacidad para sonreír o sentirse bien, sino de lograr una modificación profunda y radical de los



supuestos que fundamentan nuestra vida. Para algunos, la ira significa dolor, pero también supervivencia. Además, puede simbolizar historia y memoria, ya que la rabia se transmite a través de generaciones, arrastrando consigo sus costos personales y colectivos (García y Guzmán, 2024).

La ira es un paquete complejo de sentidos, comportamientos, normas y prácticas sociales que coexisten y se forman alrededor de emociones primordiales. La ira se entiende cada vez más como un proceso complejo e interactivo, influenciado por numerosas variables. Estas incluyen el desarrollo evolutivo, factores genéticos, características físicas individuales, fisiología, salud mental, contexto social y cultural, procesos cognitivos, motivaciones personales y los valores del individuo, entre otros. La cantidad de literatura y actividad en este campo indica que aún estamos en proceso de aprendizaje sobre la ira, y que nuestro entendimiento sigue evolucionando conforme la investigación amplía nuestra comprensión.

La ira se presenta como un fenómeno complejo y dinámico, influenciado por una variedad de factores que van desde lo biológico hasta lo cultural y social.

2.2.9. Hostilidad

Para entender la dinámica de poder en el campo de las migraciones y las fronteras, es crucial reconocer la política de hostilidad, que puede surgir antes, durante o después de un período gubernamental específico, y puede variar en duración. Esta política dominante no excluye otras formas como la "hospitalidad selectiva" que se aplica a ciertos grupos nacionales en situaciones concretas. En lugar de contraponer estas modalidades, es importante analizar cómo se interrelacionan y se constituyen mutuamente. Dado que las prácticas de control



migratorio y fronterizo son diversas y cambiantes, se debe examinar cómo se configuran en relación con el conjunto de prácticas de regulación. Aunque el enfoque está en las prácticas de detención y expulsión, se busca comprenderlas en el contexto de otras prácticas de control y cómo los actores utilizan estratégicamente el espacio y el tiempo para crear determinadas espacialidades y temporalidades (Domenech, 2020).

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Agresión: Es un tipo de comportamiento agresivo que se manifiesta a través del uso de palabras, físicos y lenguaje para causar daño, ofender, humillar o intimidar a otra persona. Este tipo de agresión puede incluir insultos, amenazas, sarcasmos, críticas destructivas, gritos y cualquier otro tipo de comunicación verbal que tenga la intención de herir o menospreciar a alguien.

La agresividad es uno de los problemas de conducta más frecuentes durante la adolescencia y ha aumentado en los últimos años. Este comportamiento agresivo es un factor de riesgo que puede provocar dificultades en áreas académicas y sociales. La agresión física, en particular, es una forma común de violencia en la adolescencia y puede tener serias repercusiones para la salud física y mental (Solis, 2021).

Dependencia: La dependencia es la condición en la que una persona necesita de manera continua algo o alguien para funcionar bien o sentirse bien. Puede manifestarse en diferentes formas, como la dependencia emocional, donde una persona requiere el apoyo constante de otra para su bienestar emocional, o la dependencia física, como en el caso de adicciones a sustancias. Esta condición puede limitar la autonomía y generar un ciclo de necesidad que afecta la vida diaria y las relaciones.



La dependencia emocional se caracteriza por el intenso deseo de recibir afecto y se puede tornar un padrón desadaptativo. Esta condición está frecuentemente asociada a la violencia en relaciones amorosas. Enfocándose en los atributos de los individuos con dependencia emocional. Los estudios muestran una relación significativa entre dependencia emocional y violencia, y destacan la necesidad de profundizar la investigación sobre esta dependencia y sus variaciones (Yupanqui, 2022).

Violencia: La violencia es el uso intencional de la fuerza física o el poder, ya sea de forma efectiva o como amenaza, contra uno mismo, otra persona, o un grupo, que resulta o tiene alta probabilidad de resultar en lesiones, muerte, daño psicológico, mal desarrollo o privaciones. Se manifiesta en múltiples formas, como la agresión física, el abuso emocional, la coerción, y el maltrato psicológico, impactando negativamente la salud y el bienestar de las personas afectadas.

La violencia en Perú ha sido un problema persistente desde tiempos preincaicos, a través de la conquista, el virreinato y la República, afectando los derechos humanos. Este artículo revisa la violencia sexual en el contexto del Bicentenario, destacando que el machismo y los roles tradicionales de género siguen siendo causas importantes. Aunque el marco legal ha evolucionado para proteger a las víctimas, la inacción gubernamental durante décadas normalizó la violencia. Recientemente, se han creado registros nacionales que muestran el nivel alarmante de violencia sexual, especialmente contra niñas y adolescentes. En respuesta, el Estado implementó en 2019 el Protocolo Base de Actuación Conjunta y en 2020 la Norma Técnica de Salud para mejorar la atención a víctimas de violencia sexual (Gutierrez, 2021).

CAPÍTULO III

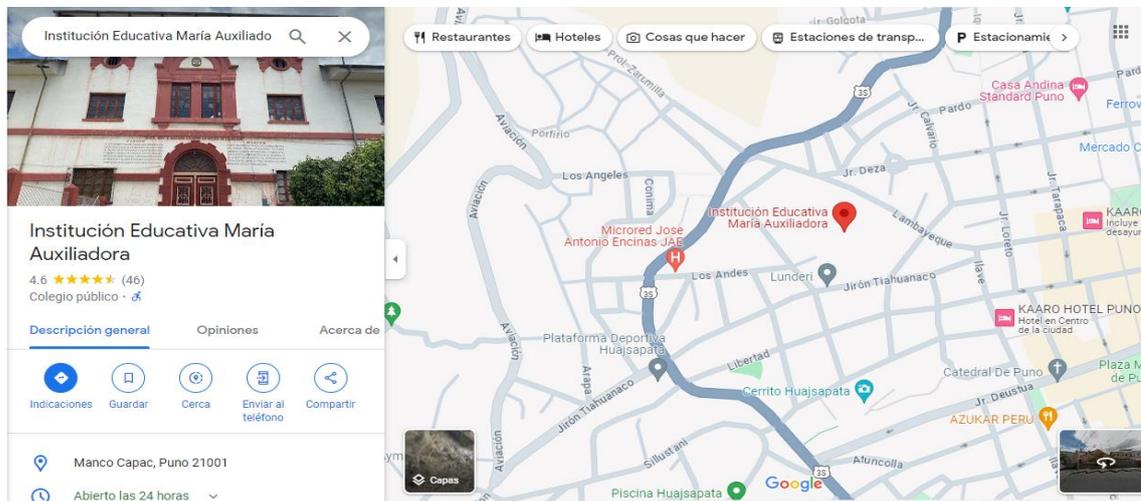
MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El estudio de investigación se desarrolló en el departamento de Puno, ubicada en la provincia de Puno y el distrito de Puno, con un enfoque específico en la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora. Esta ubicación fue seleccionada debido a su relevancia dentro del contexto educativo local y regional, proporcionando un entorno adecuado para el estudio detallado de las variables investigada, el departamento de Puno siendo albergue del lago Titicaca y variedad de productos, siendo frontera con el País de Bolivia, así lo mismo con Tacna, Moquegua, Arequipa y Cusco.

Figura 1

Mapa de la Ubicación Geográfica del Estudio



Nota: (Google Maps, 2024)

3.2. PERÍODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación se llevó a cabo a lo largo del ciclo académico 2022-2024, cubriendo un intervalo de 24 meses. En este tiempo, se estableció una colaboración estrecha con los administradores y estudiantes de la Institución Educativa Secundaria



María Auxiliadora, situada en el departamento de Puno. El proyecto comenzó con un análisis exhaustivo de la literatura relevante, seguido de la planificación y presentación del proyecto, la evaluación por parte de los revisores, la aprobación del proyecto, su implementación, la recopilación y organización de datos, la elaboración del borrador de la tesis, su presentación, la revisión por los evaluadores, la decisión de defensa y finalmente la defensa de las tesis.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Para la variable 1 (dependencia a video-juegos), se utilizó el test de dependencia a video-juegos (2011) ya que es un instrumento validado por expertos y utilizado por varias investigaciones, cuenta con 24 ítems que diagnostica el grado de dependencia de los estudiantes; y para la variable 2 (agresión) se utilizó encuesta (cuestionario) como material de recolección de datos. El cuestionario correspondiente a la segunda variable corresponde 28 ítems que recogió la información sobre la agresividad de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora - Puno. Estos instrumentos fueron administrados a una muestra de 110 estudiantes. Antes de su aplicación, los instrumentos fueron evaluados y aprobados por expertos en el área, quienes validaron su idoneidad y pertinencia para la tesis.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

La población de estudio se refiere al total de elementos o individuos que conforman el foco de análisis en una investigación particular. Este grupo completo es el objetivo principal del estudio, ya que proporciona los datos necesarios para comprender y analizar las variables en cuestión. Seleccionar adecuadamente la



población de estudio es crucial para asegurar la validez y relevancia de los resultados obtenidos, (Hernández y Mendoza, 2018).

El grupo específico y accesible de casos que se utilizará para seleccionar la muestra se conoce como población de estudio. Esta población está definida por ciertos criterios previamente establecidos. Es importante destacar que el término "población de estudio" no se restringe solo a seres humanos; también puede abarcar animales, muestras biológicas, registros, hospitales, objetos, familias, organizaciones, entre otros. En tales situaciones, podría ser más adecuado emplear un término equivalente, como "universo de estudio" (Arias et al., 2016).

