



UNIVERSIDAD PRIVADA TELESUP

FACULTAD DE SALUD Y NUTRICIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

TESIS

**USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN
EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DEL DISTRITO
DE CALLAO, 2021**

**PARA OPTAR POR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

AUTORES:

Bach. BERTHA PEREZ CHOQUE

Bach. RODRIGO GERALDO ROMERO CORDOVA

LIMA — PERÚ

2021

ASESOR DE TESIS

Dra. Nancy Mercedes Capacyachi Otárola

JURADO EXAMINADOR

Dra. Marcela Rosalina Barreto Munive
Presidente

Dra. Rosa Esther Chirinos Susano
Secretario

Dr. William Miguel Mogrovejo Collantes
Vocal

DEDICATORIA

A mis padres por darme el amor y el apoyo para poder terminar mi carrera y motivarme a seguir adelante, a mi tía Beatriz Romero por todo el apoyo incondicional para terminar mis estudios y al amor de mi vida Katherinne Sosa por darme la motivación y fuerzas para salir adelante para crecer como profesional.

A mi guía espiritual, mi padre celestial, a mi madre que me acompañaron en este largo camino y a mi persona por mi gran esfuerzo y dedicación que a pesar de tantos tropiezos supe levantarme una y mil veces más.

AGRADECIMIENTO

A nuestra asesora de tesis, por su paciencia, dedicación y entrega en cada momento de la realización de nuestra tesis.

A Dios, por brindarnos la fortaleza durante todo el proceso

RESUMEN

La investigación tuvo como propósito determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito del Callao, 2021. Las variables de estudio fueron el uso problemático de los videojuegos y agresión, siendo la primera sustentada por las teorías de Young, Piaget, Pavlov y Skinner quien tomo como base los criterios de adicciones, la segunda variable se apoyó con las teorías de Bandura, Dollad y Miller; Sigmund Freud y Buss. El tipo de investigación fue correlacional, de diseño no experimental, y con un enfoque cuantitativo. El estudio se realizó en una determinada institución educativa privada del distrito del Callao, 2021 conformada por una muestra de 271 estudiantes de 1° grado a 5° grado de secundaria. Para la recolección de datos se utilizó dos instrumentos el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) y la escala de agresión para adolescentes (ADAS). Para los resultados de correlación se empleó la prueba de Spearman, asimismo, los datos obtenidos indicaron que existen relación significativa entre las variables tanto moderada como la muy alta mostrando unos puntajes entre 0,4 a 0,9. Además se rescata que el grupo de estudio se encuentra en la categoría problemas potenciales (PP) con un 49.4% siendo más propensos en 3, 4 y 5 grado con 50% aproximadamente, indicando también que el género masculino tienden a practicar mayor agresión física de 84.2% sobre todo en 2 y 3 grado enmarcando un puntaje alrededor de 80% en su totalidad, mientras que en el género femenino muestra un puntaje de 79.2% en agresión indirecta siendo inferior a los de sexo masculino.

Palabras Clave: Uso problemática problemático, videojuegos, agresión

ABSTRACT

The purpose of the research was to determine the relationship between the problematic use of video games and aggression in high school students from a private educational institution in the Callao district. 2021. The study variables were the problematic use of video games and aggression, the first being supported by the theories of Young, Piaget, Pavlov and Skinner who took the addiction criteria as a basis, the second variable was supported by the theories of Bandura, Dollad and Miller; Sigmund Freud and Buss. The type of research was correlational, non-experimental design, and with a quantitative approach. The study was conducted in a specific private educational institution in the district of Callao, 2021, made up of a sample of 271 students from 1st grade to 5th grade of secondary school. For data collection, two instruments were used: the video game experiences questionnaire (CERV) and the adolescent aggression scale (ADAS). Spearman was used for the correlation results, likewise, the data obtained indicated that there is a significant relationship between the variables, both moderate and very high, showing scores between 0.4 to 0.9. In addition, it is rescued that the study group is in the category of potential problems (PP) with 49.4% being more prone in 3, 4 and 5 grades with approximately 50%, also indicating that the male gender tends to practice greater physical aggression than 84.2% especially in 2nd and 3rd grade framing a score around 80% in its entirety, while in the female gender it shows a score of 79.2% in indirect aggression, being lower than that of male sex.

Key Words: Problematic problem use, video games, aggression

ÍNDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA	i
ASESOR DE TESIS	ii
JURADO EXAMINADOR.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	15
1.1.Planteamiento del Problema	15
1.2.Formulación del Problema	18
1.2.1. Problema general.....	18
1.2.2. Problemas específicos.....	18
1.3.Justificación del Estudio	19
1.3.1. Justificación teórica.....	19
1.3.2. Justificación práctica.....	19
1.3.3. Justificación metodológica.....	19
1.3.4. Justificación social.....	20
1.4.Objetivo de la Investigación	20
1.4.1. Objetivo general.....	20
1.4.2. Objetivos específicos.....	20
II MARCO TEÓRICO	22
2.1.Antecedentes de la Investigación.....	22
2.1.1. Antecedentes nacionales.....	22
2.1.2. Antecedentes internacionales.....	24
2.2.Bases teóricas de las variables.....	27

2.2.1.	V 1: Uso problemático de videojuegos.....	27
2.2.2.	V 2: Agresión.....	31
2.3.	Definición de términos básicos.....	38
III	MÉTODOS Y MATERIALES.....	42
3.1.	Hipótesis de la Investigación.....	42
3.1.1.	Hipótesis general.	42
3.1.2.	Hipótesis específicas.	42
3.2.	Variables de Estudio.....	42
3.2.1.	Definición conceptual.	43
3.2.2.	Definición operacional.....	43
3.3.	Tipo y Nivel de la Investigación.....	46
3.3.1.	Tipo de investigación.	46
3.3.2.	Nivel de investigación.	46
3.4.	Diseño de la Investigación.....	46
3.5.	Población y muestra de estudio.....	47
3.5.1.	Población.	47
3.5.2.	Muestra.....	47
3.6.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	48
3.6.1.	Técnicas de recolección de datos.....	48
3.6.2.	Instrumentos de recolección de datos.....	48
3.6.3.	Validación de confiabilidad del instrumento.....	49
3.7.	Métodos de análisis de datos.....	52
3.8.	Aspectos Éticos.....	53
IV	RESULTADOS.....	54
V	DISCUSIÓN.....	63
VI	CONCLUSIONES.....	66
VII	RECOMENDACIONES.....	68
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69
	ANEXOS.....	75
	Anexo 1. Matriz de Consistencia.....	76

Anexo 2. Matriz de operacionalización	80
Anexo 3. Instrumentos.....	81
Anexo 4. Validación de instrumentos	84
Anexo 5. Matriz de Datos	94
Anexo 6. Propuesta de Valor.....	97

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de operacionalización de las variables	45
Tabla 2. Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) / Ficha Técnica del Instrumento	48
Tabla 3. La Escala de Agresión para Adolescentes (ADAS) / Ficha Técnica del Instrumento	49
Tabla 4. Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov.....	54
Tabla 5. Relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, 2021	54
Tabla 6. Relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como; agresión física, agresión verbal y agresión indirecta.....	55
Tabla 7. Relación entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como; dependencia y evasión; y consecuencias negativas	55
Tabla 8. Niveles del uso problemático de videojuegos	55
Tabla 9. Niveles del uso problemático de videojuegos, en función al sexo.....	56
Tabla 10. Niveles del uso problemático de videojuegos, en función a los grados	57
Tabla 11. Niveles de agresión por dimensiones.....	58
Tabla 12. Niveles de agresión por dimensiones, en función al sexo.....	60
Tabla 13. Niveles de agresión por dimensiones, en función a los grados.....	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Niveles del uso problemático de videojuegos	56
Figura 2. Niveles del uso problemático de videojuegos, en función al sexo	57
Figura 3. Niveles del uso problemático de videojuegos, en función a los grados	58
Figura 4. Niveles de agresión por dimensiones	59
Figura 5. Niveles de agresión por dimensiones, en función al sexo	60
Figura 6. Niveles de agresión por dimensiones, en función a los grados	62

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo de investigación es un trabajo básico, correlacional, de corte transversal no experimental que buscó encontrar la relación entre el Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021. Tomando como población y muestra a los estudiantes de la institución educativa ubicado en el distrito del callao, Departamento de Lima en el País de Perú.

En la actualidad los videojuegos son considerados mundialmente como adictivos empezó en américa seguidamente de Europa del este a finales de 1988. Rápidamente fue abriéndose paso por todo el territorio del país asiático, Actualmente medio mundo estaba contagiado con la idea de utilizar loas video juegos como herramientas lúdicas.

Esta innovación impacto de forma radical e inmediata toda la forma de vida como de cada uno de los jóvenes en la actualidad, esto conlleva a que se realicen una serie de estudio entre la relación que tiene los video juegos con la agresividad y su importancia en los cambios de cada adolescente, así como la influencia de los mismo en él, cambio conductual, cognitivo y emocional.

Para mayo del 2017 la Organización Mundial de la Salud (OMS) indico que la relación entre estas dos variables puede ser considerada de suma importancia por el impacto a nivel conductual y emocional que pueden generar en cada uno de los jóvenes y sus secuelas afectarían fuertemente la salud psicológica de las personas y que podría registrarse a nivel de cada país, en función a su idiosincrasia.

Por último, Por lo tanto, el presente estudio se realizará en el distrito del Callao, de acuerdo con un informe realizado por el Ministerio de Educación (MINEDU,2018), da referencia que desde el 2013 a 2019 se ha reportado 29,756 casos de violencia escolar siendo mayor mente marcada 55% el nivel secundario evidenciando un nivel muy elevado de violencia. Así mismo, es uno de los distritos con alto desarrollo electrónico, es decir que los medios tecnológicos como

celulares, Tablet y computadoras son accesibles, como también la accesibilidad a los video juegos en niños y adolescentes, por otro lado, se ha observado que dentro de las instituciones educativas han tenido comportamientos de agresividad contra sus compañeros de estudio e incluso contra sus propios docentes.

Esta investigación está conformada por siete capítulos, empezando por; Capítulo I Realidad problemática. Capítulo II: marco teórico. Capítulo III métodos y materiales. Capítulo IV Resultados, discusión de resultados, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y por último los anexos.

I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del Problema

En la actualidad, las nuevas tecnologías han provocado diferentes tipos de cambios y una de estas son los video juegos en las cuales se han destacado especialmente en los niños y jóvenes. Si bien es cierto, esta actividad de ocio puede intervenir como una forma de estímulo, ya que al usarse provee diversión, reconocimiento, satisfacción, habilidades cognitivas básicas y una secuencia de emociones en niños, adolescentes y jóvenes. Sin embargo, existe un uso inapropiado de los video juegos, sino se tiene la supervisión por parte de los adultos hacia los menores y si no se respeta los diferentes tipos de video juegos no adecuados para sus edades; con el transcurrir del tiempo afectaría directa e indirectamente en el comportamiento incitando la agresión que se muestra en las escuelas y fuera de ellos presentando sentimientos de enojo, comportamientos compulsivos, disminución de la empatía y una condición positiva a la violencia (Dodgson, 2018, párr.1-8).

La Organización Mundial de la Salud (OMS. 2017) menciona que el uso continuo de los videojuegos, como un trastorno dado que puede acarrear secuelas graves para la salud mental. Así mismo, indica 3 contextos negativos producidos por el uso recurrente, en primer lugar, la falta de control con respecto al inicio, continuidad, intensidad, duración, finalización y contexto en que se juega. En segundo lugar, el incremento de la prioridad que se brinda a los juegos frente a otros intereses y ocupaciones vitales día a día. Por último, el tercer aspecto, que expresa la relación con el aumento de esta conducta, lejos de la ocurrencia de las otras dos secuelas negativas (p.3.). Además, la organización de las naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura (UNESCO, 2019) nos menciona que en el mundo 3 de cada 8 estudiantes el 32% han sido víctima de violencia por parte de sus compañeros siendo intimidados mediante la agresión física en la cual es más notorio en varones mostrándose en varias regiones del mundo excepto en

Europa y Norteamérica, La mayor tendencia en la agresión psicológica, siendo más notable en mujeres. (p.16)

En Iberoamérica, de acuerdo con las investigaciones United Nations Children's Fund (UNICEF,2017) menciona que los niños y adolescentes que sufren de violencia son millones, por lo tanto, ante esta gravedad eligieron este tema como materia de estudio en la cual se tuvo como resultado alto índice de violencia física, mental y emocional en las víctimas. La investigación se abarco en adolescentes que han sido violentados en el ámbito familiar, en su centro de estudios y en la comunidad, en sus hallazgos se observó varias formas de agresión, física, sexual y emocional resididas en la cultura y la aceptación social, silenciadas por el miedo, alojadas por la ley. (p.4.)

De esta manera otro informe de la UNICEF (2017) relaciona el uso problemático de los videojuegos con la agresividad en los escolares, donde hace referencia al daño que causa a los usuarios que afecta la vida y el futuro de ciento de millones en niños y adolescentes (p.9.). En el ámbito nacional, el Ministerio de Salud (MINSAL,2017) dentro de sus encuestas a adolescentes nos refiere que el 36.4% han sido víctimas de violencia física en su centro de estudio. Por lo tanto, la principal preocupación es el elevado índice de agresividad en los adolescentes de las cuales autores mencionan que se debe al uso continuo de videojuegos (p.17). En lima metropolitana según el ministerio de educación (MINEDU,2017) nos revela que el 2013 se ha repostado más de 1000 casos de agresión escolar, puesto que se ha registrado unas 2,848 entre esos años. Así mismo, señala que en los últimos 4 años el 58% incluye la violencia física en secundaria, el 88% de situaciones, la violencia fue inducida por sus propios compañeros (parr.6).

Por lo tanto, el presente estudio se realizará en el distrito del callao, de acuerdo con un informe realizado por el ministerio de educación (MINEDU,2018), da referencia que desde el 2013 a 2019 se ha reportado 29,756 casos de violencia escolar siendo mayor mente marcada 55% el nivel secundario evidenciando un nivel muy elevado de violencia. Así mismo, es

uno de los distritos con alto desarrollo electrónico, es decir que los medios tecnológicos como celulares, Tablet y computadoras son accesibles, como también la accesibilidad a los video juegos en niños y adolescentes, por otro lado, se ha observado que dentro de las instituciones educativas han tenido comportamientos de agresividad contra sus compañeros de estudio e incluso contra sus propios docentes. Este índice se observa generalmente en las instituciones educativas públicas más que en los privados, puesto que la gran mayoría de estudiantes proviene de familias disfuncionales generando problemas emocionales y laborales; llevando en muchas ocasiones a los menores a que se refugien en los aparatos de juegos, lo preocupante es la influencia que existe por parte de los videojuegos en los estudiantes de nivel secundaria (p. 7-8).

En la institución educativa se percibe estudiantes con reacciones impulsivas o agresivas, durante las horas de dictado de clase se distraen con facilidad haciendo uso de equipos electrónicos, descuidando las actividades asignadas por el docente, por el cual las horas acumuladas dentro de sus horarios de clases, en su gran mayoría se pudo observar el uso de videojuegos en su gran mayoría en línea, por el cual los alumnos se dedicaban al juego tipo violencia, teniendo en su gran mayoría problemas en su hogar debido al uso de los videojuegos, también se pudo hacer entrevistas con los padres de familia que se pudo concluir los problemas de agresión y violencia de los estudiantes de cada sección creando un interés por la investigación del tema.

