

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA



**USO DE VIDEOJUEGOS Y CAMBIOS EN LA CONDUCTA EN
LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO HOJA
REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN SALUD PÚBLICA Y COMUNITARIA**

AUTORES:

CLOTILDE GUILLERMINA CAPCHA BALLÓN
ARMANDO TEOFILO HERNÁNDEZ PACHECO
BELEN ROSSANA MORANTE SAMAN

ASESOR:

MG. WALTER RICARDO SAAVEDRA LOPEZ

LINEA DE INVESTIGACIÓN:
SALUD PÚBLICA

Callao, 2023
PERÚ

INFORMACIÓN BÁSICA

FACULTAD: Ciencias de la Salud

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN: Facultad Ciencias de la Salud

TÍTULO: Uso de videojuegos y cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022

AUTOR (es)/ CÓDIGO ORCID / DNI

Capcha Ballón Clotilde Guillermina / 21549551 / 0000-0002-4808-7622

Hernández Pacheco Armando Teófilo / 21565757 / 0000-0002-3469-7948

Morante Saman Belen Rossana / 46623659 / 0000-0001-8407-5306

ASESOR Y COASESOR / CÓDIGO ORCID / DNI

Saavedra López Walter Ricardo

LUGAR DE EJECUCIÓN: Centro poblado Hoja Redonda

UNIDAD DE ANÁLISIS: Adolescentes del Centro poblado Hoja Redonda

TIPO/ ENFOQUE/ DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: No experimental, transversal, correlacional

HOJA DE REFERENCIA DEL JURADO Y APROBACIÓN

MIEMBROS DEL JURADO EVALUADOR:

- | | |
|-------------------------------------|------------|
| • Dra. Laura Margarita Zela Pacheco | PRESIDENTA |
| • Dra. María Elena Teodosio Ydrugo | SECRETARIA |
| • Dra. Haydeé Blanca Román Aramburú | MIEMBRO |

ASESOR: Mg. Walter Ricardo Saavedra López

Nº de Libro: 05

Nº de Acta: 020 - 2023









Fecha de Sustentacion:

06 DE Enero del 2023

Document Information

Analyzed document	Informe Capcha - Hernández - Morante.docx (D154438516)
Submitted	2022-12-23 15:21:00
Submitted by	
Submitter email	armandohp_23@hotmail.com
Similarity	12%
Analysis address	fcs.investigacion.unac@analysis.arkund.com

Sources included in the report

W	URL: https://1library.co/document/zwww360q-videojuegos-relacionado-habilidades-sociales-adolescente... Fetched: 2021-02-23 10:08:12	 5
SA	11243 EF_Quispe_Rivera.docx Document 11243 EF_Quispe_Rivera.docx (D151757411)	 7
SA	4_Collantes y Gomez_TT2_9642_EF.docx Document 4_Collantes y Gomez_TT2_9642_EF.docx (D151471530)	 3
W	URL: https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7764/T010_70176193_T.pdf?sequenc... Fetched: 2022-10-21 15:30:25	 3
SA	Conductismo.pdf Document Conductismo.pdf (D93171538)	 2
SA	GLOSARIO 2 CORTE (1).pdf Document GLOSARIO 2 CORTE (1).pdf (D102496629)	 1
SA	ENSAYO PARADIGMAS EDUCATIVOS.docx Document ENSAYO PARADIGMAS EDUCATIVOS.docx (D63931991)	 3
SA	11T3_LucianaMUNOZ_KatherinelGLESIAS.docx Document 11T3_LucianaMUNOZ_KatherinelGLESIAS.docx (D149011597)	 1

Entire Document

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA
 "USO DE VIDEOJUEGOS Y CAMBIOS EN LA CONDUCTA EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022"
 TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN SALUD PÚBLICA Y COMUNITARIA
 AUTORES: CAPCHA BALLÓN CLOTILDE GUILLERMINA
 HERNÁNDEZ PACHECO ARMANDO TEOFILO MORANTE SAMAN BELEN ROSSANA
 ASESOR: Mg. Walter Ricardo Saavedra López

DEDICATORIA

Este trabajo es en memoria de mi padre, por sus consejos, sacrificio y apoyo incondicional para lograr todas mis metas.

Clotilde.

Este trabajo está dedicado a mis padres María y Francisco, por su esfuerzo, y darnos la oportunidad de ser profesionales, con buenos valores, un agradecimiento muy grande, hasta el cielo.

Armando.

Este trabajo está dedicado a mis hijos que son mi alegría cada día, a mi esposo Jose por ser mi soporte y a mis padres Betty e Yvan por su apoyo constante en toda mi etapa educativa.

Belen.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por ser nuestro guía y a todas aquellas personas que estuvieron apoyándonos durante este largo camino profesional. También un agradecimiento especial al centro poblado por ser parte de esta investigación.