Según información de la dirección de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora – Puno la población estudiantil cuenta con 725 estudiantes según la nómina de matrícula del año 2022.

Tabla 1

Población de Estudio

GRADO DE ESTUDIO	SECCIONES	TOTAL
PRIMERO	A, B, C, D, E, F	145
SEGUNDO	A, B, C, D, E, F	142
TERCERO	A, B, C, D, E, F	150
CUARTO	A, B, C, D, E, F	140
QUINTO	A, B, C, D, E, F	148
TOTAL		725

Nota: Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora



3.4.1. Muestra

Para esta investigación, la muestra será no probabilística de tipo censal. Según Hernández y Mendoza (2018), esto implica que se considerará la totalidad de la población para llevar a cabo el estudio. De esta forma, todos los miembros del grupo definido serán incluidos en la muestra, asegurando una representación completa y exhaustiva de la población de interés. Según la información dada por la dirección de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora – Puno, la muestra estudiantil del cuarto grado es 110 estudiantes según nómina de matrícula del año 2022.

Tabla 2

Muestra de Estudio

GRADO DE ESTUDIO	SECCIÓN	NÚMERO DE ESTUDIANTES
CUARTO	A	20
CUARTO	B	19
CUARTO	C	18
CUARTO	D	18
CUARTO	E	17
CUARTO	F	18
TOTAL		110

Nota: Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

3.5.1. Enfoque de investigación

El enfoque de esta investigación estará orientado hacia lo cuantitativo, lo cual facilitará la obtención de datos en forma numérica y posibilitará la aplicación de análisis estadísticos en la interpretación de los resultados. La recolección de



datos se llevará a cabo mediante el uso de cuestionarios estructurados, diseñados específicamente para evaluar de manera precisa variables fundamentales relacionadas con la retroalimentación formativa y el desarrollo del pensamiento crítico entre los estudiantes (Hernández y Mendoza, 2018).

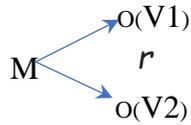
3.5.2. Tipo de investigación

El diseño de esta investigación será de tipo descriptivo - correlacional, de diseño no experimental y de corte transversal. Esto implica que los datos serán recolectados en un momento específico, sin seguimiento continuo de los estudiantes a lo largo del tiempo ni intervenciones o cambios deliberados en el entorno educativo durante el estudio. El objetivo principal es obtener información relevante sobre las variables de interés sin alterar las condiciones naturales de la institución educativa (Hernández y Mendoza, 2018).

3.5.3. Diseño de investigación

El estudio se fundamenta en un diseño correlativo, orientado a explorar y determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria “María Auxiliadora” de Puno, 2022. “El propósito de este tipo de investigación es encontrar una relación o grado de relación entre dos o más conceptos, grupos o variables en una muestra o situación determinada.

Según Hernández y Mendoza, (2018), Dichas variables se relacionan de la siguiente manera:



DONDE:

M = Representa la muestra de estudio.

O(v1) = Observación de la variable 1 (dependencia a los videojuegos).

O(v2) = Observación de la variable 2 (agresión).

r = Indica el grado de relación entre ambas variables.

3.6. PROCEDIMIENTO

Inicialmente, se estableció el problema y los objetivos de la investigación, que incluyen el análisis de la relación entre y determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la ciudad de Puno - 2022.

Se realizó una revisión exhaustiva de la literatura académica sobre la dependencia a los videojuegos y la agresión. Se identificaron teorías, patrones e ideas fundamentales relacionadas con ambas variables.

Adoptó un enfoque de investigación cuantitativo, correlacional y no experimental. Se tomo en cuenta el test de Chóliz Mariano y Marco Clara (2011) para la variable 1, y para la variable 2 desarrollo un cuestionario estructurado para evaluar la agresión de los



estudiantes. Estos cuestionarios utilizaron una escala de calificación del 1 al 5, donde 1 indica "nunca" y 5 "siempre"

Se utilizó una muestra exhaustiva probabilística que incluyó a todos los estudiantes matriculados del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora – Puno, 2022.

Los cuestionarios se administraron a los estudiantes en un momento específico, garantizando la confidencialidad y el anonimato en la respuesta.

Los datos recolectados fueron analizados mediante técnicas estadísticas. Se exploró la relación y determino la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria “María Auxiliadora” de Puno, 2022.

3.6.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica:

Dentro del contexto de este estudio, se ha optado por utilizar la encuesta como la principal técnica metodológica. Esta metodología se utiliza en investigaciones de naturaleza cuantitativa con el fin de recopilar datos estructurados y organizados. La encuesta fue implementada con el objetivo específico de obtener información relevante sobre la retroalimentación formativa y el desarrollo del pensamiento crítico (Hernández y Mendoza, 2018).

Instrumento:

Los principales instrumentos utilizados en esta investigación fueron test de Chóliz Mariano y Marco Clara (2011) y el cuestionario, dispositivos



estructurados diseñados para la recolección de datos con el objetivo de generar información estadística. Por lo tanto, se emplearon como herramientas fundamentales el test de Chóliz para la dependencia a los video-juegos, y el cuestionario de agresión, dicho cuestionario fue elaborado utilizando una escala del 1 al 5, donde 1 representa "nunca", 2 significa "casi nunca", 3 indica "frecuentemente", 4 equivale a "casi siempre", y 5 denota "siempre", tal como lo indican (Hernández y Mendoza, 2018) en su metodología.

Para la obtención de la confiabilidad del instrumento fue posible utilizando el coeficiente de Alpha de Cronbach, la confiabilidad del Test de Dependencia a los Videojuegos alcanzó el 0.912, que resulta ser una confiabilidad muy alta. Sin embargo, la confiabilidad del Cuestionario de Agresión obtuvo el 0.853, esta representa una confiabilidad alta.

3.7. VARIABLES

Tabla 3

Matriz Operacional

Variables	Dimensión	Indicadores	Escala	Tipo de variable
VARIABLE 1: Dependencia a los videojuegos	Abstinencia	Se muestra irresponsable en cuanto a sus roles en muchas circunstancias debido a los videojuegos.	Muy poco Aceptable (1)	Ordinal
	Abuso y tolerancia	Juega excesivamente más que el principio y de manera excesiva	Poco Aceptable (2)	
	Problemas ocasionados por videojuegos.	Consecuencias negativas por el uso de videojuegos.	Regularmente Aceptable (3)	
	Dificultad para el Control	Presenta dificultades para dejar de jugar, aprovechando cualquier momento o situación.	Aceptable (4) Muy Aceptable (5)	
VARIABLE 2: Agresividad	Agresividad física	Conductas agresivas		
	Agresividad verbal	Insultos amenazas		
	Ira	Emociones de ira y molestia	Nunca (1)	
	Hostilidad	Comportamiento hostil	Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	

Nota: análisis operativo del capítulo II

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Tabla 4

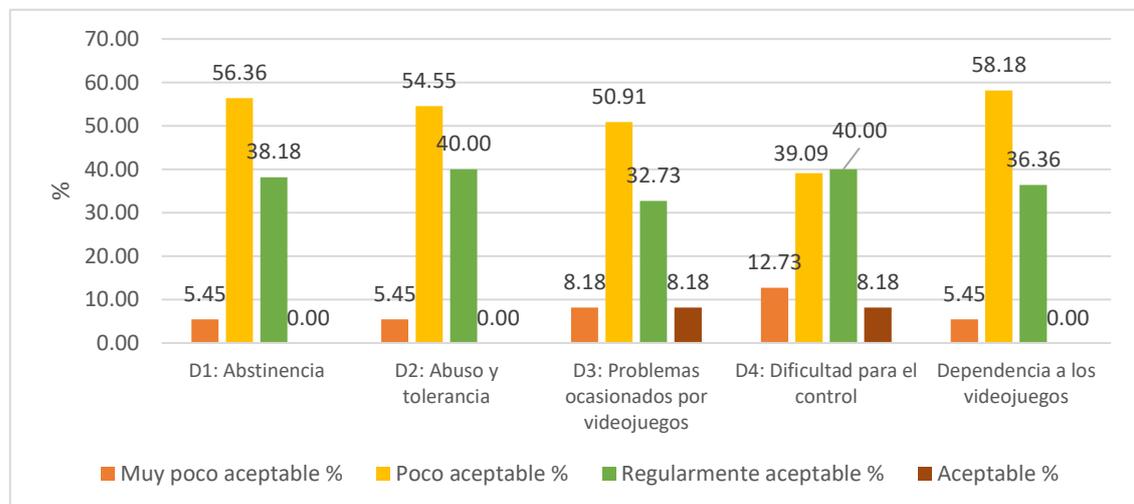
Descripción de las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos

	Muy poco aceptable		Poco aceptable		Regularmente aceptable		Aceptable		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
	D1: Abstinencia	6	5,45	62	56,36	42	38,18	0	0,00	110
D2: Abuso y tolerancia	6	5,45	60	54,55	44	40,00	0	0,00	110	100
D3: Problemas ocasionados por videojuegos	9	8,18	56	50,91	36	32,73	9	8,18	110	100
D4: Dificultad para el control	14	12,73	43	39,09	44	40,00	9	8,18	110	100
Dependencia a los videojuegos	6	5,45	64	58,18	40	36,36	0	0,00	110	100

Nota: En base al test de Chóliz para la dependencia a los videojuegos

Figura 2

Descripción de las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos



Nota: En base al test de Chóliz para la dependencia a los videojuegos

En la Tabla 4 y Figura 2, se exponen los resultados descriptivos para la variable dependencia a videojuegos y sus respectivas dimensiones, para la abstinencia se obtuvo que la mayor parte de los estudiantes de cuarto grado se hallan en nivel de poco aceptable con 56,36%, para el abuso y tolerancia un 54,55% en nivel poco aceptable, para la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos el 50,91% en nivel de poco aceptable, mientras que para la dificultad para el control un 40,00% en el nivel regularmente aceptable.