Es por ello por lo que la finalidad de la presente investigación es determinar la relación entre el uso problemático de video juegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución privada del distrito del callao.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema general.

¿Existe relación entre el uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?

1.2.2. Problemas específicos.

¿Cuál es el nivel del uso problemático de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?

¿Cuál es el nivel del uso problemático de videojuegos, en función al sexo en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?

¿Cuál es el nivel del uso problemático de videojuegos, en función a los grados en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?

¿Cuál es el nivel de agresión por dimensiones en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?

¿Cuál es el nivel de las dimensiones de la agresión en función al sexo en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?

¿Cuál es el nivel de la agresión por dimensiones en función a los grados en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?

¿Cuál es la relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como agresión física, agresión verbal y agresión

indirecta en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?

¿Cuál es la relación entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como dependencia, evasión y consecuencias negativas en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?

1.3. Justificación del Estudio

1.3.1. Justificación teórica.

Esta investigación podrá servir como antecedente para otro de tipo de investigaciones que puedan verificar la relación existente entre el uso problemáticos de video juegos y la agresividad, así como los niveles de los mismos en cada uno de los estudiantes y pueda existir como punto de partida para ayudar a los trabajadores del lugar y prevenir futuros riesgos personales, familiares y laborales.

1.3.2. Justificación práctica.

El estudio se justifica de manera práctica, ya que como se desarrollan los conocimientos más actuales sobre las variables analizadas, esto permitirá examinar los resultados obtenidos y tras ello puedan permitir a los encargados de la institución educativa a que intervengan por medio de talleres, programas, charlas entre otros, contribuyendo una información clara, específica y objetiva a los oyentes, facilitando de esa manera a que los progenitores o padres de familia puedan llevar a cabo la intervención inmediata llegando a poder disminuir el problema. Por lo tanto, se establece las siguientes hipótesis y objetivos.

1.3.3. Justificación metodológica.

Según Bernal (2010) menciona: “Que, en investigación científica, la justificación metodológica del estudio de investigación se asigna cuando el proyecto

que se va a efectuar plantea un nuevo método o una nueva estrategia para generar entendimiento de valides y confiable” (p. 107).

En la presente investigación se empleó el tipo de investigación básica, el diseño de la investigación no experimental de corte transversal, nivel descriptivo correlacional y enfoque cuantitativa. Cuya finalidad es alcanzar y otorgar pesquisa verdadera en cuanto al estudio realizado a través de las variables.

1.3.4. Justificación social.

La Ley N° 30947 en el artículo 14 de la salud mental hace referencia a la promoción y prevención dentro del ámbito educativo a la salud mental de cada uno de los miembros del centro de estudio. Aquí nos proporciona puntos que nos permiten atender al estudiante de manera cómoda y saludable, monitoreándolo bajo un programa que incluya actividades socio culturales, físicas, programas de reconocimiento que permitan que el estudiante logre un mejor desempeño académico bajo un buen clima familiar y social, evaluaciones constantes, compromiso por parte de los miembros del colegio para prevenir el uso y abuso de los video juegos, de tal forma que pueda hacer visible que el principal objetivo de la organización sea el bienestar estudiantil basado en un bienestar mental

1.4. Objetivo de la Investigación

1.4.1. Objetivo general.

Determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021

1.4.2. Objetivos específicos.

Identificar los niveles del uso problemático de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.

Identificar los niveles del uso problemático de videojuegos, en función al sexo en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.

Identificar los niveles del uso problemático de videojuegos, en función a los grados en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.

Identificar los niveles de agresión por dimensiones en estudiantes de secundaria de una determinada institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.

Identificar los niveles de las dimensiones de la agresión en función al sexo en estudiantes de secundaria de una determinada institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.

Identificar los niveles de la agresión por dimensiones en función a los grados en estudiantes de secundaria de una determinada institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.

Conocer la relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como agresión física, agresión verbal y agresión indirecta en estudiantes de secundaria de una determinada institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.

Conocer la relación entre la agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como dependencia, evasión y consecuencias negativas en estudiantes de secundaria de una determinada institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.

II MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes nacionales.

Dentro de los estudios nacionales tenemos a Lara y Ormeño (2017), realizaron una investigación sobre la influencia de los video juegos y la agresividad en estudiantes de primaria en Ayacucho, realizando así un estudio descriptivo de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 100 estudiantes integrantes del nivel secundario utilizando el cuestionario de agresividad y video juegos. Los resultados muestran que existe un abaja relación entre los video juegos y la agresividad ($r = 0.24$). Así mismo se encontró que el nivel agresividad fue promedio y que el uso inadecuado de video juegos fue el más alto (Pc 44.11) y el factor I siendo el promedio más bajo (Pc 28.06).

Según esta tesis, tiene correlación con nuestra tesis porque desarrolla el tema sobre cómo influye los videojuegos con la agresividad por ende es muy importante para la investigación.

Romero, Zarca, Saldívar y Rodríguez (2018) describió la influencia de agresividad y el uso excesivo de los videojuegos en una institución educativa de Lima norte. La muestra estuvo conformada por 230 estudiantes del nivel secundario de 10 a 15 años. Se emplearon los siguientes instrumentos: el cuestionario de video juegos de dota y el de agresividad. Como resultado Los resultados muestran que existe una adecuada relación entre los video juegos y la agresividad ($r = 0.2$). Así mismo se encontró que el nivel agresividad fue alto y que el uso excesivo i de video juegos fue el más elevado (Pc 56.11).

Este trabajo de tesis tiene mucha ayuda a nuestro trabajo de investigación porque habla del uso excesivo de los videojuegos y cómo influye con la agresividad.

Coronel, Otoya y Ramírez (2017) investigaron el uso de videojuegos de internet es un factor predisponente para la presencia agresividad en adolescentes de secundaria de un centro educativo nacional. La investigación fue correlacional con una muestra de 409 estudiantes. Los instrumentos fueron los cuestionarios por elaboración propia. En síntesis, destacó que existe un factor de predicción de 25.5% que expresa que los estudiantes que juegan videojuegos en internet tienden a ser más agresivos, tomando en cuenta que estos forman parte de la población masculina y que este aspecto podría generar en la sociedad hombre agresivos o que sean víctima de violencia, por lo tanto, se indicó la existencia de relación entre las variables.

La tesis nos muestra sobre el factor de peligro que tiene los videojuegos sobre lo que produce a la agresividad según lo que se está investigando por eso, es muy importante.

Bard, Pérez y Prado (2016) analizaron la relación entre los video juegos y conductas agresivas en un colegio de Junín, trabajando con una muestra de 60 estudiantes del nivel secundario, se empleó una encuesta de video juegos y agresividad de Gómez. Se encontró un nivel promedio en ambas variables y una correlación positiva entre la agresividad y video juegos con un nivel de confianza de 0.05%.

La tesis planteada en este antecedente nos muestra una clara ayuda sobre las conductas agresivas en relación con los videojuegos por lo que nos ayuda a saber el grado de agresividad en las provincias.

Montes (2015) investigo sobre la asociación entre el uso de las redes sociales y la agresividad en una muestra conformada por 269 estudiantes universitarios de la facultad de economía de una universidad nacional de Lima. El diseño usado fue de tipo descriptivo correlacional; y los instrumentos que fueron empleados son el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992), estandarizado para nuestra realidad nacional (2010) y el Test de Adicción a las Redes Sociales (TARS). En los resultados se pudo observar que no hay relación significativa entre

el uso de redes sociales y la agresividad ($r=0,021$). Además, no se encontró relación con las dimensiones de la agresividad (Agresividad física, Agresividad verbal, hostilidad e ira). Respecto al nivel descriptivo se encontró que de los 269 evaluados, 15 de ellos (5,6%), presentan niveles de Uso normal de Redes Sociales. De la misma manera un 54,3% que corresponde a 146 evaluados presentan niveles de Abuso de Redes Sociales. Asimismo 108 (40,1%) presentaron niveles de Alto Abuso de Redes Sociales. Finalmente se identificó altos niveles de abuso de redes sociales en la población (54%), así como niveles altos significativos en agresividad (37,2%), adicional al 9,3% que presentan niveles muy altos de agresividad.

Según este antecedente se nota un gran aporte a nuestra investigación, ya que refiere sobre como las redes sociales producen conductas agresivas, por lo que es muy importante.

2.1.2. Antecedentes internacionales.

Dentro de los estudios internacionales tenemos a Romero, Argandar y Molina (2016) determinaron la relación entre el uso de los video juegos y la agresividad en adolescentes, la investigación fue descriptiva y tuvo como muestra 102 estudiantes entre 13 a 16 años de una escuela de Cuernavaca, el instrumento que se utilizó fue un cuestionario de likert. Los resultados evidenciaron los siguiente que el 28.9% la violencia es percibida en las ciudades, sin embargo, 84% en el ámbito familiar y no se descarta el daño que puede causar los videojuegos ya que se ha observado que el 46% de investigadores indican que existe un potencial que pueda causar la agresividad en los participantes.

Según lo investigación se puede apreciar una similitud con nuestra investigación porque habla sobre el uso de los videojuegos y como se relaciona con la agresividad.

Ramiro, Enciso y González (2017) comprobaron el porcentaje de alumnos que usan los dispositivos electrónicos, observando su influencia en el comportamiento de los jóvenes. La investigación fue de corte transversal y la

muestra de estudio estuvo conformada por 345 estudiantes de secundaria de 6to grado del Nayarit. El instrumento utilizado fue un cuestionario validado por los mismos autores, por lo cual fue empleado y adaptado al estudio según una investigación realizada por Palmar. En los resultados se observó que el 79% comenzaron a utilizar los dispositivos a muy temprana edad causando problemas interpersonales con sus familiares amigos, compañeros y maestros, mientras que el 12% no los usa de la misma forma que el grupo anterior.

Según lo que indica esta tesis, tiene similitudes con nuestra investigación de tesis porque habla sobre la influencia de los dispositivos electrónicos y el comportamiento de los jóvenes porque es claro que, según lo investigado, haya correlación entre la tecnología y la conducta de los estudiantes.

Ubago, Zurita y Román (2017) estudiaron las conductas agresivas en estudiantes de secundaria, identificar la relación de estos comportamientos con las horas de ocio de cada uno de los estudiantes. Esta investigación fue descriptiva con una muestra de 260 escolares entre 13 y 15 años de la provincia de Granada. Los instrumentos fueron el cuestionario Ad hoc elaborado por los propios autores y la escala de conductas violentas Henrich. De acuerdo a los resultados se revelaron niveles superiores de agresividad de tipo puro y reactivo, lo que puede significar que el 89.9% de las veces se debe una relación proporcional entre las horas que se pasa en un dispositivo o videojuego. Esto demostró que la influencia es negativa cuando se abusa el uso de estos aparatos.

Según los resultados de esta tesis, tiene concordancia con nuestro trabajo porque habla sobre las conductas agresivas y como afectan en las horas libres en los alumnos, por el cual muchos de los estudiantes según el estudio producen horas en videojuegos u otros dispositivos que producen agresividad.

Castro, Rico y karol (2017) en la cual establecieron las relaciones existentes entre las conductas de victimización y los videojuegos en los estudiantes del nivel secundario. Su investigación fue transversal y tuvo como muestra 40 estudiantes cuyas edades oscilaban entre 12 a 15 años. Los resultados muestran que el 88%

de los estudiantes perciben la agresión de manera positiva, a diferencia del 12% quienes están en desacuerdo con los factores evaluados. También se encontró que el 95% percibe de manera positiva las relaciones sociales, el 94% el desarrollo personal, el 93% dificultades con la autoridad, el 93% problemas familiares, el 15% estudiantes en indiferente ante esta situación.

Los resultados del trabajo de investigación de tesis señalan sobre las conductas victimización por el uso de videojuegos por el cual es importante ya que señalan diferentes conductas negativas en el uso de videojuegos en el cual uno de los síntomas que produce a los jóvenes, es la agresividad.

Labrador y Villadangos (2009) han evaluado la percepción subjetiva de los peligros derivados del uso de Nuevas Tecnologías en los estudiantes, y la identificación de conductas que señalen un posible problema de adicción a NT. Para lo cual se contó con una muestra de 1710 estudiantes, de entre los 12 a 17 años, de la Comunidad de Madrid. El instrumento utilizado fue el cuestionario DENA. El análisis estadístico dio una correlación positiva entre el tiempo de empleo y la percepción de problema. Además, se pudo encontrar una correlación positiva entre la edad y la percepción. Dentro de tecnologías que provoca más adicción en los menores se halló a la televisión. En cuanto a las NT generan conductas similares a las consideradas características en las adicciones establecidas siendo los celulares o móviles u otro de los elementos que proporciona en los estudiantes una adicción.

Según la tesis, nos muestra sobre la percepción de tecnologías a los estudiantes que refiere ciertos problemas de adicción y por ende, también está relacionado a nuestra variable de agresividad.

2.2. Bases teóricas de las variables

2.2.1. V 1: Uso problemático de videojuegos.

2.2.1.1. Conceptos de uso problemático de videojuegos.

Uso excesivo de videojuegos.

El enfoque cognitivo- conductual señala que el uso de los videojuegos de manera excesiva a través de los diferentes medios tecnológicos influye en la conducta de la persona y genera dificultades en la misma ya que se asocia al pensamiento y la conducta generando dificultades y alteraciones en el equilibrio bio-psico-social-cultural del comportamiento humano. (OMS,2018)

Para Yong (1998) el internet es un medio donde se exterioriza un grupo de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos, la persona dependiente hace una utilidad descomunal de estos aparatos tecnológicos de los cuales crea una distorsión en sus objetivos personales y profesionales.

El uso excesivo de los video juegos está reforzado tanto positiva como negativamente, puesto que le placer de la conducta ante el uso desmedido de cada uno de estos elementos puede generar una sensación de alivio momentáneo de la tensión emocional, preocupaciones problemas, estrés, entre otros (Reyes,1996).

2.2.1.2. Teorías de uso problemático de videojuegos.

2.2.1.2.1. Teoría de Piaget sobre el comportamiento humano.

Piaget (1996), revela que el acceso de las personas a cualquier tipo de juegos puede generar una reestructuración de las actividades cognitivas básicas, dado que los juegos representan la asimilación funcional o reproductiva.

- **Teoría del aprendizaje de Pavlov**

En este enfoque Pavlov establece un nuevo paradigma del condicionamiento clásico reportando diferente tipo de resultados para entender el aprendizaje de un modo diferente, para esto busca asociar un estímulo – respuesta, asociado al estímulo neutro para obtener un resultado determinado. (p. 64)

- **Teoría conductista de Skinner**

Pérez y cruz (2003) “en este modelo la conducta es dominada por sus secules, es decir, que cada una de las respuestas es recompensada aumentando la probabilidad de que se pueda repetir en el futuro, a esto lo llamo reforzamiento positivo basado principalmente la experimentación”. (p. 209)

- **Teoría Humanista existencial**

Phares (1992) dentro del objetivo principal de la psicología humanista, es alcanzar a comprender al ser humano en su totalidad a través del poder de la autodeterminación evaluando los procesos de aprendizaje basado en su experiencia y lograr la auto realización de manera eficaz y positiva.

- **Teoría Psicoanalista**

Este enfoque basado principalmente en el inocente y las experiencias traumáticas que lo hicieron refugiarse en una actividad que reemplace los procesos dolorosos y evada los traumas que generan los mismos y que hacen que las personas se refugien en algún tipo de actividad como juegos, consumo de sustancias entre otros.