ÍNDICE

	Pág.
I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1. Descripción de la realidad problemática	14
1.2. Formulación del problema	17
1.2.1. Problema general	17
1.2.2. Problemas específicos	17
1.3. Objetivos	17
1.3.1. Objetivo general	17
1.3.2. Objetivos específicos	18
1.4. Justificación	18
1.5. Delimitantes de la investigación	19
II MARCO TEÓRICO	20
2.1. Antecedentes	20
2.2. Base teórica	27
2.3. Marco Conceptual	29
2.4. Definición de términos básicos	33
III HIPÓTESIS	37
3.1. Hipótesis	37
3.1.1. Operacionalización de variables	38
IV METODOLOGÍA DEL PROYECTO	39
4.1. Diseño metodológico	39
4.2. Método de investigación	39
4.3. Población y muestra	39
4.4. Lugar de estudio y periodo desarrollado	40
4.5. Técnicas e instrumentos para la recolección de la información	40
4.6. Análisis y procesamiento de datos	41
4.7. Aspectos éticos en investigación	41

	Pág.
V RESULTADOS	42
5.1. Resultados descriptivos	42
5.2. Resultados inferenciales	48
VI DISCUSIÓN DE RESULTADOS	50
6.1. Contrastación y demostración de la hipótesis con los resultados	50
6.2. Contrastación de los resultados con otros estudios similares	54
6.3. Responsabilidad ética de acuerdo a los reglamentos vigentes	56
VII CONCLUSIONES	57
VIII RECOMENDACIONES	58
IX REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXOS	64

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.	
Tabla 5.1.1	Cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	42
Tabla 5.1.2	Uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	43
Tabla 5.1.3	Agresividad y uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	44
Tabla 5.1.4	Ansiedad y uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	45
Tabla 5.1.5	Depresión y uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	46
Tabla 5.1.6	Uso de videojuegos y cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	47
Tabla 5.2.1	Correlación de Spearman de uso de videojuegos y cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	48
Tabla 5.2.2	Correlación de Spearman de las dimensiones agresividad, ansiedad, depresión y el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	49
Tabla 6	Puntuaciones Agrupadas de Conocimientos y Prácticas	74
Tabla 7	Agresividad en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	78
Tabla 8	Ansiedad en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	78
Tabla 9	Depresión en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

		Pág.
Gráfico 5.1.1	Cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	42
Gráfico 5.1.2	Uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	43
Gráfico 5.1.3	Agresividad y uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	44
Gráfico 5.1.4	Ansiedad y uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	45
Gráfico 5.1.5	Depresión y uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	46
Gráfico 5.1.6	Uso de videojuegos y cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022	47

RESUMEN

La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos y los cambios en la conducta en los adolescentes del Centro Poblado de Hoja Redonda.

Fue de tipo no experimental transversal correlacional, y el método fue hipotético deductivo. La población estuvo conformada por 284 adolescentes, de los cuales la muestra trabajada fue de 164 los cuales fueron elegidos aleatoriamente; la técnica fue la encuesta y el instrumento el cuestionario tipo Likert.

De acuerdo a resultados obtenidos existe relación entre el uso de videojuegos y los cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022. ($Rho=0,441$; $p\text{-valor}=0,05$), de igual modo existe relación entre el uso de videojuegos y el nivel de agresividad en los adolescentes. ($Rho=0,395$; $p\text{-valor}=0,05$), también existe relación entre el uso de videojuegos y el nivel de ansiedad en los adolescentes ($Rho=0,208$; $p\text{-valor}=0,05$) y por último, existe relación entre el uso de videojuegos y el nivel de depresión en los adolescentes. ($Rho=0,377$; $p\text{-valor}=0,05$).

Palabras claves: Cambio de conducta, uso de videojuegos, adolescentes

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between the use of video games and changes in behavior in adolescents from the Hoja Redonda Populated Center.

It was of a non – experimental cross – correlational type, and the method was hypothetical – deductive. The population consisted of 284 adolescents, of which the sample worked was 164, which were randomly chosen; the technique was the survey and the instrument was the Likert – type questionnaire.

According to the results obtained, there is a relationship between the use of video games and changes in behavior in adolescents from the town of Hoja Redonda, El Carmen - Chincha 2022. ($Rho=0.441$; $p\text{-value}=0.05$), equally Thus, there is a relationship between the use of video games and the level of aggression in adolescents. ($Rho=0.395$; $p\text{-value}=0.05$), there is also a relationship between the use of video games and the level of anxiety in adolescents ($Rho=0.208$; $p\text{-value}=0.05$) and finally, there is a relationship between the use of video games and the level of depression in adolescents. ($Rho=0.377$; $p\text{-value}=0.05$).

Keywords: Behavior change, use of video games, adolescents

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos desde su aparición hasta la actualidad han sufrido varios cambios y constituyen una de las actividades de ocio y entretenimiento más populares de nuestros días, siendo una de las entradas más directas de los adolescentes a la cultura informática y a la cultura de la simulación. Estos son muy complejos en su apariencia visual, pero simples en su funcionamiento, lo que es un atractivo para los adolescentes. El uso de videojuegos, puede anteponerse a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos, produciéndose así una ruptura en la vida social del adolescente, llevándolo a un aislamiento, con consecuencias cambiantes en su comportamiento tanto familiares como sociales.

La presente investigación fue desarrollada en el Centro Poblado Hoja Redonda, mediante la cual se buscó establecer la relación entre el uso de videojuegos y los cambios de conducta de los adolescentes de dicha localidad, ya que durante algunas consultas médicas que estos adolescentes tenían en un puesto de salud de la localidad se evidenciaba casos de agresividad, depresión y ansiedad.