En general para la variable de dependencia a videojuegos se tiene que un 58,18% de los estudiantes se hallan en nivel poco aceptable de dependencia, de lo cual se evidencia que la dependencia a videojuegos presenta manifestaciones que son valoradas como poco aceptables, puesto que el uso continuo de los mismos interfiere con algunas de sus actividades escolares.

Tabla 5

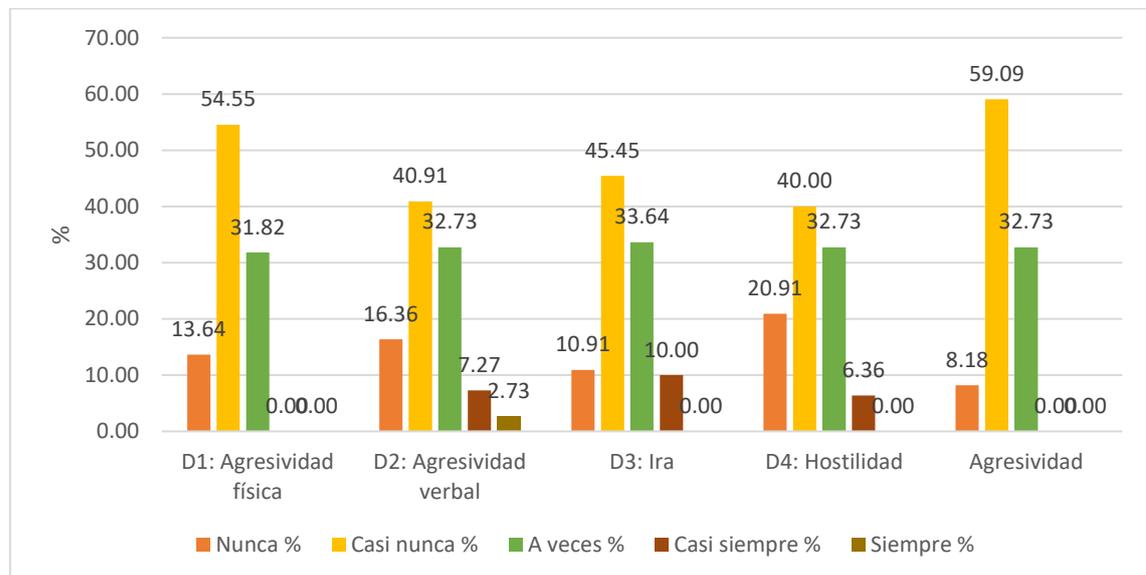
Descripción de las dimensiones de la variable agresividad

	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
D1:												
Agresividad												
física	15	13,64	60	54,55	35	31,82	0	0,00	0	0,00	110	100
D2:												
Agresividad												
verbal	18	16,36	45	40,91	36	32,73	8	7,27	3	2,73	110	100
D3: Ira	12	10,91	50	45,45	37	33,64	11	10,00	0	0,00	110	100
D4:												
Hostilidad	23	20,91	44	40,00	36	32,73	7	6,36	0	0,00	110	100
Agresividad	9	8,18	65	59,09	36	32,73	0	0,00	0	0,00	110	100

Nota: En base al cuestionario de agresión

Figura 3

Descripción de las dimensiones de la variable agresividad



Nota: En base al cuestionario de agresión

En la Tabla 5 y Figura 3, se exponen los resultados descriptivos para la variable de agresividad y sus respectivas dimensiones, para la agresividad física la mayoría de los estudiantes con 54,55% indica que casi nunca la ejerce, así mismo para la dimensión de agresividad verbal un 40,91% casi nunca es agresivo, en la dimensión de ira un 45,45% también señaló que casi nunca manifiesta ira, para la hostilidad también un 40,00% manifestó que casi nunca ejerce hostilidad.

En general para la variable de agresividad se tiene que un 59,09% de los estudiantes se hallan en nivel de casi nunca con 59,09%, evidenciando que la agresividad se ejerce de manera muy esporádica.

4.1.1. Relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado.

Tabla 6

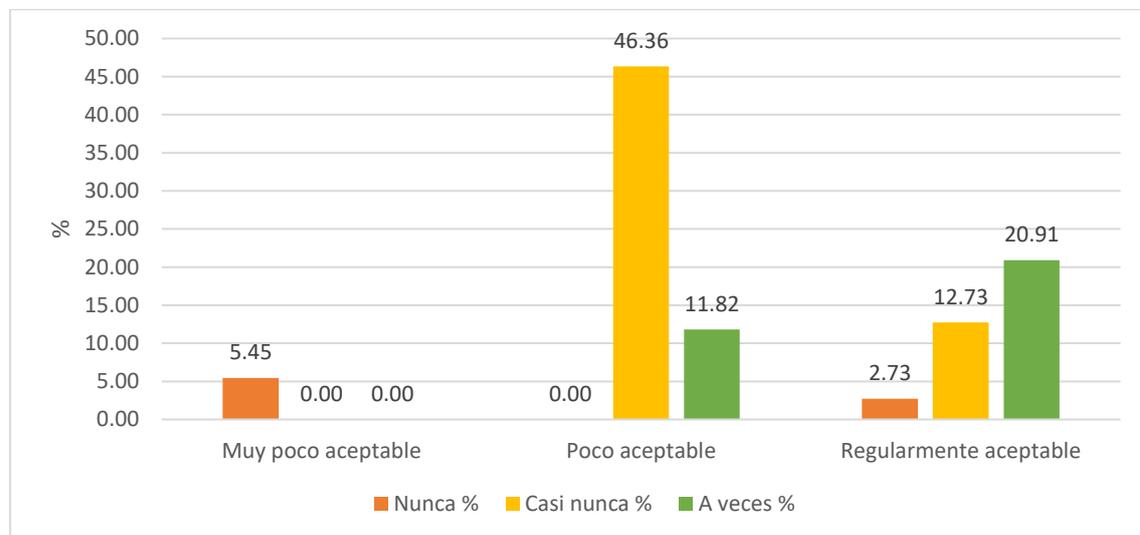
Relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad

Agresividad	Nunca		Casi nunca		A veces		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Dependencia a los videojuegos								
Muy poco aceptable	6	5,45	0	0,00	0	0,00	6	5,45
Poco aceptable	0	0,00	51	46,36	13	11,82	64	58,18
Regularmente aceptable	3	2,73	14	12,73	23	20,91	40	36,36
Total	9	8,18	65	59,09	36	32,73	110	100,00

Nota: En base al test de Chóliz para la dependencia a los videojuegos y cuestionario de agresión

Figura 4

Relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad



Nota: En base al test de Chóliz para la dependencia a los videojuegos y cuestionario de agresión

En la Tabla 6 y Figura 4, se exponen los resultados para la relación entre las variables de la dependencia a videojuegos y la agresividad en estudiantes de cuarto grado, la frecuencia de mayor magnitud con 46,36% corresponde al nivel poco aceptable de dependencia y casi nunca para la agresividad, seguida de la frecuencia de 20,91% para el nivel regularmente aceptable de dependencia y solo a veces de agresividad.

De los resultados se evidencia una relación entre estas dos variables, considerando que a mayor dependencia a videojuegos se observa un nivel mayor de agresividad, mientras que cuando es menor la dependencia también los niveles de agresividad son menores.

4.1.2. Relación entre la abstinencia y agresividad en estudiantes.

Tabla 7

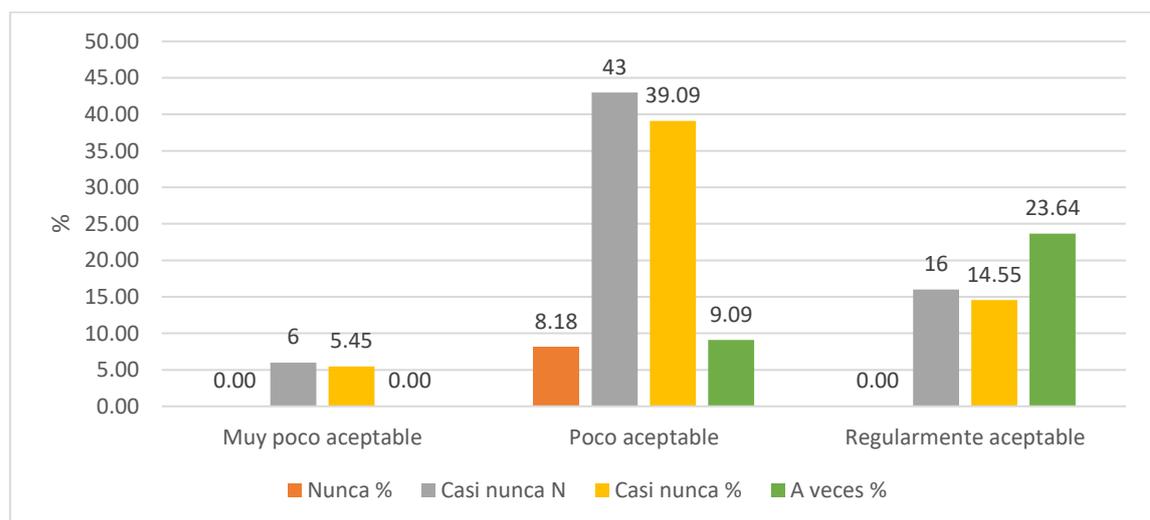
Relación entre la abstinencia y agresividad

Agresividad	Nunca		Casi nunca		A veces		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Muy poco aceptable	0	0,00	6	5,45	0	0,00	6	5,45
Poco aceptable	9	8,18	43	39,09	10	9,09	62	56,36
Regularmente aceptable	0	0,00	16	14,55	26	23,64	42	38,18
Total	9	8,18	65	59,09	36	32,73	110	100,00

Nota: En base al test de Chóliz para la dependencia a los videojuegos y cuestionario de agresión

Figura 5

Relación entre la abstinencia y agresividad



Nota: En base al test de Chóliz para la dependencia a los videojuegos y cuestionario de agresión

En la Tabla 7 y Figura 5, se exponen los resultados para la relación entre la dimensión de abstinencia y la agresividad en estudiantes de cuarto grado, la frecuencia



de mayor magnitud con 39,09% corresponde al nivel poco aceptable de abstinencia y casi nunca para la agresividad, seguida de la frecuencia de 23,64% para el nivel regularmente aceptable de abstinencia y solo a veces de agresividad.