2.2.1.2.2. Teorías reguladoras.

King y Delfabbro (2016) indican que los videojuegos pueden ser regulados si se tienden a planear, pensar o buscar par cada una de las sesiones. Mientras que en una persona con evidentes rasgos patológicos poseerán creencias irracionales, con respecto al tiempo, plazo y el control con el juego (p.1636).

Carbonell (2014) realizó diferentes tipos de investigación relacionadas al uso excesivo de video juegos basadas en los estudios realizados en el DSM-V que indican criterios de preocupación excesiva en personas con este tipo de dificultad:

- Síntomas abstinencia.
- Necesidad de afecto.
- Pérdida de control.
- Falta de interés de actividades.

Boyle (2015) los video juegos al usarse de manera excesiva pueden generar no solo problemas de aprendizaje, conductuales, problemas emocionales, sociales o familiares, sino también están directamente relacionados con la familia y sus factores dentro de los mismos, además de estar directamente relacionados a la influencia que ofrecen el entorno social y cultural del entorno.

2.2.1.3. Dimensiones del uso problemático de videojuegos.

2.2.1.3.1. Dimensión 1: Dependencia y evasión.

Chamarro (2018) dentro de esta dimensión la evasión es un factor que influye dentro de los mismos generando un fuerte deseo, preocupación y necesidad, para realizar una conducta adictiva –negativa generando emociones placenteras y excitantes llegando a evadir incluso las responsabilidades de las personas.

Morales (2020) en su gran mayoría las adicciones hacia las tecnologías han ido aumentando durante el pasar de los años, se presenta mayor riesgo de dependencia por el cual es bueno considerar que las adicciones en los videojuegos no surgen de forma espontánea sino se relacionan a un entorno social y afectivo que se puede determinar un tipo de conducta en riesgo, lo que podría causar “causas externas” al individuo.

Fernández (2018) Frente a la presente reflexión hacia la dependencia a los videojuegos en la cual tiene una relación directa con los factores sociales, con el rango de la edad de cada persona, llegando a la conclusión de desde la adolescencia se empieza a internalizarse en la tecnología a más profundidad y con un tipo de adicción que puede crearse en un núcleo familiar. Cabe destacar que los jóvenes con una adicción o dependencia no asumen o puedan padecer de esta enfermedad, viéndolo como algo normal, tanto así que ni las personas de su entorno de dan cuenta de la gravedad del asunto.

2.2.1.3.2. Dimensión 2: Consecuencias negativas.

Beranuy (2014) este tipo de conductas se manifiestan en individuos que presentan un uso inalterable de las conductas repetitivas del consumo de los videojuegos, generando alteraciones en las funciones cognitivas básicas y el algún caso las superiores.

Jackman (2016) Considera que este tipo de conductas reparte con indecisión o vacilación que puede transmitir el individuo en su entorno, por el cual suele traer respuestas negativas ante la situación.

Rodríguez (2018) Se considera que las conductas se reflejan en la consecuencia de los actos del individuo, las consecuencias pueden ser tanto positivo como negativo por el cual las consecuencias negativas vienen reflejada a las conductas repetitivas que traen problemáticas en su entorno, por el cual las consecuencias también se le llama medidas disciplinarias.

2.2.1.4. Componentes del uso de video juegos.

Bozoglan (2018) los diferentes tipos de componentes que los video juegos pueden manifestar y con llevan un grupo de factores que pueden alterar la percepción y conducta de los individuos entre los más resaltantes tenemos:

- ✓ Comportamiento adictivo

- ✓ Familias disfuncionales

- ✓ Conflictos concurrentes

- ✓ Violencia y abuso

- ✓ Falta de comunicación

2.2.2. V 2: Agresión.

La Agresividad es un estado emocional que va acompañado de cambios psíquicos y somáticos la cual puede ser presentada como un síntoma, o como un tipo de reacción dentro de un determinado contexto social, cultural o familiar llegando al sometimiento de estos.

Villanueva (2014) refiere que la agresividad es el uso de la fuerza para conseguir un fin, especialmente para dominar o someter a alguien, sea de manera individual o colectiva, el daño ejercido no solo afecta las dimensiones subjetivas de la víctima, sino la comunidad o grupo familiar.

Osorio (2013) define a la agresividad como una estrategia de administración de la rivalidad social, las actitudes ordinarias de la conducta humana favorecen a las interacciones conflictivas, las conductas agresivas pueden verse favorecidas en individuos con elevadas características de personalidad impulsivas, además resaltó que la agresividad es vista como una forma de evolución primaria.

Para Sandumi (2008) la agresividad es el fruto del conflicto mental, esto es como si nuestra energía fuese a transformarse en energía toxica que requiera algo y que no pueda alcanzar o satisfacer ciertas necesidades socio-afectivas generadas por carencia afectiva generalmente de dentro del conflicto.

Teoría de Bandura

Walters (1974) en esta teoría se plantean que el modelamiento del amaestramiento vicario, observacional o aprendizaje cognitivo social. Este aprendizaje se basa en una situación social en la que al menos participan dos personas, el modelo que ejecuta una conducta determinada y al sujeto que realiza la observación de dicho comportamiento. Por lo tanto, se recalca que la teoría del aprendizaje social, cuando una conducta agresivas consecuencia de una enseñanza de imitación y observación. (p. 21)

La agresividad se manifiesta con una marcada sensación de soledad y dolor que suelen manifestarse con la intolerancia ante ciertas actitudes. Por lo general estos son los síntomas más frecuentes y que suelen ser dañinos; otros sentimientos que se presentan son la sensación de agresividad suelen ser, agobio, decepción, ira y dolor

- Baja autoestima: Los agresores tienen una marcada falta de confianza y odio en sí mismo, sienten que su entorno no los valora, es decir no se sienten merecedores del afecto de otras personas y actúan de manera violenta.
- Problemas personales: La frustración es una manifestación constante que carga de problemas a las personas. Desarrollan una hipersensibilidad a la crítica o al rechazo del entorno social y familiar.
- Pensamientos negativos: No ven aporte en las pocas cosas que realizan. No trae a memoria que antes manejaba relaciones sociales más entabladas. Sino que presentan imágenes y recuerdos de dolor y los tratan de reflejar ante una situación a través de la violencia.
- Pérdida del apetito: Para considerar un trastorno agresivo los síntomas, al menos, deben tener dos semanas de desarrollo. El apetito disminuye en las personas que sufren agresión, se puede desarrollar estreñimiento y reducción de peso.

2.2.2.1. Teorías de agresión.

2.2.2.1.1. Teoría constructivista.

Carrero (2002) esta teoría permite actuar como mediador entre el saber y el estudio, comparten sus saberes y su experiencia basada en aprendizajes mixtos ya que tienen como saberes previos (p. 26). utilizando experiencias sociales y conductuales.

Dollar y Miller mencionaron en dicha teoría que la frustración interfiere comportamental mente en el individuo generando en el organismo un aumento de las respuestas agresivas, además esta teoría se busca prestar importancia a la participación frustración en la generación de respuestas agresivas, dado ello, se ha definido como una intromisión a las conductas del hombre, cuando este no consigue lograr lo que quiere y si esta es más importante, afectará la intensidad de la agresividad. (Breuer y Elson, 2017, p. 3).

El modelo psicodinámico de Sigmund Freud, indica que el comportamiento y las personalidades están conexas relacionadas a la presencia de impulsos en la cual diario, la personalidad es el resultado del desarrollo de cumulo de experiencias previas, sobre todo relacionados al periodo de la infancia, se puede enfatizar que el comportamiento que es dirigido y causado por factores externos (p.48). En tal sentido, como se mencionó anterior mente, la teoría de Bandura (1979) señala que el aprendizaje una situación social donde las personas adquieren habilidades y conductas de manera operacional e instrumental, entre la percepción influyen factores cognitivos que ayudan al sujeto a elegir si lo observado se imita o no (p.19)

2.2.2.1.2. La teoría biológica de las conductas agresivas.

La teoría enfatiza la estructura jerárquica del sistema Neurobiológico, el cerebro en una situación de agresividad reacciona de manera rápida y eficiente,

que se basa en ciertos neurotransmisores del siguiente sistema nervioso central: hidroxitriptamina, dopamina, acetilcolina, indolamina, noradrenalina; de esta manera concluimos que la depresión es generada por regulación de la promoción e inhibición del comportamiento. Estos cambios pueden adquirirse o heredarse a través de hechos estresantes y sus eventos.

2.2.2.1.3. *Teoría tridimensional de Lang (1968).*

La teoría tridimensional de respuestas por Lang indica que la agresividad se presente en tres tipos de respuestas: conductual, fisiológica y cognitiva. Esta postura asume que estos tres tipos deberían correlacionarse entre sí, por lo cual la agresividad presenta estos componentes. Bellack y lombardo (1984), basados en la teoría de Lang, conceptualiza la misma como:

A. Respuesta cognitiva:

Este tipo de respuesta responde a dos tipos de agresividad, la normal con sentimientos de preocupación, miedo, amenaza; y a la agresividad patológica la cual magnifica los pensamientos considerándolos catastróficos. (p. 4)

B. Respuesta fisiológica:

Está asociada al sistema somático y al sistema nervioso autónomo, los cuales responden al sistema nervioso central a consecuencia de estas respuestas, surge un aumento en la frecuencia cardíaca, respiratoria y la actividad cardiovascular. (p. 5)

C. Respuesta motora:

Al presentarse modificaciones en las respuestas fisiológicas y cognitivas, surge como consecuencia de ello la respuesta motora. Esta respuesta se manifiesta con expresiones directas como tics, tartamudeo, temblores, etc., y las respuestas indirectas que se ven reflejadas en las conductas de retirada. (p. 6)

2.2.2.2. Factores cognitivos y conductuales.

Se cree que los patrones cognitivos (sistemas de pensamiento negativo) ocurren antes que los comportamientos desadaptativos y los trastornos de personalidad conductual. La agresividad se refiere a la sobreestimación y subestimación amenazantes del potencial personal. Un paciente con un sistema cognitivo negativo desencadena un ataque de agresividad descontrolado. Además, mediante mecanismos externos de estimulación y regulación las generalizaciones, las respuestas de agresividad o el comportamiento de los demás se pueden aprender o imitar. En un caso particular, tenemos una niña que observa a menudo a su madre, tiene miedo de ir al ascensor (queda bloqueada por falta de luz) y prefiere usar las escaleras, ha aprendido a tener fobia a los ascensores.

2.2.2.3. Dimensiones de Agresión.

2.2.2.3.1. Dimensión 1: Agresión física.

Teoría de Agresividad de Winnicott (2012)

La presente teoría cuenta la complejidad que está implicando el tema del comportamiento agresivo en niños y jóvenes en las instituciones educativas, es preciso preguntar de cómo se constituye la subjetividad de nuestra época, signada por la inestabilidad de los afectos y de vínculos intersubjetivos. Los jóvenes se desvalida y carecen del sostén necesario que debe proveer un adulto para permitir procesar las situaciones que exceden la capacidad de elaboración. El predominio de las relaciones simétricas entre padres e hijos o de simetrías invertidas, conlleva el peligro del niño con la falta de cuidado para su desarrollo psíquico.

Según Carmona (2018) Existen múltiples definiciones de violencia, en especialidad las que relacionan con la fuerza física. Sin embargo, es una definición mucho más universal y completa que refiere al “Acto de comisión u omisión de cualquier condición que resulte de sus actos y sean de forma liberal o que lo interfiera con su máximo desarrollo y libertad a elegir”.

Chávez (2017) La naturaleza de la violencia u agresión nos da únicamente la capacidad para la violencia de la circunstancia social depende que ejerzamos efectivamente esa capacidad y la forma de ejercerla. La violencia no es universal ni inevitable, ni es instintiva, de hecho, hay individuos y grupos que muestran un alto grado de violencia, y otros individuos y grupos que muestran muy poca.

Con respecto al aprendizaje, es un hecho que, si la violencia tiene éxito, habrá una gran posibilidad de volverla a utilizar; por lo tanto, el aprendizaje de la agresividad desempeña un papel destacado, desde el discurso y desde el modelaje. Otros factores que pueden favorecerla son las condiciones de frustración. Así, por ejemplo, se ha visto que los casos de violencia doméstica aumentan en condiciones de miseria, de desempleo, o en el caso de nuestro país, en que el índice de denuncias por agresión doméstica se incrementa notablemente después de los partidos de fútbol en los hogares de los aficionados perdedores. Otros factores que se han asociado con la violencia son el sexo, siendo más frecuente en varones, en condiciones de aglomeración y en relación con características de personalidad de los sujetos.

2.2.2.3.2. Dimensión 2: Agresión verbal.

Teoría del modelo social – cognitivo de Bandura

Rodríguez y Fernández (2016) comprobó como los niños imitan la conducta de acuerdo con el modelo del adulto por ello se denomina un proceso de aprendizaje incidental. Aplicando posteriormente originando de la misma forma las conductas agresivas, encontrando que segundo el modelo repetitivo mediante un reforzamiento de mayor tendencia a repetir.

El aprendizaje y la observación intervienen en cuatro procesos: Proceso atencionales, retención, reproducción motora y motivación serían los condicionantes de la conducta agresiva, por lo que los niños no prestan atención y no ingresa a la memoria a largo plazo, no realizan conductas motoras y finalmente no son reforzadas (Gonzales, 2017).

La conducta es determinante por factores ambientales, personales y conductuales en una serie de mecanismos que se describen como:

a) Mecanismos que originan la agresión

Define que las consecuencias de una conducta tienen premios o castigos, haciendo que esta aumente o disminuya la posibilidad de que se repita en el futuro.

b) Mecanismos instigadores de la agresión

Postula que cuando una conducta agresiva es aprendida existen ciertos factores que hacen que dicha conducta se lleve a cabo en un momento determinado, activándose esta por la experiencia de un acontecimiento aversivo, expectativas de reforzamiento, asociación del modelado con consecuencias reforzantes, la justificación de la agresión o el control instruccional entre otros (Carrasco y González, 2006).

c) Mecanismos mantenedores de la agresión

Es en este último punto donde, además de los mecanismos de reforzamiento directo, vicario y autor reforzamiento, suceden los mecanismos de naturaleza cognitiva. Estos mecanismos de corte cognitivo llamados por Bandura como neutralizadores de la culpabilización por agresión hacen que se mantenga el comportamiento agresivo ya que disminuyen la culpa por haber realizado un comportamiento agresivo. Ejemplos de estos neutralizadores serían la justificación de la agresión por motivos religiosos, desplazamiento de la responsabilidad, difusión de la responsabilidad y deshumanización de la víctima.

2.2.2.3.3. Dimensión 3: Agresión indirecta.

Según Buss (2014) la agresividad indirecta es una característica de la personalidad que está constituida por el hábito de atacar de diversas formas

utilizando la agresión que no necesariamente es verbal o física. Se agrupan de estilos distintos.

a) Estilo dicotómico físico – verbal

La persona se caracteriza por ser tranquila y verbalmente no agresiva, pero puede atacar y quizá dañar íntegramente a un individuo. Al contrario de una persona con personalidad crítica, regaña y quizá amenaza, pero no ataca físicamente, por el cual es tranquila y verbalmente no agresiva, puede desatar sus impulsos en cualquier momento sin tener control sobre ello, a diferencia de otras personas agresivas

b) Estilo dicotómico activo – pasivo

Es el aspecto activo de las personas en que en algún momento manifiesta su agresividad. En el ámbito pasivo, la agresión es representada por personas que resisten pasivamente y no inician ninguna agresión.

c) Estilo dicotómico directo – indirecto

Se refiere al primer enunciado de agresión directa al individuo, por el cual en el aspecto indirecto se encuentran aquellos individuos que generalmente son astutos y prudentes en su comportamiento agresivo, quienes sutilmente interponen su agresión como canal para descargar toda su agresividad sobre otros organismos, utilizando cualquier tipo de objetos u acontecimientos de una persona. Por el cual se encuentra la murmuración maliciosa o daños a las pertenencias de la víctima.