La estructura de esta investigación está conformada por: Capítulo I: Planteamiento del problema, donde se analiza el uso de los videojuegos en la población de estudio. Capítulo II: Marco teórico, donde se hace mención de los antecedentes internacionales y nacional, así como también de el antecedente local, los cuales ayudaron a la formulación del problema y los objetivos. Capítulo III: Se presenta las hipótesis y la operacionalización de variables. Capítulo IV: Se presenta el diseño y método de investigación, así como la población y muestra a usar, de igual manera se puede encontrar el procesamiento de los datos obtenidos a través de la técnica de recolección de los mismos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Desde el inicio de la pandemia COVID 19, se observó el aumento de la adicción a los videojuegos en niños, adolescentes y jóvenes, debido al encierro y la falta de interacciones con otras personas de su misma edad, advirtieron especialistas del Hospital Víctor Larco Herrera (HVLH), del Ministerio de Salud (MINSA).

En este sentido, la médica psiquiatra del HVLH, Julissa Castro, resalto que en estos grupos etarios se ha incrementado la interacción con la tecnología digital, ya sea por estudios o entretenimiento y esto puede perjudicar otros ámbitos de la vida de una persona.

Estar alerta ante situaciones de dependencia mayor que pueda ocasionarles problemas posturales, falta de horas de sueño, trastornos alimenticios por no querer “desconectarse” para almorzar o cenar, abandono de actividades vitales, como alimentarse o dormir, así como problemas de “conducta”.⁽¹⁾

En el Centro Poblado Hoja Redonda, del distrito de El Carmen, Provincia de Chincha, departamento de Ica, de acuerdo al Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), la población adolescente es de 284 entre masculinos y femeninos, además en el Puesto de salud Hoja Redonda en la consulta externa del servicio de medicina se ha observado que, de 200 atenciones brindadas, 2 de ellas son por problemas de conducta por adicción a los videojuegos en los adolescentes.

Además, también se puede considerar a los videojuegos como una puerta de entrada tanto en niños como en jóvenes en las TIC. Mediante el videojuego los niños adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, las más importantes de las cuales son la familiarización con las

nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio. Por tal motivo es que en estos momentos el videojuego es un elemento determinante para socializarse en el llamado mundo de las nuevas tecnologías. El impacto que los videojuegos han tenido en la sociedad en los últimos 30 años es un fenómeno que todavía no se ha estudiado en profundidad por los investigadores sociales. Sobre todo, la presión generada por la idea de que las tecnologías “impactan” sobre las personas y sobre la sociedad. Nosotros ponemos en duda esta revista pasiva del individuo “impactado” por otra activa, la “lectura” de nuestro entorno. ⁽²⁾

Se ha planteado que algunos problemas de conducta se podrían relacionar con el consumo de medios y de juegos. Así, en las últimas dos décadas, se han realizado estudios para analizar la relación entre jugar videojuegos violentos y la agresión durante la adolescencia. Tanto Anderson y Dill (2000) como también Gentile (2004), lograron demostrar una relación entre los videojuegos violentos, la agresión de laboratorio, la agresión psicológica y algunas acciones penalizadas legalmente en poblaciones menores, Lynch, Gentile, Olson, y Van Bredero (2001) en un estudio de los grados octavo y noveno, identificaron asociaciones significativas entre el videojuego violento y las actitudes agresivas (Kirsh, 2003). ⁽³⁾

Para la Organización Mundial de la Salud, la adolescencia es definida como el período de crecimiento que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y 19 años. La adolescencia es una etapa de florecimiento, de proyectos, de descubrimiento de sí mismos y del entorno. Basados en esto, es fundamental que los padres, educadores y posibles referentes de los adolescentes tengan presente que el gran objetivo al transitar la adolescencia es que estos puedan aprender a tomar decisiones, aprender de sus errores, hacerse cargo de sus actos, responder con libertad, funcionar con responsabilidad y crecer en autonomía, para poder llegar a ser adultos saludables. ⁽⁴⁾

Según la Organización Mundial de la Salud. (OMS), menciona que el Trastorno por uso de videojuegos lo sufren todas aquellas personas que presentan “un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente que puede ser en línea o fuera de línea”. Según afirman, para confirmar el diagnóstico, este comportamiento tiene que ser evidente durante un periodo de al menos 12 meses, aunque señalan que este tiempo podría recortarse si la persona presenta todos los síntomas, y si estos son graves. La OMS puso en marcha un proceso de consulta de cuatro años de duración a fin de analizar las repercusiones de los videojuegos para la salud pública y definir claramente el “trastorno por uso de videojuegos”; de tal manera ha aprobado la revisión número 11 de la Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas de Salud Conexos (CIE), que incluye el trastorno por uso de videojuegos, que pasa a ser considerado oficialmente un Trastorno debido a comportamientos adictivos. ⁽⁵⁾

La Organización Mundial de la Salud publicó la nueva Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), en la que se incluye por primera vez la adicción a los videojuegos como un trastorno mental. El trastorno por uso de videojuegos, de acuerdo con la OMS, “se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente “, se incluye los juegos en línea, fuera de línea y otros. Sus síntomas más frecuentes son:

Deterioro en el control sobre el juego, que incluye el tiempo (inicio y termino) que le invierten, la frecuencia, intensidad, duración y contexto, el incremento en la prioridad que se le da al videojuego, esta puede llegar al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria y la continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas. Las consecuencias de este trastorno mental pueden dar como resultado angustia marcada o un deterioro significativo

en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes.