De los resultados se evidencia una relación entre la dimensión de abstinencia y la agresividad, considerando que a mayor abstinencia de videojuegos se observa un nivel mayor de agresividad, mientras que cuando es menor la abstinencia también los niveles de agresividad son menores.

4.1.3. Relación entre el abuso y la tolerancia y agresividad en estudiantes.

Tabla 8

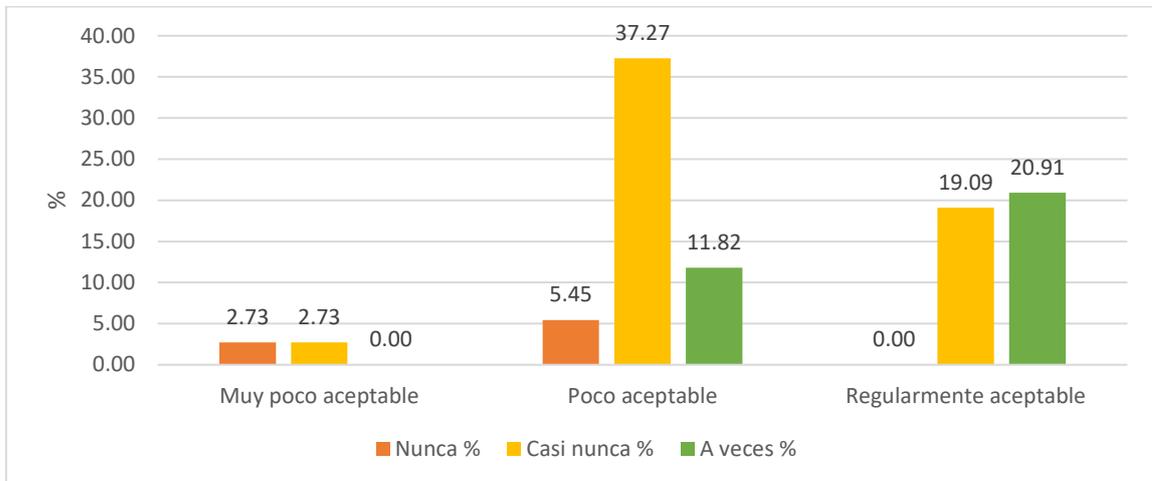
Relación entre el abuso y tolerancia y agresividad

Agresividad	Nunca		Casi nunca		A veces		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Muy poco aceptable	3	2,73	3	2,73	0	0,00	6	5,45
Poco aceptable	6	5,45	41	37,27	13	11,82	60	54,55
Regularmente aceptable	0	0,00	21	19,09	23	20,91	44	40,00
Total	9	8,18	65	59,09	36	32,73	110	100,00

Nota: En base al test de Chóliz para la dependencia a los videojuegos y cuestionario de agresión

Figura 6

Relación entre el abuso y la tolerancia a los videojuegos y agresividad



Nota: En base al test de Chóliz para la dependencia a los videojuegos y cuestionario de agresión

En la Tabla 8 y Figura 6, se exponen los resultados para la relación entre la dimensión de abuso y tolerancia y la agresividad en estudiantes de cuarto grado, la frecuencia de mayor magnitud con 37,27% corresponde al nivel poco aceptable de abuso y tolerancia y casi nunca para la agresividad, seguida de la frecuencia de 20,91% para el nivel regularmente aceptable de abuso y tolerancia y solo a veces de agresividad.

De los resultados se evidencia una relación entre la dimensión de abuso y tolerancia con la agresividad, considerando que a mayor abuso y tolerancia de videojuegos se observa un nivel mayor de agresividad, mientras que cuando la misma es menor también los niveles de agresividad son menores.

4.1.4. Determinar la relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad en estudiantes.

Tabla 9

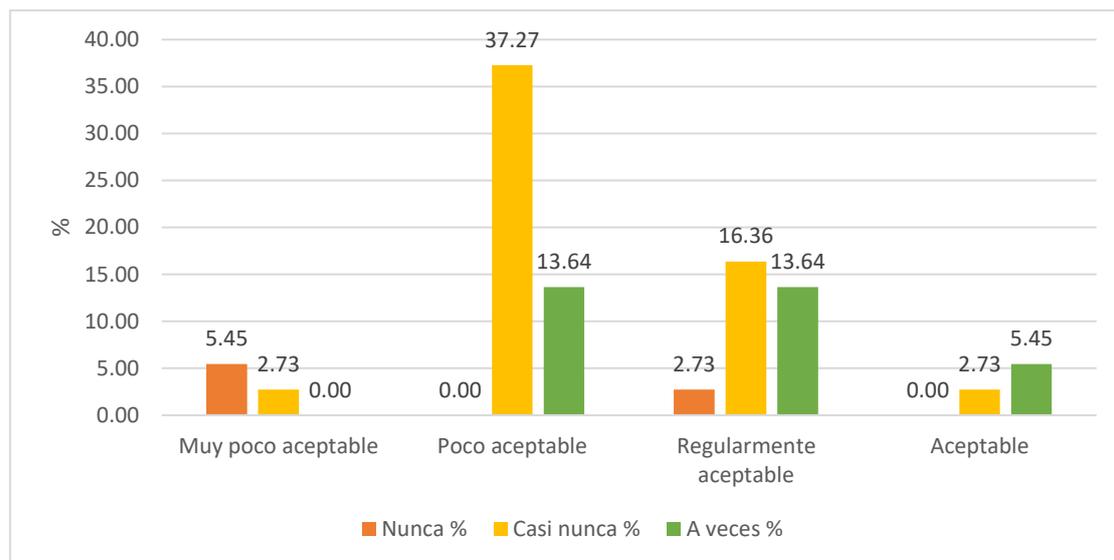
Relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad

Agresividad	Nunca		Casi nunca		A veces		Total	
Problemas ocasionados por videojuegos	N	%	N	%	N	%	N	%
Muy poco aceptable	6	5,45	3	2,73	0	0,00	9	8,18
Poco aceptable	0	0,00	41	37,27	15	13,64	56	50,91
Regularmente aceptable	3	2,73	18	16,36	15	13,64	36	32,73
Aceptable	0	0,00	3	2,73	6	5,45	9	8,18
Total	9	8,18	65	59,09	36	32,73	110	100,00

Nota: En base al test de Chóliz para la dependencia a los videojuegos y cuestionario de agresión

Figura 7

Relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad



Nota: En base al test de Chóliz para la dependencia a los video-juegos y cuestionario de agresión

En la Tabla 9 y Figura 7, se exponen los resultados para la relación entre la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos y la agresividad en estudiantes de cuarto grado, la frecuencia de mayor magnitud con 37,27% corresponde al nivel poco aceptable de dichos problemas ocasionados y casi nunca para la agresividad, seguida de la frecuencia de 16,36% para el nivel de poco aceptable de problemas ocasionados por videojuegos y casi nunca de agresividad.

De los resultados se evidencia una relación entre la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos con la agresividad, considerando que a mayor nivel de problemas se observa un nivel mayor de agresividad, mientras que cuando la misma es menor también los niveles de agresividad son menores.