2.3. Definición de términos básicos

Abstinencia

Goicochea (2016) refiere que la abstinencia es una privación o renuncia de una acción, que puede relacionarse de forma placentera o la retirada de libertad

para poder llegar a la meta. La abstinencia en el mayor de los casos son voluntarias, por razones religiosas o por costumbres étnicas.

Agresión

Según Pérez (2017) menciona que la agresión es una conducta muy hostil o destructiva por el cual tiene el fin de provocar un daño que puede ser tanto psicológico como físico, también se refiere a la conducta que tiene como único objetivo el que hace daño a la persona a quien va dirigida, por el cual puede ser de la siguiente manera: Intención de causar un daño común, provocar un daño muy grave o alterar al afectado en su estado emocional.

Agresión Física

Vicente (2019) define la agresión física como una manifestación de un comportamiento netamente agresivo del ser humano que se expresa de manera corporal, conductas agresivas motoras y acciones negativas físicamente, por el cual tiene la intención de provocar daños a un ser viviente de manera directa, se requiere violencia para ser punible como un delito por el cual menciona que la agresión física se relaciona con: carácter intencional, variedad expresiva y las consecuencias negativas.

Agresión psicológica

Rodríguez (2016) menciona que la agresión psicológica es un tipo de violencia que está enfocada en humillar y calificar a las personas con insultos que es difícil de manifestar o probar, este tipo de violencia es muy frecuente ya que nosotros demostramos muchas veces las conductas negativas mediante la comunicación, por el cual se relaciona en la familia, en la escuela y en el ámbito laboral, etc.

Conducta agresiva

Espinet (2015) Refiere que la conducta agresiva es un estado emocional que manifiesta un sentimiento de odio o un deseo de hacer daño a un individuo que puede ser de forma psicológica o física, la agresividad es un factor de riesgo en determinada situación.

Dependencia

Barbosa (2020) define la dependencia un estado permanente en un individuo, también menciona que es la necesidad de ayuda o asistencia para la actividad de la vida cotidiana por lo que las personas se encuentran siempre en un estado ligado a la falta o pérdida de autonomía física.

Factor de riesgo

Romero (2018) menciona que el factor de riesgo es condicional, conductas o estilos de vida que exponen a mucho riesgo si se presenta alguna enfermedad, por el cual los factores de riesgos favorecen a la aparición de enfermedades que pueden estar relacionados hasta con problemas fisiológicos.

Factor Protector

Acosta (2021) Refiere a factores protectores en la salud mental, son recursos que son considerados mecanismos de defensas ante una situación de riesgo o vulnerabilidad emocional, por el cual favorece a la regulación de estrés permitiendo el potencial humano.

Pérdida de Control

Glatt (2015) menciona que la pérdida de control es la incapacidad de controlar una acción u ansiedad sobre un objeto o persona, por el cual el individuo es capaz de reaccionar de una manera muy agresiva.

Video juegos

Vicente (2014) refiere que es una aplicación interactiva orientada en entretenimiento, a través de ciertos controles, por el cual simulan una experiencia en una pantalla de televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico

III METODOS Y MATERIALES

3.1. Hipótesis de la Investigación

3.1.1. Hipótesis general.

HG: Existe relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.

3.1.2. Hipótesis específicas.

H1: Existe relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como; agresión física, agresión verbal y agresión indirecta en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito del Callao,2021.

H2: Existe relación entre agresión, y las dimensiones del uso problemáticos de video juego tales como, dependencia y evasión y consecuencias negativas en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito del Callao,2021

3.2. Variables de Estudio

Variable 1: Uso problemático de video juegos

Variable 2: Agresión

3.2.1. Definición conceptual.

3.2.1.1. Definición conceptual de uso problemático de videojuegos.

Connolly et al. (2015) indica que son aparatos electrónicos orientados al entretenimiento y diversión (p.12). Así mismo, Yunmg (1998) refiere que de acuerdo con el tiempo que se le presta diariamente se puede convertir en un riesgo psicológico para el sujeto creando primero un problema en el control de uso de video juegos (p.238)

3.2.1.2. Definición conceptual de agresividad.

Buss (1969) la agresión es una parte alternativa de la conducta como una reacción instrumental que concede una disciplina; a ello se incorpora la actitud de dañar y lastimar al sujeto (p.21)

3.2.2. Definición operacional.

3.2.2.1. Definición operacional de uso problemático de video juegos.

El uso problemático de video juegos será medida con el cuestionario de experiencias relacionadas con los video juegos (CERV), el cual medirá la dimensiones de dependencia y evasión mediante los indicadores , tales como , preocupación, negación, evasión y deseo de jugar de los participantes definiéndose a través de la puntuación alcanzada en el mismo y también la dimensión consecuencias negativas mediante sus indicadores como tolerancia, reducción de actividades y efectos negativos; los mismos mostrados como ítems 4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14 y 17. Los rangos de medición son: “ Sin problemas (SP)” con puntaje de 17 a 25, “Problemas potenciales (PP)” con puntaje de 26 a 38 y “Problemas severos (PS)” con puntaje de 39 a 68.

3.2.2.2. Definición operacional de agresividad.

La agresividad será medida con la escala de agresividad (ADAS), donde se evaluaron las dimensiones como agresión física mediante sus indicadores como empujar, tirar, morder, pellizcar, jalonear y golpear; estos fueron presentados como ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11; la dimensión agresión verbal mediante sus indicadores como insultar, gritar, apodos, amenazar y menospreciar; mostrados como ítems 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 y 23 Finalmente, la dimensión agresión indirecta mediante sus indicadores como dañar objetos.

Tabla 1.

Matriz de operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Escala de medición	Indicadores
Uso problemático de video juegos	- Yumg (2015) de acuerdo con la frecuencia que se da a diario, se puede convertir en una conducta de riesgo trayendo así problemas psicológicos en el usuario (p.238).	-Chamorro (2014) trato de medir la variable de a través del cuestionario de experiencias relacionadas (CERV)	-Dependencia y Evasión -Consecuencias negativas	Ordinal Politómica	-1, 2, 3, 8, 10,11, 15 y 16. -4, 5, 6, 7, 9,12, 13 y 17
Agresión	-Buss (1969) indica que la agresión es un aparte alternativo de la conducta como una reacción instrumental que se conoce como una disciplina (p. 21)	La variable de agresión fue medida a través de la escala de agresión (ADAS), mediante las dimensiones: A, Física, verbal e indirecta	-Agresión física - Agresión verbal - Agresión indirecta.	Ordinal Politómica	- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11 -12, 13, 14, 15,16, 17, 18, 19,20, 21, 22 y 23 -24, 25, 26, 27, 28, 29,30,31, 32,33,34.

3.3. Tipo y Nivel de la Investigación

3.3.1. Tipo de investigación.

El presente trabajo de investigación es de tipo básico. Salinas (2012) menciona que la investigación básica o también llamada investigación pura no nos resuelven los problemas, pero sin embargo ayudara a formar bases teóricas para realizar otros estudios.

3.3.2. Nivel de investigación.

Fidias (2012), refirió que el nivel descriptivo, busca observar y obtener los conocimientos de las variables entre sí, evaluando tipos, formas o grupos con la finalidad de entender dicho fenómeno. (p. 92) Por lo tanto, se describió las categorías, grupos, niveles del presente estudio.

3.4. Diseño de la Investigación

“El diseño de investigación será No experimental, puesto que no se manipulará ninguna variable. Este estudio se realizará de forma transversal, ya que se ejecutará en ese mismo momento y se incluirá información de una pequeña muestra” (Hernández, 2014).

Según Manterola, Quiroz, Salazar, y García (2019) la característica principal del diseño de corte transversal o transeccional es que los datos se recolectan en una sola instancia, por ello, no existe un seguimiento (p.50)

3.5. Población y muestra de estudio

3.5.1. Población.

Arias (1997, p.52) define a la población como el conjunto de elementos, seres o acontecimientos, sincronizados entre sí, en cuanto a una serie de características, de las cuales se puede lograr alguna.

Conformado por 271 estudiantes de una institución educativa privada, entre varones y mujeres de una institución mixta del 1 al 5 de primaria en el distrito del callao.

3.5.2. Muestra.

La muestra es considerada para Hernández, Fernández & Baptista (2014) como el subgrupo de la población, sobre el cual se recopilan los datos, definiendo y delimitándose de antemano con escurpulosidad.

Para efectos de la investigación se trabajará con una muestra de 271 estudiantes, entre hombres y mujeres pertenecientes a la institución educativa, la cual fue establecida por la formula preliminar para muestra finita considerando los siguientes estimadores estadísticos: niveles de confianza de 99% ($z=1.95$) con un margen de error de 0,05% y una probabilidad de ocurrencia 0,5. La fórmula para el cálculo del tamaño de muestra es:

$$n = \frac{N * Z^2 P(1 - p)}{(N - 1)e^2 + Z^2 P(1 - p)}$$

Tamaño de la Población	N	271
Nivel de Confianza		99%
Valor De Z	Z	1,95
Proporción de P	P	0,5
Error de Permisible	e	0.05

$$n = \frac{271(1.95) \times 0.50(1 - 0.50)}{(271 - 1).3 + 1.95 \times 0.50(1 - 0.50)}$$

$$n = 271$$

3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.6.1. Técnicas de recolección de datos.

Para la presente investigación se utilizó la encuesta, la cual nos permite obtener datos de manera rápida y eficaz, García, F (1993).

3.6.2. Instrumentos de recolección de datos.

Se utilizó el cuestionario de experiencias relacionadas con los video juegos (CERV), el cual medirá la dimensión de dependencia y evasión mediante los indicadores, tales como, preocupación, negación, evasión y deseo de jugar de los participantes definiéndose a través de la puntuación alcanzada en el mismo y también la dimensión consecuencias negativas mediante sus indicadores como tolerancia, reducción de actividades y efectos negativos.

Tabla 2.

Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) / Ficha Técnica del Instrumento

Nombre	: Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV).
Autor	: Andrés Chamarro, et al.
Procedencia	: Universidad Autónoma de Barcelona, Bellaterra, España.
Aparición	: 2014
Significación	: Técnica para determinar el nivel de uso problemático a los videojuegos.

Aspectos que evalúa:	2 dimensiones, dependencia y evasión; y consecuencias negativas.
Administración	: Individual y colectiva.
Aplicación	: Adolescentes y jóvenes de ambos sexos, de 12 a 20 años de edad.
Duración	: Este instrumento tiene un tiempo aproximado de 10 minutos en promedio.
Tipo de Ítem	: Enunciados con alternativas politómicas, en Escala tipo Likert.
Ámbitos	: Psicología educativa, clínica, y social.
Materiales	: Manual de registros.
Criterios de calidad:	Validez y confiabilidad.

Tabla 3.

La Escala de Agresión para Adolescentes (ADAS) / Ficha Técnica del Instrumento

Nombre	: Escala de Agresión para Adolescentes – ADAS.
Autor	: Mariela Claudia Andrade Marcos.
Aparición	: 2016
Significación	: Técnica psicométrica útil para determinar el nivel de agresión en los adolescentes.

Aspectos que evalúa: 3 dimensiones Física, Verbal e Indirecta.

Administración	: Individual y colectiva.
Aplicación	: Adolescentes de ambos sexos, de 12 a 17 años de edad.
Duración	: Este instrumento tiene un tiempo aproximado de 15 minutos en promedio.
Tipo de Ítem	: Enunciados con alternativas politómicas, en Escala tipo Likert.
Ámbitos	: Psicología educativa, clínica, forense y social.
Materiales	: Manual de registros.
Criterios de calidad:	Validez y confiabilidad.

3.6.3. Validación de confiabilidad del instrumento

Instrumento 1: cuestionario de experiencias relacionadas a los video juegos

Validez y confiabilidad

El protocolo constade una hoja donde se presenta las instrucciones y los 17 enunciados, tomando de medición una escala tipo Likert, de opciones para responder como:

“Nunca/ Casi nunca”, “Algunas veces”, “Bastantes veces” y “Casi siempre”. Para ser luego puntuado de acuerdo con cada ítem entre 1 y 4 de la siguiente manera: Nunca/Casi nunca=1, Algunas veces=2, Bastantes veces=3 y Casi siempre=4, de la manera sucesiva el total ubicarse en los percentiles, esto dará la valoración del uso problemático de los videojuegos.

- **Baremos:**

Normas Percentiles cuestionario CERV (Muestra =5.538)

Pc	I	II	III	IV	V	Total	Pc
99	45	49	49	47	46	231	99
95	41	45	45	44	42	215	95
90	39	43	43	42	40	205	90
85	38	41	41	40	39	197	85
80	38	40	40	39	38	193	80
75	37	40	39	38	37	189	75
70	36	38	38	37	36	185	70
65	35	38	37	36	35	181	65
60	34	37	36	35	35	178	60
55	33	36	35	35	34	173	55
50	32	35	34	34	33	168	50
45	31	34	33	33	32	164	45
40	30	33	32	32	31	159	40
35	30	32	31	31	31	154	35
30	28	31	30	30	30	149	30
25	27	30	29	29	29	144	25
20	26	29	28	27	27	138	20
15	25	28	26	26	26	131	15
10	23	26	24	25	24	124	10
5	21	23	21	22	22	1112	5
1	16	17	16	17	18	92	1
Media	31.68	34.69	33.63	33.28	32.8	166.07	Media
D.S.	6.45	6.65	7.01	6.54	6.11	31.28	D.S.

Para la validación del cuestionario tomó como muestra 5.538 estudiantes de ESO entre 12 y 20 años, aplicó el criterio de Aiken para la estructura del

instrumento. Así mismo realizó el análisis factorial confirmatorio ajustando dos factores y adquiriendo como resultado, datos aceptables, obteniendo valores confiables mayores de 0.70 por cada ítem y por cada factor de 0.861 para la dependencia y evasión; y de 0.869 para con consecuencias negativa. Además, obtuvo una asimetría y curtosis muy elevada en la escalade evasión e hizo la utilidad de la prueba de Bonferroni para realizar las comparaciones de medias y el análisis de clusters donde obtuvo tres grupos para la calificación.

Para validar primero se pasó por criterio de jueces, en la cual se hizo la utilidad del V de Aiken donde se pudo concluir que la prueba es válida porque tiene valores significativos. Posteriormente, se realizó una prueba piloto de 100 estudiantes de una institución educativa pública de 1° a 5° grado de secundaria del distrito de comas; cuyo resultado que se obtuvo de alfa de Crombach en general fue de 0.902, lo que significó que el instrumento de la variable uso problemático de videojuegos fue altamente confiable.

Instrumento 2: escala de agresión para adolescentes (ADAS)

Validez y confiabilidad

El instrumento creado fue basado al modelo teórico del aprendizaje social de Albert Bandura y la de la frustración de Dollard y Miller. El protocolo consta de dos (02) hojas de tamaño A4, en la primera hoja solicita los datos del participante y se muestra las instrucciones, y en la segunda hoja presenta los 34 enunciados, tomando de medición una escala tipo Likert, de cuatro (04) opciones para responder como: “Nunca”, “Rara vez”, “A menudo” y “Siempre”. Para ser luego puntuado de acuerdo a cada ítem entre 0 a 3 de la siguiente manera: Nunca=0, Rara vez=1, A menudo=2 y Siempre=3 y de la manera sucesiva el total ubicarse en los percentiles, esto dará la valoración de agresión.