La adicción a los videojuegos se caracteriza por tener una duración de al menos 12 meses para que se asigne un diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves. Este trastorno se encuentra clasificado dentro de los trastornos mentales, del comportamiento y del neurodesarrollo, que son síndromes con una alteración clínicamente significativa en la cognición, la regulación emocional o el comportamiento de un individuo. ⁽⁶⁾

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación tiene el uso de videojuegos y los cambios en la conducta en los adolescentes del Centro Poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y el nivel de agresividad en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda?

¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y el nivel de ansiedad en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda?

¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y el nivel de depresión en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el uso de videojuegos y los cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda.

Identificar la relación entre el uso de videojuegos y la ansiedad en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda.

Identificar la relación entre el uso de videojuegos y la depresión en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda.

1.4. Justificación

1.4.1. Justificación teórica

Nos ayudó a conocer cómo afecta en los adolescentes el tiempo de exposición a los videojuegos y de esta manera se fomentó actividades lúdicas de participación masiva como campeonatos deportivos, celebraciones de fechas conmemorativas e implementación de talleres de desarrollo personal.

1.4.2. Justificación práctica

Ayudó a evaluar las relaciones interpersonales y los cambios en la conducta que se puedan presentar en los adolescentes.

1.4.3. Justificación social

Brindó conocimientos sobre los cambios en la conducta que pueden presentar los adolescentes por el uso de videojuegos.

1.4.4. Justificación metodológica

Sin contar con investigaciones previas en el centro poblado de Hoja Redonda, la presente investigación buscó obtener información sobre la relación de las variables descritas para contribuir en los conocimientos de investigaciones posteriores.

1.5. Delimitantes de la investigación

1.5.1. Delimitante teórica

Basados en investigaciones anteriores sobre agresividad, videojuegos, ansiedad; se busca hallar la relación entre las variables descritas en la presente investigación.

1.5.2. Delimitante temporal

La presente investigación se desarrolló de septiembre a noviembre de 2022.

1.5.3. Delimitante espacial

Esta investigación se desarrolló en el centro poblado de Hoja Redonda, del distrito de El Carmen, Provincia de Chincha, departamento de Ica.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

Tapia N. (Ecuador – 2022) en su estudio de tipo descriptivo, correlacional, de corte transversal titulado “Videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica en Ecuador 2022”, refiere como objetivo determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en niños de educación básica, obteniendo los siguientes resultados: el 55,6% tiene dependencia baja, un 36,7% moderada y un 7,8% dependencia alta a los videojuegos. También se encontró que el 84,4% posee una funcionalidad normal, el 13,3% disfunción moderada y un 2,2% disfunción grave. De acuerdo con los resultados, se concluye que, la mayoría de la población encuestada posee una funcionalidad familiar normal y aunque no se comprobó la hipótesis planteada se puede evidenciar que cuando existe presencia de disfuncionalidad familiar grave la dependencia a los videojuegos tiende a ser elevada.

Una vez obtenido los resultados de los test y realizada las pruebas de correlación entre las variables se obtiene como resultado que no existe relación entre funcionalidad familiar y dependencia a los videojuegos en la Unidad Educativa Particular Jean Piaget, debido que el valor fue ($Rho = -0.027$, $p > 0,05$) y aunque no se confirmó la hipótesis propuesta debido que la mayoría de la población de niños y niñas encuestados poseen una funcionalidad normal, sin embargo se puede denotar que cuando existe presencia de disfuncionalidad grave la dependencia a los videojuegos tiende a ser elevada.

Se identificó que el nivel de dependencia a los videojuegos que tiene mayor prevalencia en la población encuestada fue la dependencia baja con un 55,6%, un 36,7% moderada y un 7,8% alta esto se debe a que la mayoría de niños y niñas refirieron que rara vez o casi nunca hacen uso

de sus videojuegos ya que optan por jugar con sus juguetes o con algún familiar, ser responsables con sus tareas escolares. ⁽⁷⁾

Faya J. y González F. (Chile – 2020) en su estudio de titulado “Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes varones en Chile 2020”, refiere como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes, obteniendo los siguientes resultados: el 61% presenta nivel alto de dependencia a los videojuegos, de igual forma se identificó el nivel de agresividad en donde se obtuvo que el 42% de los estudiantes presenta nivel alto de agresividad, asimismo se muestra que la dimensión predominante de la dependencia a los videojuegos se debe a problemas asociados con 45% y la dimensión predominante de agresividad es agresividad física con 37%. Mediante la presente investigación se concluyó que existe una relación moderada entre adicción a los videojuegos y agresividad, es decir mientras exista mayor adicción los adolescentes presentarán mayor agresividad.

Por otro lado, en cuanto a la correlación de las variables según sus dimensiones se halló que la única que obtuvo un nivel bajo fue hostilidad. Además, fue posible obtener los niveles de las variables A y B de la muestra de estudio, encontrándose así que, alrededor de la mitad de los participantes obtuvieron un nivel medio de agresividad, y más de la mitad de los adolescentes un nivel moderado de adicción a los videojuegos. ⁽⁸⁾

Esposito M. (Italia – 2020) en su estudio titulado “Uso de los videojuegos en preadolescentes y adolescentes en Italia 2020”, refiere como objetivo investigar la adicción a los videojuegos y los factores de riesgo asociados, obteniendo los siguientes resultados: la presencia de estudiantes patológicos es igual a 1,93%, en relación al tiempo de juego lo más frecuentes fueron dos (32,15%) y tres horas (34,24%), en

relación a la frecuencia diaria de juego uno (32,15%), dos (34,24%) y tres (32,48%) fueron los más frecuentes.