4.1.5. Determinar la relación entre la dificultad para el control de los videojuegos y agresividad en estudiantes.

Tabla 10

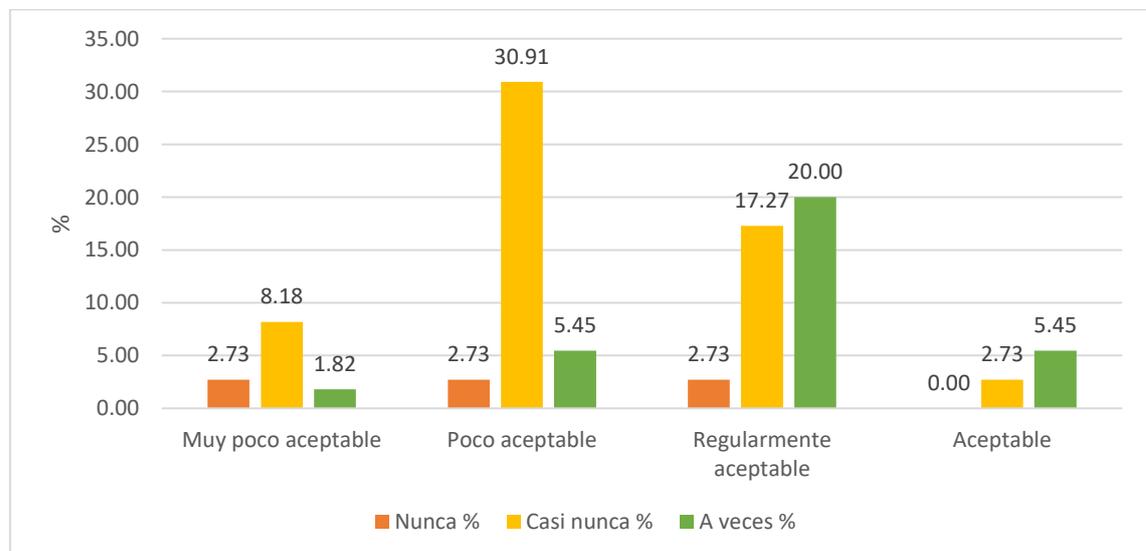
Relación entre la dificultad para el control y agresividad

Agresividad	Nunca		Casi nunca		A veces		Total	
Dificultad para el control	N	%	N	%	N	%	N	%
Muy poco aceptable	3	2,73	9	8,18	2	1,82	14	12,73
Poco aceptable	3	2,73	34	30,91	6	5,45	43	39,09
Regularmente aceptable	3	2,73	19	17,27	22	20,00	44	40,00
Aceptable	0	0,00	3	2,73	6	5,45	9	8,18
Total	9	8,18	65	59,09	36	32,73	110	100,00

Nota: En base al test de Chóliz para la dependencia a los videojuegos y cuestionario de agresión

Figura 8

Relación entre la dificultad para el control y agresividad



Nota: En base al test de Chóliz para la dependencia a los videojuegos y cuestionario de agresión

En la Tabla 10 y Figura 8, se exponen los resultados para la relación entre la dimensión de dificultad para el control y la agresividad en estudiantes de cuarto grado, la frecuencia de mayor magnitud con 30,91% que corresponde al nivel poco aceptable de dichas dificultades y casi nunca para la agresividad, seguida de la frecuencia de 20,00% para el nivel de regularmente aceptable de dificultad y regularmente aceptable de agresividad.

De los resultados se evidencia una relación entre la dimensión de dificultad para el control ocasionado por los videojuegos con la agresividad, considerando que a mayor nivel de dificultades se observa un nivel mayor de agresividad, mientras que cuando la misma es menor también los niveles de agresividad disminuyen.

4.1.6. Prueba de normalidad de datos

H0: Los datos de la dependencia a los videojuegos y agresividad presentan una distribución normal.

Ha: Los datos de la dependencia a los videojuegos y agresividad no presentan una distribución normal.

Realizado el análisis estadístico, para verificar el ajuste a la distribución normal, fueron los siguientes:

Tabla 11

Prueba de ajuste a distribución normal

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
D1: Abstinencia	,136	110	,000
D2: Abuso y tolerancia	,130	110	,000
D3: Problemas ocasionados por videojuegos	,114	110	,001
D4: Dificultad para el control	,121	110	,000
V1. Dependencia a los videojuegos	,122	110	,000
V2. Agresividad	,126	110	,000

Nota: Elaboración propia

En la Tabla 11, al observar las probabilidades de significancia se tiene que todas resultaron significativas, de los cual se interpreta que los datos no se ajustan a una distribución normal, por lo que se elige una prueba no paramétrica, como es el Rho de Spearman.

4.1.7. Pruebas de hipótesis

Hipótesis general

H0: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria “María Auxiliadora” de Puno, 2022.

Ha: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria “María Auxiliadora” de Puno, 2022.

Tabla 12

Prueba de correlación para dependencia a los videojuegos y agresividad

Correlaciones		V1. Dependencia a los videojuegos	V2. Agresividad	
Rho de Spearman	V1. Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,551**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	110	110
	V2. Agresividad	Coeficiente de correlación	,551**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	110	110

Nota: Elaboración propia

En la Tabla 12, se muestran los resultados del análisis estadístico inferencial de correlación para la dependencia a videojuegos y la agresividad, se observa que la misma resultó estadísticamente significativa ($p=0,000$), con lo cual se aprueba la hipótesis

general planteada en la investigación, es decir existe relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria “María Auxiliadora”. Respecto al sentido de la relación se establece que la misma es positiva y con una fuerza regular ($Rho=0,551$).

Hipótesis específica 1

H0: No existe relación entre la abstinencia y agresividad en estudiantes.

Ha: Existe relación entre la abstinencia y agresividad en estudiantes.

Tabla 13

Prueba de correlación para la abstinencia a los videojuegos y agresividad

			D1:	V2.
Correlaciones			Abstinencia	Agresividad
Rho de	D1:	Coefficiente de		
Spearman	Abstinencia	correlación	1,000	,336**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	110	110
	V2.	Coefficiente de		
	Agresividad	correlación	,336**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	110	110

Nota: Elaboración propia

En la Tabla 13, se muestran los resultados del análisis estadístico inferencial de correlación para la dimensión de abstinencia y la agresividad, se observa que la misma resultó estadísticamente significativa ($p=0,000$), con lo cual se aprueba la hipótesis específica planteada en la investigación, es decir existe relación entre la abstinencia a los

videojuegos y agresividad en estudiantes. Respecto al sentido de la relación se establece que la misma es positiva y con una fuerza baja ($Rho=0,336$).

Hipótesis específica 2

H0: No existe relación entre el abuso y la tolerancia y agresividad en estudiantes.

Ha: Existe relación entre el abuso y la tolerancia y agresividad en estudiantes.

Tabla 14

Prueba de correlación para el abuso y tolerancia y agresividad

			D2: Abuso y tolerancia	V2. Agresividad
Rho de Spearman	D2: Abuso y tolerancia	Coefficiente de correlación	1,000	,564**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	110	110
	V2. Agresividad	Coefficiente de correlación	,564**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	110	110

Nota: Elaboración propia

En la Tabla 14, se muestran los resultados del análisis estadístico inferencial de correlación para la dimensión de abuso y tolerancia y la agresividad, se observa que la misma resultó estadísticamente significativa ($p=0,000$), con lo cual se aprueba la hipótesis específica planteada en la investigación, es decir existe relación entre el abuso y la tolerancia a los videojuegos y agresividad en estudiantes. Respecto al sentido de la relación se establece que la misma es positiva y con una fuerza regular ($Rho=0,564$).

Hipótesis específica 3

H0: No existe relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y la agresividad en estudiantes.

Ha: Existe relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y la agresividad en estudiantes.

Tabla 15

Prueba de correlación para los problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad

Correlaciones		D3: Problemas ocasionados por videojuegos	V2. Agresividad	
Rho de Spearman	D3: Problemas ocasionados por videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,504**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	110	110
	V2. Agresividad	Coeficiente de correlación	,504**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	110	110

Nota: Elaboración propia

En la Tabla 15, se muestran los resultados del análisis estadístico inferencial de correlación para la dimensión de problemas ocasionado por videojuegos y la agresividad, se observa que la misma resultó estadísticamente significativa ($p=0,000$), con lo cual se aprueba la hipótesis específica planteada en la investigación, es decir existe relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y la agresividad en estudiantes. Respecto

al sentido de la relación se establece que la misma es positiva y con una fuerza regular (Rho=0,504).

Hipótesis específica 4

H0: No existe relación entre la dificultad para el control y agresividad en estudiantes.

Ha: Existe relación entre la dificultad para el control y agresividad en estudiantes.

Tabla 16

Prueba de correlación para la dificultad para el control y agresividad

			D4: Dificultad para el control	V2. Agresividad	
Correlaciones	Rho de Spearman	D4: Dificultad para el control	Coeficiente de correlación	1,000	,430**
			Sig. (bilateral)	.	,000
			N	110	110
	V2. Agresividad		Coeficiente de correlación	,430**	1,000
			Sig. (bilateral)	,000	.
			N	110	110

Nota: Elaboración propia

En la Tabla 16, se muestran los resultados del análisis estadístico inferencial de correlación para la dimensión de dificultad para el control y la agresividad, se observa que la misma resultó estadísticamente significativa ($p=0,000$), con lo cual se aprueba la hipótesis específica planteada en la investigación, es decir existe relación entre la dificultad en el control de los videojuegos y agresividad en estudiantes. Respecto al sentido de la relación se establece que la misma es positiva y con una fuerza regular (Rho=0,430).



4.2. DISCUSIÓN

El principal hallazgo del estudio fue que se determinó que existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y agresividad, así como con las dimensiones respectivas de dicha dependencia ($p=0.000$), en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria “María Auxiliadora”, por lo que se interpreta que a mayores niveles de dependencia se observa un mayor nivel de agresividad, la fuerza de esta relación fue regular.

En el Ecuador Vásquez (2023), también reporta que la dependencia a los videojuegos está relacionada con el comportamiento agresivo de los estudiantes, tanto verbal como físicamente, por lo que los resultados del presente estudio concuerdan en esta aseveración, incluso en términos del sentido de esta relación (positivo) así como la fuerza o magnitud de la misma (regular).

Mientras que Sánchez (2022) también en el Ecuador, reporta la existencia de una correlación positiva y altamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas, además de haber utilizado los mismos instrumentos aplicados en esta investigación, por tanto, se corrobora que estas dos variables se hallan relacionadas, de manera que una mayor dependencia a videojuegos es concomitante con mayores niveles de agresividad.