Andrade (2016), para la validación del instrumento tuvo como muestra 376 estudiantes del nivel secundario. Aplicó la prueba de Kolmogorov de – Smirnov donde determinó que la distribución era anormal, asimismo, realizó el V de Aiken para la validación de contenido y análisis factorial de constructo ajustando tres (03)

factores y adquiriendo en la adecuación de muestra con la prueba de KMO un valor de 0.857 y en el de Bartlett una significancia menor a 0.05. Además, consiguió por ítems y dimensiones una correlación significativa, sin embargo, en 2 factores como agresión física e indirecta tuvieron resultados bajos. Los datos conseguidos de alfa de Cronbach fueron de 0.878 y por dimensiones se obtuvo una confiabilidad de 0.753 en la agresión física, 0.769 en la agresión verbal y 0.767 en la agresión indirecta obteniendo una estabilidad aceptable para medidas de estudio.

Cabe destacar que para validar primero se tuvo que pasar por criterio de jueces, la cual se hizo a través de la utilidad del V de Aiken, donde se concluyó que el instrumento es válido porque tiene valores significativos, posteriormente se realizó una prueba piloto de 100 estudiantes de una institución educativa pública de 1° a 5° grado de secundaria del distrito de Comas; cuyo resultado del alfa de Cronbach en general fue de 0.969, por lo que se puede decir que el instrumento de la variable agresión posee una excelente confiabilidad.

3.7. Métodos de análisis de datos.

Antes de evaluar la muestra se tuvo que obtener la autorización o permiso de las autoridades de las instituciones educativas a través de una carta de presentación en la cual ellos daban su aprobación mediante una carta de aceptación. Una vez obtenido lo requerido, se procedió a realizar la recolección de datos, no obstante, para ello se debió tener el consentimiento del participante indicándoles que los datos obtenidos serán confidenciales. Luego, se brindó una pequeña explicación sobre las variables a evaluar para que estén familiarizados con el tema, seguidamente se aplicó los instrumentos ya mencionados anteriormente con una ficha sociodemográfica para luego ser excluidos los sujetos que no cumplan los criterios a evaluar, de esa manera se seleccionó el grupo acorde al número de muestra que presenta el estudio. Para finalizar, los resultados de las encuestas fueron suministrados a la base de datos en el programa estadístico SPSS, versión 21 y luego se realizó el análisis estadístico e interpretación de los resultados.

3.8. Aspectos Éticos

La información obtenida mantuvo confidencialidad y cumplió con los principios de la Declaración de Helsinki, que estipula que toda la información recopilada no será divulgada fuera de principios éticos con el fin de promover y garantizar el respeto a todas las personas, protegiendo así su salud y derechos. Así mismo se contó con la validez, fiabilidad y credibilidad de los datos que se elaboraron considerando las referencias del estilo APA.

IV RESULTADOS

Tabla 4.
Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov

	Uso problemático de videojuegos			Agresión	
	Dependencia y evasión	Consecuencias negativas	Agresión física	Agresión verbal	Agresión indirecta
N	271	271	271	271	271
K-S	.093	.099	.093	.099	.103
P	.000	.000	.000	.000	.000

En la tabla 4 se puede observar que se evidencia la simetría entre los datos resultantes, lo cual está dado por un grado de significación de ambas dimensiones menor a 0,05; por lo que se puede decir que la distribución es anormal- no paramétrico. Dado a ello se hace la utilidad el Rho de Spearman para las siguientes correlaciones.

Tabla 5.
Relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, 2021

	Correlación	Agresión
	Uso problemático de videojuegos	Rho de Spearman P N

En la tabla vemos un resultado de 0,4 por lo que se indica en primera instancia que éste refleja una correlación moderada directa. Esto quiere decir que en más o menos la mitad de los casos, la actuación de la variable uso de los videojuegos determina el comportamiento de la variable agresión; esto en sentido positivo. Por lo tanto, tras los resultados se puede constatar la existencia de relación entre ambas variables.

Tabla 6.

Relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como; agresión física, agresión verbal y agresión indirecta

		Agresión física	Agresión verbal	Agresión indirecta
Videojuegos	Rho P	.443**	.446**	.442**
	N	.000	.000	.000
		271	271	271

En la tabla se observa que el nivel de significancia es de 0.5 existiendo en primera instancia una correlación. Es decir que, la actuación de la variable video juegos suele determinar el comportamiento entre las dimensiones de la agresión, evidenciando los siguientes puntajes A. Física (r=443), A. Verbal. (r= 446), A. Indirecta (r=442), existiendo una correlación entre la agresión verbal e indirecta.

Tabla 7.

Relación entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como; dependencia y evasión; y consecuencias negativas

		Dependencia y evasión	Consecuencias negativas
Agresión	Rho	.861**	.936**
	P	.000	.000
	N	271	271

En la tabla se observa que el nivel de significancia obtuvo un puntaje positivo en las dimensiones de dependencia y consecuencias (r= 861) y (r=936) respectivamente demostrando así que existe una relación significativa entre ambas variables.

Tabla 8.

Niveles del uso problemático de videojuegos

	Frecuencia	%
SP	63	23.2
PP	134	49.4
PS	74	27.3
	271	100

Importante: SP: Sin problemas; PP: Problemas potenciales; PS: Problemas severos.

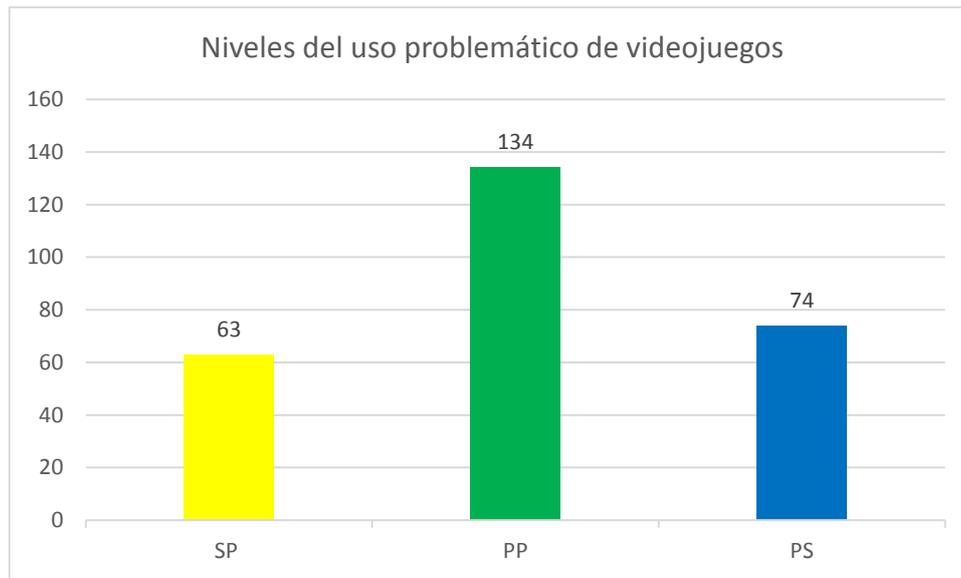


Figura 1. Niveles del uso problemático de videojuegos

De los datos se obtiene que en un 49,4% de las respuestas evidencian problemas potenciales provenientes del uso de videojuegos, en la cual denota un nivel alto de los demás y los resultados que no reflejan problemas y los que indican problemas severos (PS) son equivalente, a un 23,2% y un 27,3% de manera proporcional.

Tabla 9.

Niveles del uso problemático de videojuegos, en función al sexo

	Femenino		Masculino	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
SP	36	28.8	27	18.5
PP	60	48.0	74	50.7
PS	29	23.2	45	30.8
	125	100	146	100

Nota: SP: Sin problemas; PP: Problemas potenciales; PS: Problemas severos.

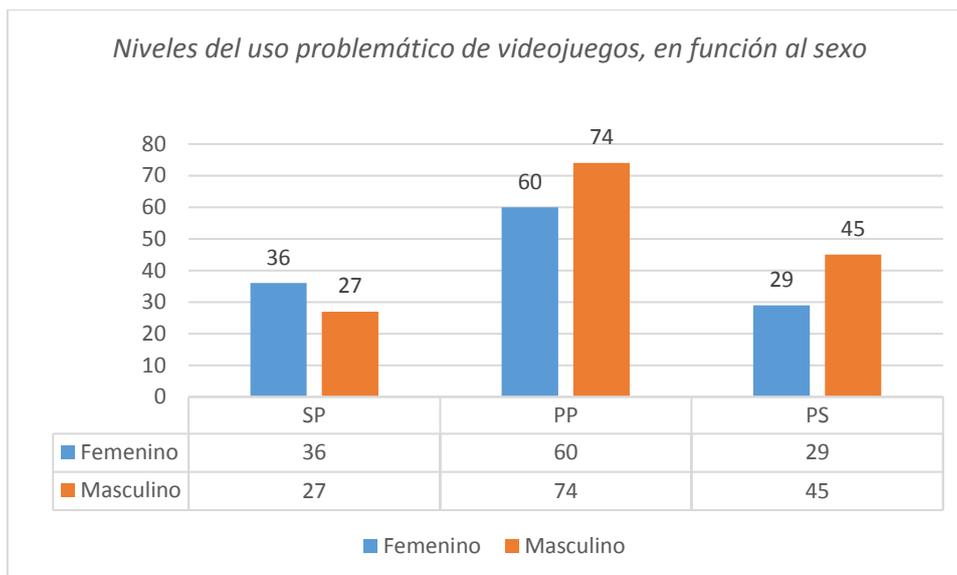


Figura 2. Niveles del uso problemático de videojuegos, en función al sexo

Se evidencia en los resultados que los problemas severos (PS) son mayores en el sexo masculino de 30,8%, mientras la opción sin problemas (SP) es mayor para el sexo femenino mostrando un 28,8%. Por otra parte, en ambos géneros resultan superiores los casos de problemas potenciales (PP), dando un puntaje aproximado de 50%.

Tabla 10.

Niveles del uso problemático de videojuegos, en función a los grados

	1ero		2do		3ero		4to		5to	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
SP	11	20.0	8	14.8	14	25.9	16	29.6	14	25.9
PP	24	43.6	26	48.1	30	55.6	27	50.0	27	50.0
PS	20	36.4	20	37.0	10	18,5	11	20.4	13	24.1
	55	100	54	100	54	100	54	100	54	100

Nota: SP: Sin problemas; PP: Problemas potenciales; PS: Problemas severos

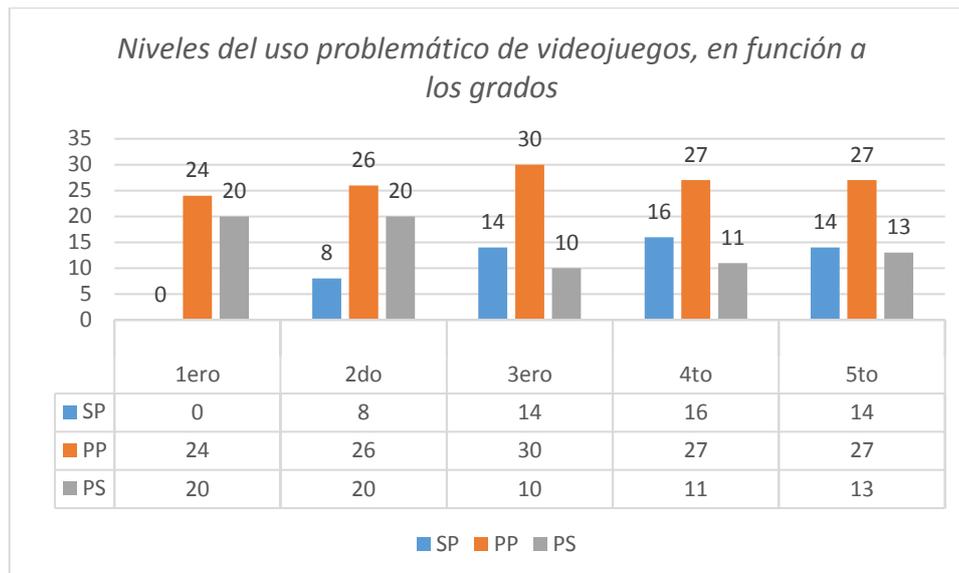


Figura 3. Niveles del uso problemático de videojuegos, en función a los grados

Cuando se separa por grados la variable uso problemático de los videojuegos, resalta que los problemas severos (PS) son mayores en los primeros años, es decir, en los de primer y segundo grados aproximándose al 40%; mientras la opción sin problemas (SP) es superior en el cuarto grado presentando un 29.6%. En los problemas potenciales (PP) se enmarca notablemente entercero, cuarto y quinto grado mostrando un resultado casi paralelo de 50.0% siendo mayor entre los tres niveles.

Tabla 11.
Niveles de agresión por dimensiones

Niveles	Agresión	%	Agresión Física	%	Agresión verbal	%	Agresión indirecta	%
Bajo	27	10.0	40	14.8	12	4.4	24	8.9
Medio	31	11.4	13	4.8	46	17.0	27	10.0
Alto	213	78.6	218	80.4	213	78.6	220	81.2
	271	100	271	100	271	100	271	100

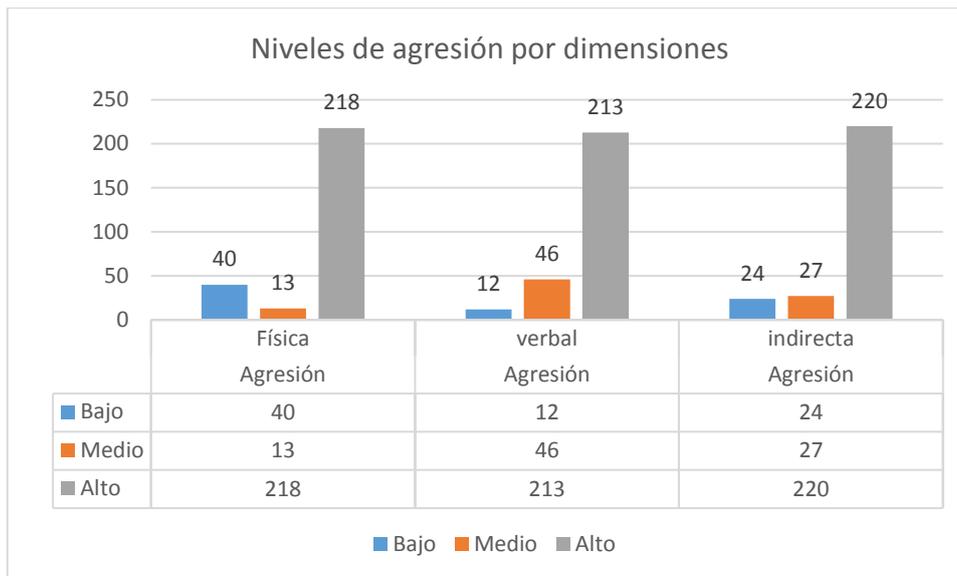


Figura 4. Niveles de agresión por dimensiones

La agresión total se muestra alta para la población objeto de estudio, alcanzando un 78,6%; mientras resultados también altos se ubican en la agresión física e indirecta, siendo puntajes semiparalizas a un 80%, Por su parte, la agresión verbal suma casi un 21% en la categoría medio-bajo, aunque en el nivel alto indica un resultado importante de 79.

Tabla 12.