Se concluyó que, los hombres son más jugadores patológicos que las mujeres y pasan más tiempo jugando videojuegos. Un aumento en la frecuencia diaria de juego o tiempo diario de juego implica un aumento en el nivel educativo, que generalmente corresponde a una mayor edad, implica una disminución en la adicción al juego. Finalmente, observamos que las correlaciones obtenidas entre el puntaje GAS parcial politético con las variables independientes como edad, sexo, nivel de educación, tiempo de juego diario (horas) y frecuencia diaria de juego fueron análogas a las correlaciones significativas obtenidas con el puntaje GAS monotético, mientras que estas correlaciones fueron diferentes para el Politético Global GAS y las variables independientes. Estos resultados sugieren que no se debe discutir el uso de la escala politético original.⁽⁹⁾

Andrade et. Al. (Ecuador – 2019) en su estudio de tipo cuantitativo, transversal y observacional titulado “Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular “La Asunción”, Ecuador 2019”, refiere como objetivo determinar la prevalencia y factores asociados a la adicción a videojuegos en estudiantes adolescentes, obteniendo los siguientes resultados: el 31,1% y que la mayor parte fue varones, y se encontraron factores de riesgo como: jugar todos los días, jugar más de 3 horas diarias, inicio de videojuegos menor de 9 años, sexo masculino, ansiedad y depresión y consumo y adicción a las drogas.

Se concluyo, que, la población de estudio estuvo caracterizada por un ligero predominio de mujeres (51.5%), una edad promedio de 14.4 ± 1.7 años entre un mínimo de 11 años y un máximo de 18 años, y una distribución similar, entre el 15% y el 20%, según el año de estudios.

La prevalencia de adicción a los videojuegos fue del 31% (69 de 222) y de este subgrupo el 72.4% fueron varones ($P = 0.002$).⁽¹⁰⁾

2.1.2. A nivel nacional

Quispe M. (Arequipa – 2022) en su estudio de tipo observacional, prospectivo y transversal titulado “Videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa, 2022”, refiere como objetivo determinar la relación entre adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa, 2022. Obteniendo los siguientes resultados: el 29.9% de los estudiantes presento adicción a videojuegos, el 51.5% presentó disfunción familiar, siendo un 19.4% leve, un 25.9% moderado y un 8.0% severa. El 63.9% de alumnos que presentan problemas de adicción a la vez presentan algún nivel de disfunción. Además, existe asociación entre adicción a videojuegos y disfunción familiar debido a que se encontró diferencias significativas ($p = 0.001$), también existe asociación significativa entre el sexo masculino, mayor frecuencia, mayor uso de horas al día, lugar de juego y dispositivo, con un mayor grado de adicción a videojuegos ($p < 0.05$).

Conclusiones: Existe relación entre el uso de videojuegos y la disfunción familiar en estudiantes de un colegio nacional de Arequipa, con un valor de $p < 0.05$, rechazándose la hipótesis nula. ⁽¹¹⁾

Argote E y Atencio J. (Huancayo – 2021) en su estudio de tipo descriptivo, correlaciona de corte transversal titulado “Uso a los videojuegos y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa Santa Isabel Huancayo, 2021”, refiere como objetivo identificar cual fue la correlación entre adicción a los videojuegos con la agresividad enfocado en los estudiantes del nivel secundario del colegio Santa Isabel, obteniendo los siguientes resultados, se describe los niveles de agresividad en los estudiantes de la institución de estudio, donde se evidencia que 17 estudiantes (4,9%) presenta un nivel muy alto, así como 46(13.2%) de estudiantes presenta un nivel alto, como un 91 presenta un nivel medio (26.1%) así mismo 126 estudiantes evidencia un nivel bajo (36.1,40%) y 69 alumnos

(19.8%) presenta un nivel muy bajo lo que nos lleva a pensar que la gran parte de alumnos evidencia un nivel de agresividad moderada. En relación a uso de videojuegos, los estudiantes de la institución estudiada donde se evidencia que 332(95.1%) estudiantes se evidencia el nivel de uso a los video juegos y 17 estudiantes (4.9%) un nivel de abuso presentando estos niveles altos se puede mencionar que los estudiantes presentan conductas de adicción de los videojuegos.

Concluyendo que, usando la prueba de rho de Spearman sobre las adicciones a los videojuegos y agresividad se encontró significancia directa $R= 0.532$, por lo que a mayor adicción a los video juegos en el alumnado se presentará mayor agresividad.

La población de estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa Santa Isabel experimenta en su mayor parte la existencia de niveles moderados en relación a las conductas agresivas en un 44.2%.

Los alumnos de la Institución Educativa Santa Isabel de nivel secundaria muestran en mayor parte la presencia de niveles de uso de videojuegos con un 95.1%.⁽¹²⁾

Sáenz A. y Silva J. (Cajamarca – 2021) en su estudio de tipo básico, cuantitativo, descriptivo correlacional titulado titulada “Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca – 2021”, refiere como objetivo determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Cajamarca – 2021, obteniendo los siguientes resultados: el nivel de dependencia a los videojuegos es alto con 48% y el nivel de agresividad es alto con 43%.

Concluyendo que, se acepta la hipótesis de investigador la cual menciona que existe correlación directa entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública de la ciudad de Cajamarca ($\rho = ,871$).

Se muestra que el nivel de agresividad es alto con 43% en adolescentes de una institución educativa pública de la ciudad de Cajamarca.