En el contexto nacional, se tiene a Ñaupá (2023), quien, en la ciudad de Huancayo, arribó a la conclusión que se evidenció una relación directa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, respaldados por pruebas estadísticas de hipótesis, coincidente con lo hallado en el presente estudio. Sin embargo, Cueva y Valencia (2020), concluyeron que la adicción a los videojuegos no parece influir significativamente en la manifestación de agresividad en este grupo de estudiantes, si bien estos resultados no



concuerdan con lo reportado en el presente estudio, se debe señalar que el contexto social y económico explica esta conclusión.

Mientras que Polanco (2020) en la ciudad de Arequipa, manifiesta que se estableció que existe una relación inversa y significativa entre estas variables en el grupo estudiado, así también en un estudio ejecutado en la ciudad de Lima por Enciso y Jara (2020), señalan una correlación directa, moderada y significativa entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos, por lo que concuerda tanto en significancia, sentido y fuerza de dicha relación con lo reportado en el presente estudio.

De manera similar en el Callao Vidal (2020), indica una correlación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, enfatizando que una mayor dependencia está asociada con una mayor agresividad en los estudiantes, por tanto, se confirma los resultados de este estudio, puesto que se arribó a las mismas conclusiones ya señaladas.

Mientras que en ámbito local, se tiene a Calla y Mango (2020), quienes concluyeron que existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en una muestra de estudiantes en la ciudad de Juliaca, así mismo Merma (2022), en una institución educativa de Puno, enfatiza que la dependencia excesiva a los videojuegos tiende a disminuir el rendimiento educativo de los estudiantes, por tanto las relaciones en conductas agresivas y otras como el rendimiento académico, evidencian que una situación problemática es concomitantes con otras de interés académico.

Mientras que Tito y Murillo (2021), en una muestra de estudiantes de una institución educativa en la ciudad de Puno, señalan como conclusión que existe una correlación positiva muy fuerte entre la ansiedad y la agresividad, por tanto, se evidencia



que la agresividad es una condición que desemboca en otras perturbaciones como la ansiedad.

Finalmente, Aquino y Salas (2023), reafirman las conclusiones del presente estudio, al señalar que halló una correlación positiva baja entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en una institución educativa en la ciudad de Juliaca. Por tanto, los diversos estudios tanto a nivel global, nacional y local, corroboran el principal hallazgo del estudio.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se determinó que existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y agresividad ($p=0.000$) en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria “María Auxiliadora”, el coeficiente $Rho=0,551$ indica que a mayores niveles de dependencia se observa un mayor nivel de agresividad, la fuerza de esta relación es regular.

SEGUNDA: Se estableció que existe relación significativa entre la abstinencia y agresividad ($p=0.000$) en estudiantes, el coeficiente $Rho=0,336$ indica que a mayores niveles de abstinencia se observa un mayor nivel de agresividad, la fuerza de esta relación es baja.

TERCERA: Se determinó que existe relación entre el abuso y la tolerancia y agresividad ($p=0.000$) en estudiantes, el coeficiente $Rho=0,564$ indica que a mayores niveles de abuso y tolerancia a videojuegos se observa un mayor nivel de agresividad, la fuerza de esta relación es regular.

CUARTA: Se determinó que existe relación entre los problemas ocasionados por videojuegos y agresividad ($p=0.000$) en estudiantes, el coeficiente $Rho=0,504$ indica que a mayores niveles de problemas ocasionados por los videojuegos se observa un mayor nivel de agresividad, la fuerza de esta relación es regular.

QUINTA: Se determinó que existe relación entre la dificultad para el control y agresividad ($p=0,000$) en estudiantes, el coeficiente $Rho=0,430$ indica que a mayores niveles de dificultad para el control a videojuegos se observa un mayor nivel de agresividad, la fuerza de esta relación es regular.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A las autoridades regionales de educación, promover acciones para realizar campañas educativas para informar a docentes y estudiantes sobre el problema de la dependencia a los videojuegos y sus repercusiones negativas en el ámbito académico.

SEGUNDA: Al director de la institución educativa, capacitar a sus docentes de aula para identificar y manejar casos de estudiantes con problemas de dependencia a los videojuegos, puesto que el mismo interfiere con el desempeño del educando.

TERCERA: A los docentes de aula, promover actividades lúdicas que permitan al estudiante, divertirse sin la necesidad de utilizar videojuegos en los momentos de recreo y ocio, buscando que la participación activa es una mejor forma de entretenerse.

CUARTA: A los padres de familia, aportar en la formación dentro del hogar respecto a los riesgos del uso excesivo de los videojuegos, observar posibles manifestaciones de agresividad en sus hijos y promover actividades físicas que mejoren su salud y lo alejen de los videojuegos.

QUINTA: A futuros investigadores del tema, orientar los mismos hacia la intervención con diversas estrategias para los casos en los que se haya observado una adicción a los videojuegos y el manejo de su agresividad, el cual se podría estructurar con un grupo experimental y control para verificar la mejora.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aquino, E., & Salas, O. (2023). Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de 4° grado, Institución Educativa Secundaria San Martín Juliaca, Puno 2022. [Tesis de Pregrado, Universidad Autónoma De Ica], 9, 356–363. <http://hdl.handle.net/123456789/2609>
- Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). The research protocol III. Study population. *Revista Alergia Mexico*, 63(2), 201–206. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Artezano, F. (2020). Adicción a videojuegos en adolescentes en un colegio nacional de huancayo-2018. [Tesis de Pregrado, Universidad Peruana Los Andes], 88. [https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO ROJAS TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Calla, B., & Mango, N. (2020). Dependencia a Videojuegos y Agresividad en Estudiantes de Secundaria de una Institución Educativa de Juliaca, Puno. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo], 30. [https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1207/TESIS FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1207/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cánovas, G. (2011). Adicción a Videojuegos. Prevenir, Identificar, Actuar. *Stlouisfrançais*, 45–46. <https://www.stlouisfrançais.com/wp-content/uploads/2021/03/GUIA-VIDEOJUEGOS-San-Luis-de-los-Franceses1.pdf>
- Castillo, M. (2006). El Comportamiento Agresivo Y Sus Diferentes Enfoques. *Revista Psicogente*, 9(15), 166–170. <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552137012.pdf>
- Chiluisa, E. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. In *Revista Digital Deportiva* (Vol. 7, Issue 4). <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/8480>
- Cueva, R., & Valencia, P. (2020). Dependencia a videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Manuel González Prada, Huari 2022. [Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo], 30.



https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1207/TESIS_FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Domenech, E. (2020). La “política de la hostilidad” en Argentina: detención, expulsión y rechazo en frontera. *Estudios Fronterizos*, 21, 1–25. <https://doi.org/10.21670/ref.2015057>

Enciso, R., & Jara, J. (2020). Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Independencia, Lima 2021. [Tesis de Pregrado, Universidad Cesar Vallejo], 30. https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1207/TESIS_FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Estrada, E., Paricahua, J., Velasquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W., Puma, M., & Gallegos, N. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(4), 242–250. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>

Garcés, E., Garcés, E., & Ortín, F. (2023). Ira y Personalidad como dos factores relacionados en el deporte: una revisión sistemática. *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 23(1), 21–37. <https://doi.org/10.6018/cpd.533361>

García, D., & Guzmán, G. (2024). El valor epistémico de la ira/rabia: De la ira psicologizada a la rabia politizada. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 21(1), 7–17. <https://doi.org/10.5209/tekn.90066>

Gutierrez, M. (2021). La violencia sexual en el Perú en el contexto del Bicentenario. *Rev Peru Ginecol Obstet*, 67(3). http://www.scielo.org.pe/pdf/rgo/v67n3/en_2304-5132-rgo-67-03-00007.pdf

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantativa, cualitativa y mixta. In *Mexicana Reg. No. 736*. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

Huaripoma, C. (2023). Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de lince, 2021. [Tesis de Pregrado,



- Universidad Privada Del Norte*], 1–54. <https://orcid.org/0000-0002-7778-3141>
- López, H. (2016). Agresividad Y Rendimiento Académico de los estudiantes de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad San Pedro Sad Huaraz 2015. [*Tesis de Maestría, Universidad San Pedro*], 66, 37–39.
- Martín, F. (2020). La Agresividad Humana Y Sus Interpretaciones. *La Albolafia: Revista De Humanidades Y Cultura*, 2, 427–441. <file:///C:/Users/ADMIN/Downloads/Dialnet-LaAgresividadHumanaYSusInterpretaciones-7720611.pdf>
- Merma, J. (2022). Adicción a los Juegos Online y su Influencia en el Rendimiento Académico de los Estudiantes del Quinto Grado de las Secciones D, E, F Y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos Puno. [*Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Del Altiplano*], 69. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/17683/Merma_Quispe_Juan_Hermenegildo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mogollon, D., & Perez, J. (2023). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública del distrito de Cayaltí, 2023*. 1–86.
- Ñaupá, D. (2023). Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo, 2021. [*Tesis de Pregrado, Universidad Continental*], 1–111. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14440/1/IV_FHU_501_TE_Ñaupá_Huacachi_2023.pdf
- Ortego, M. del C., López, S., Álvarez, M., & Aparicio, M. del M. (2019). La agresividad. *La Familia Competente*, 61–66. <https://doi.org/10.2307/j.ctvt9k13v.10>
- Peña, A. (2019). Tolerancia: Uso y Abuso. *Atelier, Barcelona*, 45. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/acfs/article/view/7382/7096>
- Polanco, H. (2020). Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020. [*Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo*], 121.