Niveles de agresión por dimensiones, en función al sexo

	Niveles	Agresión	%	Agresión Física	%	Agresión verbal	%	Agresión indirecta	%
Femenino	Bajo	11	8.8	22	17.6	7	5.6	9	7.2
	Medio	21	16.8	8	6.4	25	20.0	17	13.6
	Alto	93	74.4	95	76.0	93	74.4	99	79.2
		125	100	125	100	125	100	125	100
Masculino	Bajo	16	11.0	18	12.3	5	3.4	15	10.3
	Medio	10	6.8	5	3.4	21	14.4	10	6.8
	Alto	120	82.2	123	84.2	120	82.2	121	82.9
		146	100	146	100	146	100	146	100

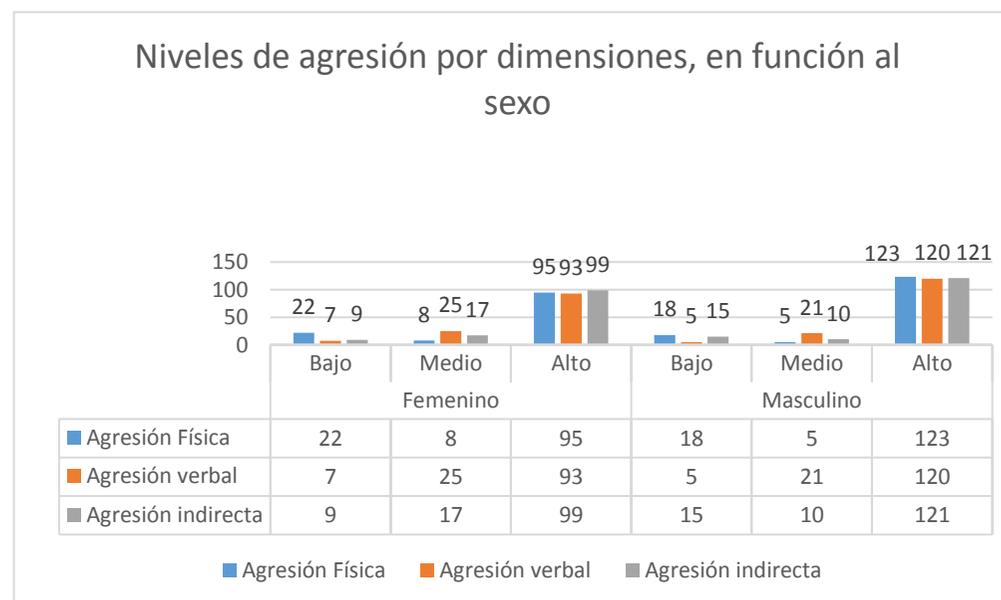


Figura 5. Niveles de agresión por dimensiones, en función al sexo

En el caso precedente en las mujeres, se mantiene la tendencia aumentando las agresiones, entre ambas variables, el 70 % en la totalidad de los casos. Además, se evidencia mayor proporción de A. Indirecta en un 79. 2 % y la más baja la A. verbal a un 74. 4 % manteniendo la tendencia del más alto. En relación con los varones, se puede observar un aumento en las agresiones totales entre variables, superando el 80 %, así mismo, se evidencia que la mayor propensión de agresión suele usar es la física con un 84.3 % y la más baja la verbal con un 82.2% en relación con los diferentes niveles.

Tabla 13.

Niveles de agresión por dimensiones, en función a los grados

Niveles		Agresión	%	Agresión	%	Agresión	%	Agresión	%
				Física	verbal		indirecta		
1° ero	Bajo	8	14.5	10	18.2	4	7.3	6	10.9
	Medio	7	12.7	4	7.3	11	20.0	7	12.7
	Alto	40	72.7	41	74.5	40	72.7	42	76.4
		55	100	55	100	55	100	55	100
2° ero	Bajo	6	11.1	6	11.1	1	1.9	8	14.8
	Medio	3	5.6	0	0.0	8	14.8	1	1.9
	Alto	45	83.3	48	88.9	45	83.3	45	83.3
		54	100	54	100	54	100	54	100
3° ero	Bajo	3	5.6	6	11.1	3	5.6	2	3.7
	Medio	7	13.0	3	5.6	7	13.0	5	9.3
	Alto	44	81.5	45	83.3	44	81.5	47	87.0
		54	100	54	100	54	100	54	100
4° ero	Bajo	5	9.3	9	16.7	1	1.9	5	9.3
	Medio	7	13.0	3	5.6	11	20.4	6	11.1
	Alto	42	77.8	42	77.8	42	77.8	43	79.6
		54	100	54	100	54	100	54	100
5° ero	Bajo	5	9.3	9	16.7	3	5.6	3	5.6
	Medio	7	13.0	3	5.6	9	16.7	8	14.8
	Alto	42	77.8	42	77.8	42	77.8	43	79.6
		54	100	54	100	54	100	54	100

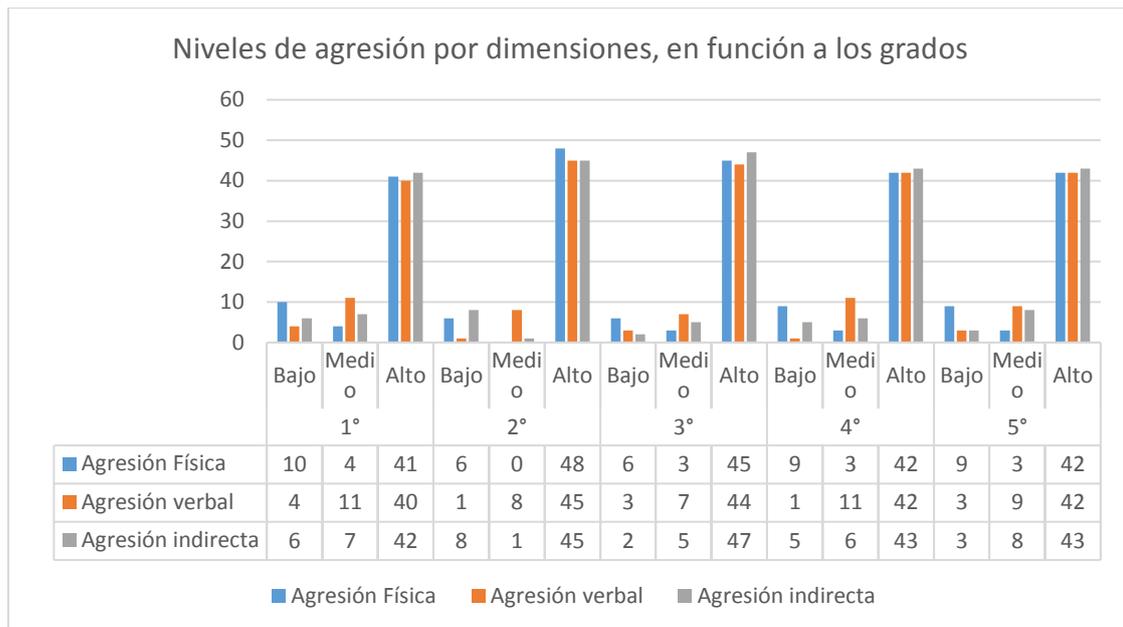


Figura 6. Niveles de agresión por dimensiones, en función a los grados

Se observa un aumento en las agresiones, entre las variables, superando el 70% en todas las dimensiones. Así mismo, se muestra que la mayor propensión de agresión que suelen usar es la agresión indirecta a un 76.4% y de igual modo la más baja a un 72.7% en agresión verbal, manteniéndose como alto en su rango. Mientras en el 2º grado, se mantienen las tendencias, superando el 80%, la agresión física en un 88%, mientras que los puntajes paralelos un 83%, además de cada uno de los puntajes respectivamente.

V DISCUSIÓN

Los video juegos en la actualidad van evolucionando con el tiempo creando nuevas alternativas y tipos de llegada par el público joven cada año, en esencia los adolescentes son atraídos debido a sus diseños actualizados, según gros(2005), de acuerdo a sus contenidos extravagantes y misteriosos que generan un mayor nivel de atención y concentración para lograr alcanzar sus objetivos, Según la Organización mundial de la salud (2017) menciona que la actividad lúdica continua de estas plataformas virtuales pueden causar un daño irreversible a nivel emocional, social y familiar.

De acuerdo al estudio se planteó el siguiente objetivo general determinar la relación entre el uso problemático de video juegos y la agresión en estudiantes del nivel secundario de una determinada entidad educativa privada en el distrito del callao, 2021. Según el resultado se puede evidenciar que nos permite aceptar la hipótesis planteada, mostrando una correlación moderada de ($r= 456$). Por lo tanto, podemos observar en otras investigaciones con una similitud con remigio (2017), que determino que el 98%de los estudiantes presenta un nivel de adicciones a los videojuegos y el 27 % manifiesta conductas de agresividad, mostrando de esta manera una relación moderada en ambas variables ($r= 571$)

De acuerdo a los objetivos específicos formulados se determinó la relación entre el uso problemático de video juegos y cada una de las dimensiones de la agresión como variable, tales como la agresión física, agresión verbal y agresión indirecta en estudiantes el nivel secundario de una determinada entidad educativa en el distrito del callao, 2021, obteniendo los siguientes resultados, una correlación moderada de ($r= 444$), ($r= 447$), ($r= 441$) logrando comprobar la hipótesis planteada con anterioridad. En estos resultados se ve evidenciado que a mayor uso problemático de video juegos los niveles de la agresión serán mayores, en relación con chacón (2017) hace mención que el 70% de estudiantes relaciona los video juegos tiene mayor puntuación en la agresividad, victimización verbal y física.

Según Cloninger (2003) basada en la teoría psicodinámica de Freud señala

que el comportamiento humano y la personalidad están conectadas a los impulsos y conflictos que a diario se manifiestan como características de las personas.

En cuanto, en relación entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como, dependencia y evasión; y consecuencias negativas en estudiantes de una determinada entidad educativa privada del distrito del Callao, 2021, se obtuvo una correlación directa muy alta con los resultados ($r=861$) y ($r=936$) incumpliendo de esa manera la hipótesis planteada, mostrando resultados superiores a una relación directa moderada, Por lo tanto, Argandar y Molina (2016), según su estudio nos señala que la violencia no necesariamente es derivada por los videojuegos, sino que también es percibida por otros medios ya sea por el ámbito social o intrafamiliar, por lo tanto, se puede predecir que la conducta ya haya sido adquirida o aprendida.

Los niveles del uso problemático de los videojuegos se ubican en problemas potenciales indicando que el problema es intermedio con un puntaje que sobrepasa de los demás percentiles de 49.4%. así mismo. En cuanto a los niveles en función al sexo y grado, son los alumnos de género masculino los que presentan problemas potenciales con el uso de videojuegos de un 50.7%, sobre todo en los tres últimos años de secundaria, es decir, en tercero, cuarto y quinto grado, además, tanto la agresión física, como la verbal e indirecta presentan niveles bastante altos en las poblaciones mencionadas como las más problemáticas. Estos datos obtenidos llevan concordancia con Ramírez (2016) la cual determinaron la existencia de un factor de predicción de 25.5% que expresa que los estudiantes que juegan videojuegos de internet tienden a ser más violentos y agresivos, tomando en cuenta que estos forman parte de la población masculina.

Finalmente, podemos afirmar que existe relación entre ambas variables aceptando la hipótesis general. Se puede observar que el tiempo de uso en los videojuegos, presta un papel importante para que se pueda conllevar a una adicción, puesto que la práctica no necesariamente presenta una amenaza sino del uso que le dan. De esta manera trayendo consecuencias negativas en su estado físico, psicológico y en la conducta, por ello se considera como un factor de riesgo

para que puedan adquirir un comportamiento agresivo. Así mismo, se argumenta que este uso desmedido de los videojuegos cada vez se va aumentando su ejecución, dado que se van actualizando cada año creando nuevos diseños. Es por ello que se debe considerar los programas preventivos y de intervención hacia la población afectada como a los estudiantes, apoderados o padres de familia para que aborden este caso. De esta manera si se trata a tiempo este fenómeno evitará a que se prevalezca y se convierta una patología.

VI CONCLUSIONES

PRIMERA: Existe relación directa moderada, con un valor de $r=456$ entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria en una institución educativa privada del Callao, 2021.

SEGUNDA: Existe relación, con los valores $(r=444)$, $(r=447)$ y $(r=441)$ entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como; agresión física, agresión verbal y agresión indirecta.

TERCERA: En este punto se anuncia que existe relación directa muy alta, con valores significativos de $(r=861)$ y $(r=936)$ entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como; dependencia y evasión; y consecuencias negativas.

CUARTA: Preexiste un alto nivel de problemas potenciales con un puntaje de 49.4%.

QUINTA: Los niveles del uso problemático de los videojuegos son mayores en el sexo masculino con un puntaje de 50.7% que en el femenino con un puntaje de 48.0%, ubicándose ambos en la categoría problemas potenciales.

SEXTA: En los niveles del uso problemático de los videojuegos por grados, mantienen un alto porcentaje en los problemas potenciales, teniendo un puntaje paralelo de 50% entre tercero, cuarto y quinto.

SETIMA: Preexiste un alto nivel de agresión con un puntaje de 78.6%, siendo tendientes a utilizar la agresión física e indirecta con un resultado semiparalelo de 80%.

OCTAVA: Los niveles de agresión son más propensos en varones que en las mujeres presentando puntajes altos en las tres dimensiones agresión física, verbal e indirecta de 84.2%, 82.2% y 82.9%, mientras que en el género femenino presentan puntajes cercanos a 70%, manteniéndose como alto en su rango.

Además, se observa que la mayor agresión a practicar es la física en varones e indirecta en mujeres.

NOVENA: Los niveles de agresión son más propensos en 2 y 3 grado presentando valores semiparalelos a 80%, asimismo, se observa que la mayor agresión a practicar es la física en la cual se muestra notoriamente en el 2° año.

VII RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al director Desarrollar planes de acción que contribuyan a bajar los niveles de agresión entre los estudiantes de primero a quinto grado creando planes que permitan enseñar a los estudiantes a pensar, sobre todo a analizar de manera crítica los videojuegos que a diario son ofrecidos por la sociedad, así como los mensajes de violencia que reciben del entorno.
2. Promover la organización de actividades sanas que se puedan ofrecer a los estudiantes, para la disminución del uso continuo de los videojuegos como programas de lectura que resulten atractivos a estudiantes, donde el componente visual juegue a favor de la educación de los alumnos en lugar de alterar sus conductas disminuyendo los niveles elevados de agresión.
3. Diseñar programas de sensibilización dirigidas a hacia los padres o apoderados, sobre instruir y estar pendientes de sus hijos, brindándoles el soporte emocional y formativo. Fomentando a la vez diseños de videojuegos educativos que resulten atractivos para los usuarios de primero a quinto año, para de esta forma lograr educarlos mientras realizan una actividad que para ellos resulta cotidiana incentivando el uso responsable de los medios digitales, así como la administración y aprovechamiento del tiempo en acciones que favorezcan el crecimiento integral del niño y el adolescente.
4. Extender la investigación y propiciar espacios para el abordaje investigativo del uso problemático de los videojuegos. El estudio debe trascender en plano descriptivo y comparativo con los niveles representativos para pasar al aplicativo y saber si el abordaje va ser de prevención o de intervención.
5. Ampliar la investigación realizando un estudio comparativo y descriptivo sobre los tipos de videojuegos y sus preferencias para obtener resultados más consistentes y representativos para ambas poblaciones, femenino y masculino.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, M. (2016). *Diseño y validación de una escala de agresión para adolescentes de 3 instituciones educativas públicas del distrito San Martín de Porres*. (Tesis de licenciatura en psicología, Universidad Cesar vallejo). (Acceso el 20 de agosto del 2018)
- Argandar, G. y Molina, L. (noviembre, 2016). *Independencia entre uso de videojuegos y percepción de violencia en adolescentes de Cuernavaca*. Revista Mexicana de Investigación en Psicología. Recuperado de <https://www.medigraphic.com/pdfs/revmexinvpsi/mip-2016/mip161e.pdf>
- Asociación Médica mundial. (2013). Declaración de Helsinki de la AMM- Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos. Recuperado de <http://repositorio.mederi.com.co/bitstream/handle/123456789/386/Declaracion-Helsinki-2013- Esp.pdf?sequence=1>
- Bandura, A. y Walters, R. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Alianza Universidad. Recuperado de https://issuu.com/leosantos59/docs/bandura_albert_y_walters_richard_h
- Bisquerra R., A. (1987). *Introducción a la Estadística Aplicada a la Investigación Educativa*. Barcelona: PPU
- Breuer, J. & Elson, M. (diciembre, 2017). *Frustration-aggression theory*. ResearchGate. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/321776001_Frustration-aggression_theory
- Bozoglan, B. (2019). *The Impact of Family on Digital Addiction: An Overview*. Europa:IGIGlobal Disseminator of Knowledge.