Se muestra que la dimensión con mayor predominio de la variable agresividad es la dimensión agresividad física con 41%. ⁽¹³⁾

Polanco H. (Arequipa – 2020) en su estudio titulado “Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020”, refiere como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes, obteniendo los siguientes resultados: se identificó el nivel de la dependencia a los videojuegos concluyendo que el 65% presenta nivel alto de igual forma se identificó el nivel de agresividad en donde se obtuvo que el 67% de los estudiantes presenta nivel alto de agresividad. Además, muestra que la dimensión predominante de la dependencia a los videojuegos es la dimensión problemas 26 asociados con 39% y la dimensión predominante de agresividad es agresividad física con 42%, concluyendo que existe relación inversa y significativa entre las variables. ⁽¹⁴⁾

Vidal S. (Callao – 2020) en su estudio de tipo descriptivo correlacional no experimental titulado “Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020” refiere como objetivo establecer la correlación de la dependencia de videojuegos y agresividad, obteniendo los siguientes resultados: existe una conexión directa y significativa entre ambas variables ($\rho=0,295$), así mismo una correlación directa y significativa con la variable y la dimensión de agresividad física ($\rho=0,266$); agresividad verbal ($\rho=0,128$); ira ($\rho=0,201$) y hostilidad ($\rho=0,240$). Además, se mostró las dimensiones de abstinencia ($\rho=0,256$); abuso y tolerancia ($\rho=0,281$); problemas ocasionados por los videojuegos ($\rho=0,232$) y dificultad de control ($\rho=0,270$). En conclusión, se evidenció correlación directa y significativa entre ambas

variables demostrando que ante mayor dependencia a videojuegos mayor agresividad. ⁽¹⁵⁾

Berio J. (Arequipa – 2020) en su estudios observacional, prospectivo, transversal titulado “Relación entre la disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming, Arequipa 2020” refiere como objetivo determinar la relación entre disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming, 2020; obteniendo los siguientes resultados: el 71.1% de los estudiantes presentan adicción a los videojuegos, mientras que el 28.9% de los estudiantes no son adictos a los videojuegos. El 48.3% presentan disfunción familiar, de los cuales el 26.4% de estudiantes presentaron disfunción leve, el 13.9% presentaron disfunción familiar moderada, mientras que el 8% de los estudiantes presentaron disfunción familiar severa. El 43.8% de estudiantes presentaron adicción a videojuegos y disfunción familiar. En conclusión, la disfunción familiar y la adicción a los videojuegos presenta relación estadística significativa ($p < 0.05$). ⁽¹⁶⁾

2.1.3. Antecedentes locales

Chávez M. y Saravia U. (Chincha Alta – 2019) en su estudio de tipo básico de nivel correlacional titulado “El estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos en estudiantes del 5º y 6º grado de primaria de la institución educativa Sebastián barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha alta, 2019” refiere como objetivo determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos obteniendo los siguientes resultados: se empleó el coeficiente de correlación de Spearman; obteniendo para el estilo de crianza indulgente, a través de su componente Compromiso un Rho de Spearman = $-0,175$, $\alpha = 0,402$ (No Significativo). En cuanto a su componente Control conductual se obtiene un Rho de Spearman = $0,134$,

$\alpha = ,524$ (No Significativo). Concluyendo en los resultados que no existe suficiente evidencia para relacionar el Estilo de Crianza Indulgente con la Adicción a los Videojuegos, ni suficiente nivel de significación para establecer asociaciones entre ambas. ⁽¹⁷⁾

2.2. Base tórica

2.2.1. Teoría conductual de Ivan Pavlov

La teoría conductista se desarrolla principalmente a partir de la primera mitad del siglo XX. Desde sus orígenes, se centra en la conducta observable intentando hacer un estudio totalmente empírico de la misma y queriendo controlar y predecir esta conducta. Su objetivo es conseguir una conducta determinada, para lo cual analiza el modo de conseguirla. De esta teoría se plantearon dos variantes: el condicionamiento clásico y el condicionamiento instrumental y operante. El primero de ellos describe una asociación entre estímulo y respuesta contigua, de forma que, si sabemos plantear los estímulos adecuados, obtendremos la respuesta deseada. Esta variante explica tan solo comportamientos muy elementales. La segunda variante, el condicionamiento instrumental y operante persigue la consolidación de la respuesta según el estímulo, buscando los reforzadores necesarios para implantar esta relación en el individuo. ⁽¹⁸⁾

La teoría conductista se basa en las teorías de Ivan P. Pavlov (1849-1936). Se centra en el estudio de la conducta observable para controlarla y predecirla. Su objetivo es conseguir una conducta determinada.

De esta teoría se plantearon dos variantes: el condicionamiento clásico y el condicionamiento instrumental y operante. El primero describe una asociación entre estímulo y respuesta contigua, de forma que, si sabemos plantear los estímulos adecuados, obtendremos la respuesta deseada. Esta variante explica tan sólo comportamientos muy

elementales. La segunda variante, el condicionamiento instrumental y operante, persigue la consolidación de la respuesta según el estímulo, buscando los reforzadores necesarios para implantar esta relación en el individuo.