<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/59454>

- Rodríguez, M., & Padilla, F. (2021). The use of video games in adolescents. A Public Health problema. *Enfermería Global*, 20(2), 575–591.
<https://doi.org/10.6018/EGLOBAL.438641>
- Sánchez, C. (2022). Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes Universitarios de la Ciudad de Quito. [Tesis de Pregrado, Universidad Tecnológica Indoamérica], 1–36.
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5130>
- Solis, M. (2021). Emotional intelligence, empathy and warmth as protective factors against physical aggression in adolescents. *Revista CES Psicología*, 14(2), 1–19.
<https://doi.org/10.21615/CESP.5222>
- Tejada, G., Rengif, R., Boy, A., & Rodríguez, J. (2020). Estructura organizacional y control en modelo gestión burocrático. *Revista Venezolana de Gerencia*, 89(89).
<https://doi.org/10.37960/revista.v25i89.31385>
- Tito, L., & Murillo, L. (2021). Ansiedad y agresividad en estudiantes de 4° y 5° Secundaria del Glorioso Colegio Nacional de San Carlos, Puno-2023, Puno-2023. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Del Altiplano], 10–70.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7104/Molleapaza_Mamani_Joel_Neftali.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vasquez, D. (2023). Dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una unidad educativa - Ecuador 2022 TESIS. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo], 12–203.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112866/Vasquez_QDF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vidal, S. (2020). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020. [Tesis de Pregrado, Universidad Cesar Vallejo], 30.
https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1207/TESIS_FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Yupanqui, M. (2022). Dependencia emocional y violencia en pareja: una revisión de la



literatura en el periodo 2017 y 2021. *Revista Ecuatoriana de Psicología*, 5(12), 117–128. <https://doi.org/10.33996/repsi.v5i12.76>

Google Maps. (junio de 2024). *Google Maps*. Obtenido de Google Maps: <https://www.google.com/maps/place/Instituci%C3%B3n+Educativa+Mar%C3%ADa+Auxiliadora/@-15.8387441,-70.0366773,16.57z/data=!4m6!3m5!1s0x915d69ea3ca338bf:0xdb5ceebea7f403dd!8m2!3d-15.8381586!4d-70.0325973!16s%2Fg%2F11c48wwkf9?entry=ttu>



ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>PG: ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora de Puno, 2022?</p>	<p>HG: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora de Puno, 2022.</p>	<p>OG: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora de Puno, 2022.</p>	<p>VARIABLE 1: Dependencia a los videojuegos</p>	1.1. Abstinencia	1.1.1. Se muestra irresponsable en cuanto a sus roles en muchas circunstancias debido a los videojuegos.	<p>Tipo de investigación. Cuantitativo</p> <p>Diseño de la investigación. Descriptivo-Correlacional</p> <p>Técnica. Encuesta</p> <p>Instrumento Cuestionario</p> <p>Población. I E S María Auxiliadora</p> <p>Muestra. 4 TO GRADO (A,B,C,D,E Y F-110 estudiantes)</p>
				1.2. Abuso y tolerancia	1.1.2. Juega excesivamente más que el principio y de manera excesiva.	
				1.3. Problemas ocasionados por videojuegos.	1.1.3. Consecuencias negativas por el uso de videojuegos	
				1.4. Dificultad para el control	1.1.4. Presenta dificultades para dejar de jugar, aprovechando cualquier momento o situación.	
<p>PE1: ¿Qué relación existe entre la abstinencia y agresividad en Estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora</p>	<p>HE1: Existe relación significativa entre la abstinencia y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora</p>	<p>OE1: Determinar la relación entre la abstinencia y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora de Puno, 2022.</p> <p>OE2: Determinar la relación entre</p>	<p>VARIABLE 2: Agresividad</p>	2.1. Agresividad física	2.1.1. Conductas agresivas	
				2.2. Agresividad verbal	2.1.2. Insultos amenazas	
				2.3. Ira	2.1.3. Emociones de ira y molestia	
				2.4. Hostilidad	2.1.4. Comportamiento hostil	



<p>de Puno, 2022?</p> <p>PE2: ¿Qué relación existe entre el abuso y la tolerancia y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora de Puno, 2022?</p> <p>PE3: ¿Qué relación existe entre los problemas ocasionados por videojuegos y la agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora de Puno, 2022?</p> <p>PE4: ¿Qué relación existe entre la dificultad para el control y agresividad en del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora de Puno, 2022?</p>	<p>de Puno, 2022.</p> <p>HE2: Existe relación significativa entre el abuso y la tolerancia y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora de Puno, 2022.</p> <p>HE3: Existe relación significativa entre los problemas ocasionados por videojuegos y la agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora de Puno, 2022.</p> <p>HE4: Existe relación significativa entre la dificultad para el control y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora de Puno, 2022.</p>	<p>el abuso y la tolerancia y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa María Auxiliadora de Puno, 2022.</p> <p>OE3: Determinar la relación entre los problemas ocasionados por videojuegos y la agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora de Puno, 2022.</p> <p>OE4: Determinar la relación entre la dificultad para el control y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora de Puno, 2022.</p>				
--	---	---	--	--	--	--

ANEXO 2: Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES
Dependencia a los videojuegos	Abstinencia	Se muestra irresponsable en cuanto a sus roles en muchas circunstancias debido a los videojuegos	1,2,3
		Muestra su incomodidad y estado de ánimo bajo cuando no hace uso del videojuego cada momento.	4,5,6
	Abuso y tolerancia	Juega excesivamente más que el principio y de manera excesiva	7,8
	Problemas ocasionados por videojuegos	Consecuencias negativas por el uso de videojuegos	9,10,11
	Dificultad para el control	Presenta dificultades para dejar de jugar, aprovechando cualquier momento o situación.	12,13,14
Agresividad	Agresividad física	Conductas agresivas	1,2,3,4
	Agresividad verbal	Insultos amenazas	5,6,7,8,9
	Ira	Emociones de ira y molestia	10,11,12,13,14,15
	Hostilidad	Comportamiento hostil	16,17,18



ANEXO 3: Test de dependencia a videojuegos

Chóliz Mariano y Marco Clara (2011)

Presentación: el presente instrumento busca diagnosticar el grado de dependencia a los videojuegos que usted presenta, no existen respuestas buenas ni malas, responder los enunciados según sea su caso.

NOTA: Para cada ítem se considerará la escala del 1 a 5 donde:

Muy poco aceptable	Poco aceptable	Regularmente aceptable	Aceptable	Muy aceptable					
1	2	3	4	5					
N°	ÍTEMS				1	2	3	4	5
01	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé								
02	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos								
03	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego								
04	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos								
05	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)								
06	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer								
07	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC								
08	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.								
09	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato								
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos.								
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.								
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.								
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio								
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.								
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.								
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas								
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC								
18	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.								
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.								
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.								
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo.								
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.								
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).								
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).								



ANEXO 4: Cuestionario de Agresión

Estimada/o docente: Esta encuesta anónima, pretende recoger información para realizar un trabajo de investigación acerca de la Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado de la institución educativa secundaria “María Auxiliadora” de la ciudad de Puno, 2022.

INDICACIÓN: Marque con un aspa el casillero que crea conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre					
		1	2	3	4	5					
N°	ÍTEMS	1	2	3	4	5					
01	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.										
02	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.										
03	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.										
04	A veces soy bastante envidioso.										
05	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.										
06	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.										
07	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.										
08	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.										
09	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también										
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.										
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.										
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.										
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal										
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.										
15	Soy una persona apacible (tranquila)										
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 incita a tal punto que llegaremos a los golpes.										
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.										
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.										
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona										
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.										
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.										
27	He amenazado a gente que conozco.										
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.										