- Buss, A. (1969). *Psicología de la agresión*. Buenos Aires, Argentina: Tronquel.
- Carnagey, N., Anderson, C. & Bushman, B. (March, 2006). *The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence*, 43(3), 489-496.
- Carbonell, X. (Diciembre/ octubre, 2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 20(2), 91- 95
- Carrero, M. (2002). *Constructivismo y educación*. Recuperado. (2.ªed.). México: Progreso.
- Chacón, R. et al. (marzo, 2017). *Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada*. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024.
- Chamarro, A. et al. (setiembre, 2014). *El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles*. *Revista Adicciones*. Recuperado de file:///C:/Users/Personal/Desktop/31-61-1-SM%20(9).pdf
- Cloninger, S. (2003). *Teorías de personalidad*. (3.ªed.). México: Pearson educación.
- Connolly, T., Boyle, E., MacArthur, E., Hainey, T. & Boyle, J. (September, 2012). A Systematic Literature Review of Empirical Evidence on Computer Games and Serious Games. *Computers & Education*, 59, 661-686.
- Dodgson, L. (2 de octubre del 2018). There's even more evidence that video games could be making children violent [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://translate.google.com/translate?hl=es&sl=en&tl=es&u=https%3A%2F%2Fwww.businessinsider.com%2Fvideo-games-make-children->

violent-according-to-study-2018-10&anno=2

Fidias, A., G. (2012). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. (6.ªed.). Venezuela, Caracas: Episteme.

Filifrana, L., Solano, f. & Collazos, C. (Julio/ diciembre, 2016). Videogames design supported in smartphones through interaction patterns. *Entre Ciencia e Ingeniería*, 20(10), 57-65.

Fuentes y Pérez (octubre, 2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Revista Opción*. Recuperado de [file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/USZIR3M 5/ 20732-27392-3-PB.pdf](file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/USZIR3M%205/20732-27392-3-PB.pdf)

Gros, B. (2005). Adolescentes y videojuegos: el juego desde el jugador. *Revista Comunicación y Pedagogía*. Recuperado de <http://www.xtec.cat/~abernat/articles/gros.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (3.ªed.). México: Ultra, SA de CV.

Lara, R. Ormeño, J. (2017). *Influencia de los videos juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección "A" de la institución educativa "latinoamericano" del distrito de Paucarpata – Arequipa 2015*. (Tesis de licenciatura). Recuperada de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3561/Edolandj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Organización Mundial de la salud. (2017), *La OMS reconoce el Trastorno por Videojuegos como problema mental*. Recuperado de <https://psicoadolescencia.com.ar/docs/adicciones/adic030.pdf>

Martínez, M., Enciso, R. y González, S. (Enero/ marzo 2015). Impact of the use of mobile technology in the behavior of children in interpersonal

relationships. *Revista educateconciencia*, 6 (5). 67-80.

King, D. & Delfabbro, P. (february, 2016). The Cognitive Psychopathology of Internet Gaming Disorder in Adolescence, 44(8), 1635–1645.

Ministerio de Educación (julio del 2017). *Lima Metropolitana y Piura son las regiones con más casos de bullying reportados*. Recuperado De <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=43714>

Ministerio de Educación. (2018). *Sistema Especializado en reporte de casos sobre Violencia Escolar - SíseVe Informe 2013-2018*. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/6670/Sistema%20Especializado%20en%20reporte%20de%20casos%20sobre%20Violencia%20Escolar%20%20S%C3%ADseVe%20informe%202013-202018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Salud. (2017). *Documento técnico situación de Salud de los adolescentes y jóvenes en el Perú*. Recuperado de <http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/4143.pdf>

Osorio, R. (2013). *Impulsividad y agresividad en adolescentes*. España: Ediciones Díaz de Santos.

Otoya, L. y Ramírez, Y. (2016). *Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. Primer año de secundaria. Institución Educativa San Juan-Trujillo 2014*. (Tesis para optar el título de Obstetra). Recuperada de http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/1944/1/RE_OBST_LES LIE.

OTOYA_YANETTI.RAMIREZ_VIDEOJUEGOS.INTERNET.VIOLENCIA.EN%20ADOLESCENTES DATOST046_73518161T%20-%2047565753T.PDF

- Parella, S. y Feliberto, M. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa*. (3.ªed.). Venezuela, Caracas: Fedupel.
- Pérez, A. y Cruz, J. (Enero/Agosto, 2003). Conceptos de condicionamiento clásico en los campos básico y aplicado. *Revistas Psicológicas y Ciencias Afines*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/180/18020204.pdf>
- Pérez, K. y Prado, A. (2015). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María, sector Jerusalén, distrito La Esperanza, Trujillo, 2014*. (Tesis de Licenciado en Enfermería). Recuperada de http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/1673/1/RE_ENFER_CONDUCTA-AGRESIVA-ESCOLARES_TESIS.pdf
- Plazas, E. (Mayo/ agosto, 2006). B. F. Skinner: La búsqueda de orden en la conductavoluntaria. *Revista Scielo*. Recuperado De <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v5n2/v5n2a13pdf>
- Puertas, P. et al. (Febrero /Abril, 2017). Conductas violentas según género y ocio de pantalla en escolares de la provincia de Granada. *Revista de psicología*. Recuperado de file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/USZ IR3M5/ 919-2771-1-PB.pdf
- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017*. (Tesis de Licenciado en Psicología. (Tesis de licenciatura). (Acceso el 7 de enero del 2019)
- Reyes., R. (1996). *El juego, procesos de desarrollo y socialización: Contribución de la psicología*. Recuperado de <https://bit.ly/2Q6I7SW>
- Sandumi, M., Rostan, C. y Serrat, E. (2008). *El desarrollo de los niños, paso a paso*. (3.ªed.). España: Editorial UOC.

- Sarcca, F. y Saldívar, G. (2017). *Influencia de la ejecución del videojuego dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII ciclo, nivel secundario, Institución Educativa Francisco Mostajo, distrito Tiabaya, Arequipa, 2016.* (Tesis para optar título) Recuperada de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3081/EDScasaf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- United Nations Children's Fund. (2017). *Niños en un mundo digital. Estado Mundial.* Recuperado de <https://www.unicef.org/paraguay/spanish/UN0150440.pdf>
- United Nations Children's Fund. (2017). *Violencia Escolar en América Latina y el Caribe.* Recuperado de https://www.unicef.org/publications/files/Violence_in_the_lives_of_children_Key_findings_Sp.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *Behind the numbers:Ending school violence and bullying.* Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366483>
- Valderrama M., S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica.* (2.ªed.). Lima: San Marcos
- Villanueva, C., Díaz, L. y Carvajal, R. (2014). *Aportes teóricos y metodológicos para la valoración de los daños causados por la violencia.* Colombia: Centro nacional dememoria histórica.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia

Título: USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA DETERMINADA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DEL DISTRITO DE CALLAO, 2021

Problema de investigación	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
<p>Problema General ¿Existe relación entre el uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?</p> <p>Problemas Específicos - ¿Cuál es el nivel del uso problemático de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021? - ¿Cuál es el nivel del uso problemático de videojuegos, en función al sexo en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021? - ¿Cuál es el nivel del uso problemático de</p>	<p>Objetivo General Determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021</p> <p>Objetivos Específicos - Identificar los niveles del uso problemático de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021. - Identificar los niveles del uso problemático de videojuegos, en función al sexo en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021. - Identificar los niveles del uso problemático de videojuegos, en función a los grados en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.</p>	<p>Hipótesis General HG: Existe relación entre el uso problemático de videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.</p> <p>Hipótesis Específicas H1: Existe relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como; agresión física, agresión verbal y agresión indirecta en estudiantes de secundaria de una</p>	<p>Variable 1: Uso problemático de videojuegos</p> <p>Dimensiones: - Dependencia y evasión - Consecuencias negativas</p>	<p>Tipo de investigación: Correlacional.</p> <p>Nivel de investigación: Descriptivo correlacional.</p> <p>Diseño de investigación: Cuantitativo</p> <p>Población: 271</p> <p>Muestra: 271</p> <p>Instrumentos: Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)</p>

<p>videojuegos, en función a los grados en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de agresión por dimensiones en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de las dimensiones de la agresión en función al sexo en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de la agresión por dimensiones en función a los grados en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?</p> <p>- ¿Cuál es la relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión</p>	<p>-Identificar los niveles de agresión por dimensiones en estudiantes de secundaria de una determinada institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.</p> <p>-Identificar los niveles de las dimensiones de la agresión en función al sexo en estudiantes de secundaria de una determinada institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.</p> <p>-Identificar los niveles de la agresión por dimensiones en función a los grados en estudiantes de secundaria de una determinada institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.</p> <p>-Conocer la relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de agresión tales como agresión física, agresión verbal y agresión indirecta en estudiantes de secundaria de una determinada institución educativa privada del distrito de Callao, 2021.</p> <p>-Conocer la relación entre la agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos</p>	<p>institución educativa privada del distrito del Callao,2021</p> <p>H2: Existe relación entre agresión, y las dimensiones del uso problemáticos de video juego tales como, dependencia y evasión y consecuencias negativas en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito del Callao,2021</p>	<p>Variable 2: Agresión</p> <p>Dimensiones:</p> <p>-Agresión física</p> <p>-Agresión verbal</p> <p>-Agresión indirecta</p>	<p>Escala de agresión para adolescentes (ADAS)</p> <p>Técnicas de recolección de datos: Entrevista, la encuesta y la observación.</p> <p>Técnicas de análisis de datos. Se seleccionó como programa estadístico para el análisis de datos a Microsoft Excel 2013.</p> <p>Uso de paquete estadístico SPSS 21.</p> <p>Se aplicará la prueba de bondad: Kolmogorov.</p> <p>Se presentarán los resultados en tablas con su debida interpretación.</p>
---	---	--	--	---

<p>tales como agresión física, agresión verbal y agresión indirecta en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?</p> <p>- ¿Cuál es la relación entre agresión y las dimensiones del uso problemático de videojuegos tales como dependencia, evasión y consecuencias negativas en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada del distrito de Callao, 2021?</p>	<p>tales como dependencia, evasión y consecuencias negativas en estudiantes de secundaria de una determinada institución educativa privada del distrito de Callao, 2021</p>			
--	---	--	--	--

Anexo 2. Matriz de operacionalización

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGIA	INDICADORES
Uso problemático de video juegos	Yumg (2015) de acuerdo con la frecuencia que se da a diario, se puede convertir en una conducta de riesgo trayendo así problemas psicológicos en el usuario (p.238).	Chamorro (2014) trato de medir la variable de a través del cuestionario de experiencias relacionadas (CERV)	Dependencia y Evasión	Ordinal Político- mica	1, 2, 3, 8, 10, 11, 15 y 16.
			Consecuencias negativas		4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14 y 17
Agresión	Buss (1969) indica que la agresión es un aparte alternativo de la conducta como una reacción instrumental que se conoce como una disciplina (p. 21)	La variable de agresión fue medida a través de la escala de agresión (ADAS), mediante las dimensiones: A, Física, verbal e indirecta	Agresión física	Ordinal Político- mica	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11
			Agresión verbal		12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 y 23
			Agresión indirecta		24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32,33,34

Anexo 3. Instrumentos

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)

A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

	Nunca/ Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
2. ¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b	c	d
3. ¿Con qué frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a	b	c	d
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	a	b	c	d
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante o un trabajo académico por el uso de videojuegos?	a	b	c	d
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?	a	b	c	d
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a	b	c	d
8. ¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	a	b	c	d
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?	a	b	c	d
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a	b	c	d
11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a	b	c	d
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
13. ¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a	b	c	d
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a	b	c	d
15. ¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a	b	c	d
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a	b	c	d
17. ¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a	b	c	d

ESCALA DE AGRESIÓN PARA ADOLESCENTES“ADAS”

Apellidos y nombres: _____

_____ Edad:

Género : Femenino

Masculino

Institución Educativa: _____ Grado y sección: _____

Instrucciones:

A continuación, te presentaremos una serie de enunciados con los cuales te describas o identifiques. Recuerda que esto no es un examen, aquí no existen respuestas buenas o malas, solo respuestas que reflejan tus comportamientos en tu entorno, por otro lado, intenta no emplear mucho tiempo en cada respuesta.

Por favor, lee cada uno de los enunciados y selecciona la respuesta que consideres más apropiada para ti, señalando con un ASPA (X) en la columna correspondiente. Aquí tienes cuatro tipos de respuestas

Nunca - Rara vez – A menudo – Siempre

Nº	ÍTEMS	Nunca	Rara vez	A menudo	Siempre
1	He golpeado sin motivo a alguien alguna vez.				
2	Me involucro en peleas para hacer daño a otros.				
3	He reaccionado muchas veces con golpes cuando me molestan.				
4	Tengo por costumbre pellizcar a alguien.				
5	He pateado sin motivo a alguien.				
6	He empujado sin motivo a alguien.				
7	He puesto un pie "cabe" sin motivo a alguien alguna vez.				
8	He jalado el cabello a alguien sin motivo alguno.				
9	He bofetado (cacheteado) a alguien sin motivo.				
10	Empleo los golpes, si fuera necesario por defender mis ideas.				
11	Alguna vez he mordido a alguien sin motivo justificado.				
12	Cuando estoy enojado empleo lisuras.				
13	Digo lisuras con frecuencia, aun sin motivo.				
14	Acostumbro amenazar a las personas para lograr intimidarlos.				
15	Suelo insultar a alguien cuando realiza mal una tarea o acción.				
16	Constantemente uso apodos para nombrar a alguien.				
17	Cuando me enfado, grito a las personas.				
18	Prefiero gritar en lugar de golpear.				
19	Acostumbro emplear el sarcasmo en mis conversaciones.				
20	Me gusta hacer chistes para burlarme de mis amigos u otras personas.				
21	Siempre encuentro un motivo para menospreciar a las personas.				
22	Con frecuencia suelo provocar discusiones con mis amistades.				
23	Elevo el tono de voz para demostrar que tengo la razón.				
24	Alguna vez he acusado a alguien sin motivo.				
25	Me gusta decir chismes de mis amigos.				
26	Con frecuencia digo mentiras sobre alguien.				
27	Cuando siento que un(a) amigo(a) me falló, digo chismes sobre él/ella a sus amistades.				
28	Acostumbro calumniar a los demás.				
29	He formado grupos de amigos(as) para ponernos en contra de alguien.				
30	Si mi mejor amigo(a) me defraudara, contaría sus secretos más íntimos.				
31	He sugerido ideas a otras personas para que lastimen a alguien.				
32	Provoco que se pierdan las cosas de las personas.				
33	He dañado las cosas aparentemente de otros sin motivo.				
34	He motivado a grupos de amigos(as) para dañar las pertenencias de otros.				