Los conductistas definen el aprendizaje como la adquisición de nuevas conductas o comportamientos. La teoría del refuerzo consiste en describir el proceso por el que se incrementa la asociación continuada de una cierta respuesta ante un cierto estímulo, al obtener el sujeto un premio o recompensa (refuerzo positivo). El condicionamiento operante, desarrollado a partir de los aportes de Skinner, es la aplicación de la teoría del refuerzo. Al emplear estos principios de forma positiva para estimular un comportamiento optimizado en el aprendizaje. Si se aplica desde sus aspectos negativos, es decir, cuando se aplica un castigo como refuerzo negativo para extinguir o disminuir la frecuencia de una respuesta, los resultados son poco claros porque se producen comportamientos reactivos emocionales, que perturban el aprendizaje e invalidan a la persona. Sin embargo, si es aplicado en forma correcta, el refuerzo puede modificar con éxito el comportamiento y estimular el aprendizaje, pero nunca la formación integral del alumno.

A diferencia del modelo centrado en el alumno, el conductismo prescinde por completo de los procesos cognoscitivos. Para él el conocimiento es una suma de información que se va construyendo de forma lineal. Asume que la asimilación de contenidos puede descomponerse en actos aislados de instrucción. Busca únicamente que los resultados obtenidos sean los deseados despreocupándose de la actividad creativa y descubridora del alumno. En el *conductismo*, el sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo que se encuentra fuera del alumno y por lo general, se reduce a premios y el refuerzo negativo a castigos (para lo que, en la mayoría de los casos, se utilizaron las calificaciones).

Este enfoque formuló el principio de la motivación, que consiste en estimular a un sujeto para que éste ponga en actividad sus facultades. Si

bien no es posible negar la importancia de la motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje y la gran influencia del conductismo en la educación, tampoco es posible negar que el ser humano es mucho más que una serie de estímulos.

La finalidad del conductismo es condicionar a los alumnos para que por medio de la educación supriman conductas no deseadas, así alienta en el sistema escolar el uso de procedimientos destinados a manipular las conductas, como la competencia entre alumnos. La información y los datos organizados de determinada manera son los estímulos básicos (la motivación) frente a los que los estudiantes, como simples receptores, deben hacer elecciones y asociaciones dentro de un margen estrecho de posibles respuestas correctas que, de ser ejecutadas, reciben el correspondiente refuerzo (una estrella en la frente, una medalla o una buena calificación). ⁽¹⁹⁾

2.3. Marco conceptual

2.3.1. Uso de videojuegos

Los primeros juegos informáticos hacían uso de un teclado para llevar a cabo una interacción, e incluso se necesitaba que el usuario adquiriera una palanca por separado, que tenía un botón como mínimo. Los juegos de computadora modernos permiten, y en algunos casos exigen, que el usuario use un teclado y un ratón de forma simultánea. Los videojuegos usan otras maneras de realizar la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como alta voces y auriculares. Un videojuego es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño. Como todo juego, posee reglas y un sistema de recompensa, de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar. En un videojuego se puede competir contra la propia máquina (i.e., software o programa de la

máquina) o contra otros adversarios. Un videojuego puede ser controlado únicamente por los dedos, en una interacción óculo manual, o con ayuda de otras partes del cuerpo (juegos de bailes) u otros instrumentos adicionales (guitarra, rifle, pistola). Actualmente, se desarrollan videojuegos que pueden ser activados por la Para Belli y López Raventós (2008), los videojuegos vienen en varias presentaciones, como, por ejemplo, las consolas personales dinámicas, como por ejemplo el «Game boy» de Nintendo® y el «Play Station Portable» (PSP) de Sony, los cuales son para un solo jugador y pueden ser trasladados a cualquier lugar. También existen las consolas estáticas tradicionales («Arcade games»), que son de mucho mayor tamaño, que se encuentran generalmente en un parque de juegos y se tiene que introducir una moneda para poder utilizarla. Sin embargo, ahora existe una versión miniaturizada, pero aún estática, que son las consolas de menor tamaño, pero que brindan portabilidad. Por ejemplo, las consolas Wii y Game Cube de Nintendo, el Xbox 360 de Microsoft, y el Play Station 3 de Sony. También existen los videojuegos para ordenador, que básicamente se adquieren por 19 medio de un disco compacto o actualmente se pueden comprar en línea. También hay dispositivos adicionales que se pueden conectar con cables o por medio de una señal infrarroja con los dispositivos (ej., guitarras, plataforma «fit», alfombra para bailar, y otros). Finalmente, hay juegos que se pueden descargar hasta dispositivos como teléfonos celulares. ⁽²⁰⁾

2.3.1.1. Frecuencia

La frecuencia es una magnitud que mide la cantidad de repeticiones que puede tener un suceso por unidad de tiempo El SI (Sistema Internacional de Unidades), que es el sistema de unidades utilizado por la mayoría de los países del mundo, dice que la frecuencia debe ser medida mediante hercios (Hz). Un hercio es la frecuencia de un suceso periódico cuya repetición se da una vez por segundo,

entendida esta unidad también como ciclo por segundo (cps). La derivación de hercio se da en honor al físico Heinrich Rudolf Hertz.

Pero no solo existe el hercio como unidad de medida de frecuencia. También existen otras unidades como las revoluciones por minuto (rpm); golpes por minuto (bpm), utilizados más bien para medir los latidos del corazón y el tempo musical; y los radianes por segundo (rad/s).

En estadística, en cambio, se le llama frecuencia al número de componentes incluidos dentro de un intervalo, con una distribución específica. ⁽²¹⁾

2.3.2. Cambio de conducta

En la práctica la expresión “cambios de la conducta” es utilizada para referirse a la aparición de comportamientos nuevos e inesperados por parte de individuos que usualmente se comportaban de forma normal.