ANEXO 5: Matriz de datos

VARIABLES	Y1. DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS																Y2. AGRESIVIDAD																											
	D1: Abstracción				D2: Atención e Interacción				D3: Problemas ocasionados por videojuegos				D4: Dificultad para el control				D5: Agresividad física				D6: Agresividad verbal				D7: Ira				D8: Hostilidad															
DIMENSIONES	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40				
UA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1	1	1	5	1	1	4	3	2	1	1	2	1	3	3	3	1	1	3	4	3	2	3	1	2	1	2	3	2	1	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	1			
2	1	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	1	2	1	2	2	4	3	5	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3			
3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	3	1	3	2	3	3	2	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3			
4	2	1	3	3	1	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	4	2	2	1	1	2	2	1	1	5	5	4	2	2	1	1	1	1				
5	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1			
6	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2			
7	2	1	3	2	1	5	1	3	1	3	1	3	2	3	2	3	1	3	3	1	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2			
8	3	1	4	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
9	3	3	3	2	2	3	1	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	5	5	4	1	1	3	2	3	2	3	5	3	2	1	2	2	5	3
10	2	2	3	3	3	2	5	3	3	2	3	3	5	2	3	4	3	4	4	2	3	3	4	5	2	1	5	3	3	3	3	4	2	4	1	2	3	3	5	3				
11	1	4	1	4	5	5	3	1	3	1	5	4	4	3	5	1	5	1	5	5	4	3	3	3	3	1	4	2	1	2	5	2	2	3	2	5	5	2	3	5				
12	3	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	2	2	2	4	5	4	4	5	4	4	3	3	3	4	3	3	4				
13	2	3	4	2	4	3	1	3	2	4	4	2	3	2	3	5	4	2	3	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	4	2	
14	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	4	3	1	2	1	1	1	2	3	1	1	4	3	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	4	2	3			
15	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	5	2	5	2		
16	1	4	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	5	5	2	2	2	1	2	2	1	2	2	3	1	1	2	1	2	2	2	1				
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3				
18	2	4	1	1	5	4	1	4	1	4	5	4	3	5	4	5	1	5	1	3	5	3	1	4	4	4	2	3	4	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3			
19	2	1	2	3	2	2	3	3	3	2	4	3	2	1	1	2	2	2	2	5	1	1	1	2	2	1	1	1	2	3	2	3	1	2	2	1	2	1	2	2				
20	2	3	2	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	2	2	1	4	2	5	3	3	3	2	3	2	2	2	1	1	3	1	2	2	1	2	2	3	2	4	3				
21	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	3	1	1	1	1	2	2	2	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	2	1	2	1	2	4	1	3	1				
22	2	1	2	1	1	1	1	2	3	3	4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	1	1	3	1	2	2	2	2	2	1				
23	2	2	2	2	4	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	1			
24	3	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	1	1	2	2	3	4	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1				
25	1	2	2	1	2	1	2	1	1	4	4	5	3	2	1	2	2	3	4	4	2	2	1	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	3	3	2	2	2	2	2				
26	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	3	3	3	4	5	4	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	1	2	3	4	5	1	1	3	3	1	1	5	5	1				
27	3	3	1	1	2	3	4	5	3	2	2	1	1	2	3	3	3	4	4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	2	3	2	1					
28	2	4	1	1	1	3	2	2	2	2	3	3	2	4	4	4	5	1	1	4	3	2	2	1	1	3	3	3	3	1	2	3	2	4	5	2	2	4	4					
29	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1			
30	2	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2			
31	3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	1	1	4	4	5	2	2	2	1	4	4	2	2	2	2	4	3	3	5	5	2	2	1	1	1	1	1	1	1					
32	1	3	3	1	1	1	3	4	5	2	2	2	3	3	2	4	5	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	1	1	3	3	3	2	2	3	4	5	5				
33	5	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	1	1	5	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	4	3	2	5	2	4	3	4	5	5				
34	1	2	1	1	4	5	1	2	2	2	3	1	3	2	2	4	3	2	1	2	3	4	3	2	1	2	3	4	3	2	2	2	1	1	3	3	3	2	3	4	1	1	2	
35	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	1	1	3	3	2	2	1	1	2	2	2	3	4	3	2	1	1	2	3	2	1	1				
36	2	1	1	2	2	2	1	2	2	3	1	4	1	3	2	3	4	2	1	2	2	2	3	3	3	1	3	3	4	2	1	3	4	2	2	2	2	1	1	3	4			
37	3	4	5	2	2	1	1	2	3	2	2	1	3	4	3	2	2	3	2	1	2	3	2	1	2	3	2	1	3	4	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3		
38	2	3	2	1	1	1	3	2	1	2	3	4	3	2	1	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	2	1	1	1	1	3	4	3	1	1	1	1				
39	2	2	2	3	2	2	3	4	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	3	1	1	1	3	4	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	3	
40	1	2	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	2	2	3	2	1	3	4	4	4	2	2	1	1	3	2				
41	1	1	5	1	1	4	3	2	1	1	2	1	3	3	3	1	1	3	4	3	2	3	1	2	1	2	3	2	1	1	2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	1	1		
42	1	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	1	2	1	2	4	3	5	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2		
43	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	3	1	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
44	2	1	3	3	1	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	4	2	2	1	1	2	2	1	1	5												



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



ANEXO 6: Validación de instrumento de recolección de datos

VALIDACIÓN MEDIANTE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES			
APELLIDOS Y NOMBRES	CARGO, INSTITUCIÓN DONDE LABORA	NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AUTOR DEL INSTRUMENTO
SUCAPUCA RODRIGUEZ EUSEBETH LADY	DOCENTE CONTRATADA B ₁	TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS	CHÓLIZ MARIANO Y MARCO CLARO (2011)
TÍTULO: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA "MARÍA AUXILIADORA" DE PUNO - 2022.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE (00-20%)		BAJA (21-40%)				REGULAR (41-60%)				BUENA (61-80%)				EXCELENTE (81-100%)					
		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 con conductas observables																			X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la investigación																			X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe un constructo lógico en los ítems																			X	
5. SUFICIENCIA	Valora las dimensiones en cantidad y calidad																			X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con los objetivos trazados																			X	
7. CONSISTENCIA	Utiliza suficientes referentes bibliográficos																			X	
8. COHERENCIA	Entre hipótesis dimensiones e indicadores																			X	
9. METODOLOGÍA	Cumple con los lineamientos metodológicos																			X	
10. PERTINENCIA	Es aserivo y funcional para la ciencia																			X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACION:

PUNO, CIUDAD UNIVERSITARIA 07-11-2022	01315097		951152231
LUGAR Y FECHA	DNI	FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE	TELÉFONO



VALIDACIÓN MEDIANTE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES			
APELLIDOS Y NOMBRES	CARGO, INSTITUCIÓN DONDE LABORA	NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AUTOR DEL INSTRUMENTO
SUCAPUCA RODRIGUEZ ELIZABETH LADY	DOCENTE CONTRATADA B ₂	CUESTIONARIO DE AGRESIÓN	
TÍTULO: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA "MARÍA AUXILIADORA" DE PUNO - 2022.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE (00-20%)					BAJA (21-40%)				REGULAR (41-60%)				BUENA (61-80%)				EXCELENTE (81-100%)			
		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 con conductas observables																		X			
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la investigación																			X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe un constructo lógico en los ítems																	X				
5. SUFICIENCIA	Valora las dimensiones en cantidad y calidad																	X				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con los objetivos trazados																		X			
7. CONSISTENCIA	Utiliza suficientes referentes bibliográficos																		X			
8. COHERENCIA	Entre hipótesis dimensiones e indicadores																	X				
9. METODOLOGÍA	Cumple con los lineamientos metodológicos																	X				
10. PERTINENCIA	Es asertivo y funcional para la ciencia																	X				

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACION:

PUNO, CIUDAD UNIVERSITARIA 07-11-2022	01315094		951152231
LUGAR Y FECHA	DNI	FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE	TELÉFONO



VALIDACIÓN MEDIANTE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES			
APELLIDOS Y NOMBRES	CARGO, INSTITUCIÓN DONDE LABORA	NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AUTOR DEL INSTRUMENTO
QUISPE CURASI ALEX	DOCENTE UNA - PUNO	QUESTIONARIO DE AGRESIÓN	
TITULO: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA "MARÍA AUXILIADORA" DE PUNO - 2022.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE (00-20%)		BAJA (21-40%)				REGULAR (41-60%)				BUENA (61-80%)				EXCELENTE (81-100%)					
		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 con conductas observables																		X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la investigación																			X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe un constructo lógico en los ítems																		X		
5. SUFICIENCIA	Valora las dimensiones en cantidad y calidad															X					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con los objetivos trazados																		X		
7. CONSISTENCIA	Utiliza suficientes referentes bibliográficos																			X	
8. COHERENCIA	Entre hipótesis dimensiones e indicadores																		X		
9. METODOLOGÍA	Cumple con los lineamientos metodológicos																		X		
10. PERTINENCIA	Es asertivo y funcional para la ciencia																			X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACION:

Puno - Av. 28 de Julio 1000	70125202		951025063
LUGAR Y FECHA	DNI	FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE	TELÉFONO

ANEXO 7: Imágenes del instrumento aplicado







ANEXO 8: Constancia de aplicación del instrumento

INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA
"María Auxiliadora"
PUNO
RM N° 0318-2010-ED
FUNDADO EL 24 DE MAYO DE 1939
"Año del fortalecimiento de la soberanía nacional"

CONSTANCIA

EL SUB DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA "MARIA AUXILIADORA" DE PUNO

HACE CONSTAR:

Que, el(a) Estudiante (a). **URIEL HULCEN QUISPE QUISPE** **.-Alumno** de la **UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO** de la facultad **Educación** de la Escuela Profesional de EDUCACION SECUNDARIA DEL PROGRAMA DE **CIENCIAS SOCIALES** que ha aplicado, realizado y ejecutado instrumentos de investigación TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y CUESTIONARIO DE AGRESIÓN, del proyecto de tesis titulado **"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA "MARÍA AUXILIADORA" DE LA CIUDAD DE PUNO - 2022"**

Durante los siguientes días: **del 29 de Noviembre al 02 de diciembre del 2022** se aplicó los instrumentos con estudiantes, del CUARTO grado, secciones D y E de educación secundaria.

Siendo así como consta según el informe emitido por la sub dirección de educación secundaria de esta Institución a los que me remito en caso sea necesario.

Se expide la presente a solicitud escrita de parte del interesado para los fines y usos que estime por conveniente.

Puno, 07 de Diciembre del 2022

MEQS. /DIR.
BLBP. /SUB DIR.
Cc.Arch.


LEONARDO BRUNO BELTRAN PINEDA
SUB DIRECTOR
E.F. MARIA AUXILIADORA

Jr. Manco Capac N° 146 - Puno
Jr. Lambayeque N° 591 - Puno
Jr. Manuel Pino N° 136 - Puno
www.mariaauxiliadorapuno.edu.pe
C.L. 440933



ANEXO 9: Declaración jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo URIEL HULCEN QUISPE QUISPE
identificado con DNI 71579105 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
" DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL CUARTO
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIA AUXILIADORA DE
LA CIUDAD DE PUNO - 2022. "

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 04 de Setiembre del 2024



FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 10: Autorización para repositorio de tesis en el Repositorio Institucional



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo URIEL HULCEN QUISPE QUISPE
identificado con DNI 71579105 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES,
informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

“ DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARÍA AUXILIADOR DE LA CIUDAD DE PUNO - 2022. ”

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 04 de Setiembre del 2024


FIRMA (obligatoria)