Anexo 4. Validación de instrumentos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS (CERV)

PREGUNTAS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	X		X		X		
2. ¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	X		X		X		
3. ¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	X		X		X		
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	X		X		X		
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante o un trabajo académico por el uso de videojuegos?	X		X		X		
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?	X		X		X		
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	X		X		X		
8. ¿Cuándo tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	X		X		X		
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?	X		X		X		
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	X		X		X		

11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	X		X		X		
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	X		X		X		
13. ¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	X		X		X		
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	X		X		X		
15. ¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	X		X		X		
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	X		X		X		
17. ¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	X		X		X		

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: SHADIA SAMIRA SEGOVIA BOLUARTE

DNI: 10645773

Especialidad del validador:.....PSICOLOGA

Lima 08 de agosto del 2021



Shadia Samira Segovia Boluarte
Psicóloga Clínica
C.P.S. 10645773

Ps. Shadia Samira Segovia Boluarte
Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO
ESCALA DE AGRESIÓN PARA ADOLESCENTES“ADAS”**

PREGUNTAS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	
1.He golpeado sin motivo a alguien alguna vez.	X		X		X		
2.Me involucro en peleas para hacer daño a otros.	X		X		X		
3.He reaccionado muchas veces con golpes cuando me molestan.	X		X		X		
4.Tengo por costumbre pellizcar a alguien.	X		X		X		
5.He pateado sin motivo a alguien.	X		X		X		
6.He empujado sin motivo a alguien.	X		X		X		
7.He puesto un pie "cabe" sin motivo a alguien alguna vez.	X		X		X		
8.He jalado el cabello a alguien sin motivo alguno.	X		X		X		
9.He bofeteado (cacheteado) a alguien sin motivo.	X		X		X		
10. Empleo los golpes, si fuera necesario por defender mis ideas.	X		X		X		
11. Alguna vez he mordido a alguien sin motivo justificado.	X		X		X		
12. Cuando estoy enojado empleo lisuras.	X		X		X		
13. Digo lisuras con frecuencia, aun sin	X		X		X		

motivo.						
14.Acostumbro amenazar a las personas para lograr intimidarlos.	X		X		X	
15.Suelo insultar a alguien cuando realiza mal una tarea o acción.	X		X		X	
16.Constantemente uso apodos para nombrar a alguien.	X		X		X	
17.Cuando me enfado, grito a las personas.	X		X		X	
18.Prefiero gritar en lugar de golpear.	X		X		X	
19.Acostumbro emplear el sarcasmo en mis conversaciones.						
20.Me gusta hacer chistes para burlarme de mis amigos u otras personas.	X		X		X	
21.Siempre encuentro un motivo para menospreciar a las personas.	X		X		X	
22.Con frecuencia suelo provocar discusiones con mis amistades.	X		X		X	
23.Elevo el tono de voz para demostrar que tengo la razón.	X		X		X	
24-Alguna vez he acusado a alguien sin motivo.	X		X		X	
25.Me gusta decir chismes de mis amigos.	X		X		X	
26.Con frecuencia digo mentiras sobre alguien.	X		X		X	
27.Cuando siento que un(a) amigo(a) me falló, digo chismes sobre él/ella a sus	X		X		X	

amistades.							
28.Acostumbro calumniar a los demás.	X		X		X		
29.He formado grupos de amigos(as) para ponernos en contra de alguien.	X		X		X		
30.Si mi mejor amigo(a) me defraudara, contaría sus secretos más íntimos.	X		X		X		
31.He sugerido ideas a otras personas para que lastimen a alguien.	X		X		X		
32.Provoco que se pierdan las cosas de las personas.	X		X		X		
33.He dañado las cosas aparentemente de otros sin motivo.	X		X		X		
34.He motivado a grupos de amigos(as) para dañar las pertenencias de otros.	X		X		X		

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. **Ps. Shadia Samira Segovia**

Boluarte

DNI: 10645773

Especialidad del validador:.....**PSICOLOGA...**

Lima 8 de agosto del 2021



Shadia Samira Segovia Boluarte
Psicóloga Clínica
CIPRO 18878

Ps. Shadia Samira Segovia Boluarte

Firma del Experto Informante



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS (CERV)

PREGUNTAS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	X		X		X		
2. ¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	X		X		X		
3. ¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	X		X		X		
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	X		X		X		
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante o un trabajo académico por el uso de videojuegos?	X		X		X		
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?	X		X		X		
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	X		X		X		
8. ¿Cuándo tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	X		X		X		
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?	X		X		X		
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	X		X		X		

11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	X		X		X		
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	X		X		X		
13. ¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	X		X		X		
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	X		X		X		
15. ¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	X		X		X		
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	X		X		X		
17. ¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	X		X		X		

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: **Dra: Nancy Mercedes Capacyachi Otárola**

DNI: 07744273

Especialidad del validador:.....PSICOLOGA.....

Lima 05 de agosto del 2021



Dra, Nancy Mercedes Capacyachi Otárola

Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO
ESCALA DE AGRESIÓN PARA ADOLESCENTES“ADAS”**

PREGUNTAS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	
1.He golpeado sin motivo a alguien alguna vez.	X		X		X		
2.Me involucro en peleas para hacer daño a otros.	X		X		X		
3.He reaccionado muchas veces con golpes cuandome molestan.	X		X		X		
4.Tengo por costumbre pellizcar a alguien.	X		X		X		
5.He pateado sin motivo a alguien.	X		X		X		
6.He empujado sin motivo a alguien.	X		X		X		
7.He puesto un pie "cabe" sin motivo a alguien alguna vez.	X		X		X		
8.He jalado el cabello a alguien sin motivo alguno.	X		X		X		
9.He bofeteado (cacheteado) a alguien sin motivo.	X		X		X		
10. Empleo los golpes, si fuera necesario por defendermis ideas.	X		X		X		
11. Alguna vez he mordido a alguien sin motivojustificado.	X		X		X		
12. Cuando estoy enojado empleo lisuras.	X		X		X		
13. Digo lisuras con frecuencia, aun sin motivo.	X		X		X		

14.Acostumbro amenazar a las personas para lograr intimidarlos.	X		X		X		
15.Suelo insultar a alguien cuando realiza mal una tarea o acción.	X		X		X		
16.Constantemente uso apodos para nombrar a alguien.	X		X		X		
17.Cuando me enfado, grito a las personas.	X		X		X		
18.Prefiero gritar en lugar de golpear.	X		X		X		
19.Acostumbro emplear el sarcasmo en mis conversaciones.	X		X		X		
20.Me gusta hacer chistes para burlarme de mis amigos u otras personas.	X		X		X		
21.Siempre encuentro un motivo para menospreciar a las personas.	X		X		X		
22.Con frecuencia suelo provocar discusiones con mis amistades.	X		X		X		
23.Elevo el tono de voz para demostrar que tengo la razón.	X		X		X		
24.Alguna vez he acusado a alguien sin motivo.	X		X		X		
25.Me gusta decir chismes de mis amigos.	X		X		X		
26.Con frecuencia digo mentiras sobre alguien.	X		X		X		
27.Cuando siento que un(a) amigo(a) me falló, digo chismes sobre él/ella a sus amistades.	X		X		X		

28.Acostumbro calumniar a los demás.	X		X		X		
29.He formado grupos de amigos(as) para ponernos en contra de alguien.	X		X		X		
30.Si mi mejor amigo(a) me defraudara, contaría sus secretos más íntimos.	X		X		X		
31.He sugerido ideas a otras personas para que lastimen a alguien.	X		X		X		
32.Provoco que se pierdan las cosas de las personas.	X		X		X		
33.He dañado las cosas aparentemente de otros sin motivo.	X		X		X		
34.He motivado a grupos de amigos(as) para dañar las pertenencias de otros.	X		X		X		

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra: Nancy Mercedes Capacyachi Otárola

DNI: 07744273

Especialidad del validador:.....PSICOLOGA...

Lima 5 de agosto del 2021

Dra, Nancy Mercedes Capacyachi Otárola
Firma del Experto Informante

Anexo 5. Matriz de Datos

Item	M	DE	g1	g2	IHC	h2	acceptable				
p1	4.26	0.90	-3.72	2.68	0.49	0.70	SI		1.777	0.662	2.68
p2	2.70	1.28	1.58	-1.46	0.19	0.77	SI		-0.966	0.662	-1.46
p3	3.92	1.05	-2.81	0.39	0.62	0.67	SI		0.259	0.662	0.39
p4	4.26	0.72	-2.32	0.89	0.69	0.77	SI		0.587	0.662	0.89
p5	3.96	0.99	-2.50	-0.25	0.67	0.76	SI		-0.168	0.662	-0.25
p6	4.24	0.69	-3.38	4.33	0.58	0.84	SI		2.867	0.662	4.33
p7	4.12	0.85	-3.18	1.61	0.78	0.87	SI		1.066	0.662	1.61
p8	3.70	1.09	-1.89	-0.81	0.65	0.75	SI		-0.535	0.662	-0.81
p9	3.82	0.96	-2.28	-0.32	0.58	0.76	SI		-0.209	0.662	-0.32
p10	4.28	0.61	-2.33	4.00	0.61	0.75	SI		2.647	0.662	4.00
p11	4.14	0.67	-3.02	4.23	0.54	0.64	SI		2.798	0.662	4.23
p12	3.76	1.00	-2.26	0.18	0.80	0.92	SI		0.121	0.662	0.18
p13	4.04	0.60	-1.76	3.21	0.71	0.78	SI		2.121	0.662	3.21
p14	4.06	0.82	-3.10	1.92	0.66	0.82	SI		1.268	0.662	1.92
p15	3.92	0.78	-2.79	1.84	0.72	0.87	SI		1.220	0.662	1.84
p16	3.18	1.10	-0.25	-1.57	0.49	0.85	SI		-1.037	0.662	-1.57
p17	3.86	0.88	-1.93	-0.03	0.66	0.90	SI		-0.020	0.662	-0.03
p18	3.92	0.85	-2.58	0.86	0.67	0.78	SI		0.570	0.662	0.86
p19	4.24	0.56	-2.06	6.14	0.57	0.84	SI		4.066	0.662	6.14
p20	3.98	0.77	-3.23	2.66	0.84	0.84	SI		1.758	0.662	2.66
p21	4.00	0.73	-2.94	2.85	0.51	0.75	SI		1.887	0.662	2.85
p22	4.00	0.83	-3.93	4.59	0.77	0.85	SI		3.036	0.662	4.59
p23	3.92	0.97	-2.46	-0.13	0.74	0.87	SI		-0.086	0.662	-0.13
p24	4.08	0.63	-1.67	2.39	0.69	0.70	SI		1.584	0.662	2.39
p25	4.00	0.73	-2.94	2.85	0.83	0.83	SI		1.887	0.662	2.85
p26	4.12	0.63	-3.33	6.11	0.58	0.76	SI		4.045	0.662	6.11
p27	3.88	0.85	-4.26	4.13	0.73	0.88	SI		2.732	0.662	4.13
p28	3.74	0.96	-3.83	2.31	0.50	0.76	SI		1.532	0.662	2.31
p29	3.90	0.84	-2.63	1.02	0.71	0.90	SI		0.673	0.662	1.02
p30	3.92	0.99	-2.27	-0.44	0.46	0.78	SI		-0.291	0.662	-0.44
p31	4.06	0.79	-4.88	7.12	0.70	0.84	SI		4.713	0.662	7.12
p32	4.18	0.60	-2.00	4.14	0.69	0.81	SI		2.744	0.662	4.14
p33	4.22	0.58	-0.15	-0.41	0.81	0.78	SI		-0.274	0.662	-0.41
p34	4.08	0.63	-1.67	2.39	0.84	0.85	SI		1.584	0.662	2.39
p35	4.02	0.68	-2.43	2.77	0.78	0.82	SI		1.835	0.662	2.77
p36	3.76	1.06	-1.67	-1.29	0.69	0.65	SI		-0.852	0.662	-1.29
p37	3.90	0.81	-4.35	5.01	0.39	0.78	SI		3.318	0.662	5.01
p38	4.02	0.74	-2.88	2.58	0.72	0.82	SI		1.709	0.662	2.58
p39	3.90	0.81	-2.95	1.59	0.64	0.88	SI		1.053	0.662	1.59
p40	3.90	0.84	-2.63	1.02	0.63	0.80	SI		0.673	0.662	1.02
p41	4.14	0.57	0.05	0.07	0.73	0.84	SI		0.049	0.662	0.07
p42	3.56	1.03	-2.90	0.87	0.43	0.76	SI		0.574	0.662	0.87
p43	3.90	0.93	-3.14	1.86	0.64	0.78	SI		1.234	0.662	1.86

Anexo 6. Propuesta de Valor

I. DATOS GENERALES

- A) Denominación: Taller del uso adecuado del internet en estudiantes de secundaria.
- B) Dirigido: Todos los estudiantes
- C) Numero de sesiones: 2

II. Objetivos del Taller

A) Objetivo General:

- Brindar toda la información adecuada sobre el uso adecuado sobre las redes sociales y el internet.
- Dar a conocer todos los peligros que produce el mal uso del internet y los diferentes problemas sociales que produce.

B) Objetivos específicos

- Determinar los límites de ayuda y comprensión de la internet en todo el uso académico
- Determinar el uso adecuado de los videojuegos y las consecuencias de las adicciones que puede provocar en los estudiantes

III. Metodología

- Se aplicará terapias de intervención y terapias cognitivo-conductual

IV. Descripción de Actividades

- a) Sesión 01: Dinámicas sobre el uso de internet, preguntas frecuentes sobre lo que se puede encontrar en las redes sociales.

Objetivo	Actividad	Procedimiento	Materiales	Tiempo	Responsable
Promover la información sobre el uso adecuado del internet	(Motivación y problematización)	Explicar sobre la problemática de la tecnología	Papelógrafos	10 min	Psi. Rodrigo Romero
	Construcción del conocimiento	Hacer preguntas claves a los estudiantes	Diapositivas	10 min	Psi. Rodrigo Romero
	Transferencia	Lluvia de ideas	-	15 min	Psi. Bertha Pérez
	Evaluación	Aplicar un cuestionario sobre lo aprendido	Papel bond, lapicero, borrador, lápiz	10 min	Psi. Bertha Pérez

b) Sesión 2: Promover la ayuda sobre el uso adecuado y los peligros de los videojuegos

Objetivo	Actividad	Procedimiento	Materiales	Tiempo	Responsable
Promover información sobre el uso adecuado de video juegos	(Motivación y problematización)	Explicar sobre los peligros de la adicción a los videojuegos	Papelógrafos	10 min	Psi. Rodrigo Romero
	Construcción del conocimiento	Hacer preguntas sobre los videojuegos	Diapositivas	10 min	Psi. Rodrigo Romero
	Transferencia	Lluvia de ideas	-	15 min	Psi. Bertha Pérez
	Evaluación	Aplicar una pequeña prueba sobre sus juegos favoritos	Papel bond, lapicero, borrador, lápiz	10 min	Psi. Bertha Pérez