En la conducta humana existen factores influyentes, como son los factores biológicos (los genes) y los factores ambientales o de socialización, estos últimos refiriéndose a la influencia de la familia, los amigos y la sociedad en el comportamiento de todo individuo. ⁽²²⁾

2.3.2.1. Agresividad

La agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto, pretender herir física y o psicológicamente a alguien. La conducta violenta puede ser un medio para conseguir determinados objetivos cuando no somos capaces de lograrlos por otros métodos. En este caso nuestra conducta responde a un déficit de habilidades y puede mejorar adquiriéndolas.

Cuando hemos aguantado demasiado y saltamos por algo sin importancia, en realidad reaccionamos a todo lo que nos ha ocurrido previamente. Como nuestra reacción se considera desmesurada, tenderemos a reprimirnos y aguantar más, en consecuencia, nuestra

siguiente reacción violenta será mayor y seguiremos en ese círculo vicioso.

Para salir de ese círculo vicioso el camino no es aguantar más, sino poder reaccionar de forma inmediata a los problemas y frustraciones. En ese caso la reacción es más adecuada y comedida porque las razones que nos llevan a reaccionar serán muchas menos. ⁽²³⁾

2.3.2.2. Ansiedad

La ansiedad es un mecanismo adaptativo natural que nos permite ponernos alerta ante sucesos comprometidos. En realidad, un cierto grado de ansiedad proporciona un componente adecuado de precaución en situaciones especialmente peligrosas. Una ansiedad moderada puede ayudarnos a mantenernos concentrados y afrontar los retos que tenemos por delante.

En ocasiones, sin embargo, el sistema de respuesta a la ansiedad se ve desbordado y funciona incorrectamente. Más concretamente, la ansiedad es desproporcionada con la situación e incluso, a veces, se presenta en ausencia de cualquier peligro ostensible. El sujeto se siente paralizado con un sentimiento de indefensión y, en general, se produce un deterioro del funcionamiento psicosocial y fisiológico. Se dice que cuando la ansiedad se presenta en momentos inadecuados o es tan intensa y duradera que interfiere con las actividades normales de la persona, entonces se la considera como un trastorno.

⁽²⁴⁾

2.3.2.3. Depresión

La depresión es una enfermedad común pero grave que interfiere con la vida diaria, con la capacidad para trabajar, dormir, estudiar, comer y disfrutar de la vida. La depresión es causada por una combinación de factores genéticos, biológicos, ambientales y psicológicos.

Algunas investigaciones indican que el riesgo genético para la depresión es el resultado de la influencia de varios genes que actúan junto con factores ambientales y otros factores de riesgo.

Algunos tipos de depresión tienden a darse en familias. Sin embargo, la depresión también puede ocurrir en personas sin antecedentes familiares de depresión. No todas las personas con enfermedades depresivas experimentan los mismos síntomas. La gravedad, frecuencia y duración de los síntomas varían dependiendo de la persona y su enfermedad en particular. ⁽²⁵⁾

2.4. Definición de términos básicos

Videojuego

Levis (1997) un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas. Marques (2000), refiere que se podría entender por videojuegos a todo tipo de juego electrónico interactivo que oferta una serie de actividades lúdicas cuyo punto de apoyo común es el medio que se utiliza (plataforma electrónica), con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y de la plataforma tecnológica que utiliza (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, video interactivo, red telemática, teléfono móvil).

Hurtado & Murguía (2008) refieren que un videojuego o juego de video es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, un sistema arcade, una videoconsola, un teléfono móvil, los cuales son conocidos como “plataformas”. ⁽²⁶⁾

Conducta

Dentro de la Psicología, la conducta está constituida por las acciones o manifestaciones humanas, tanto externas como internas, en relación con el

medio, es decir, el contexto social, cultural, etc. En el que se desarrolla la vida de una persona. Las conductas externas o de la dimensión exterior, son aquellas que podemos observar; mientras que las de la dimensión interior suceden, pero son imperceptibles para quienes nos rodean, por ejemplo, podemos no hacer ningún movimiento, gesto, o manifestación, y, sin embargo, estar llevando a cabo un razonamiento.

Castaneda & Del Valle (2009) nos dicen que la conducta no solo tiene que ver con lo psicológico, sino que, además, intervienen en ella los procesos biológicos y sociales. Para facilitar su estudio y comprensión, podemos clasificar a la misma, según dos aspectos: el energético, que, por una necesidad de acción, motiva e impulsa a la conducta; y el cognoscitivo o estructurante, cuya función es conocer y organizar los datos obtenidos de la realidad; ambos aspectos permanecen unidos permanentemente, e influenciando uno sobre el otro, de manera mutua. La conducta está relacionada a la modalidad que tiene una persona para comportarse en diversos ámbitos de su vida. Esto quiere decir que el termino puede emplearse como sinónimo de comportamiento, ya que se refiere a las acciones que desarrolla un sujeto frente a los estímulos que recibe y a los vínculos que establece con su entorno. ⁽²⁶⁾

Adolescencia

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) la adolescencia es la etapa que va entre los 11 años hasta los 19 años, y considera dos fases: la adolescencia temprana desde los 11 hasta los 14 años, y la adolescencia tardía desde los 15 hasta los 19 años.

La adolescencia es un fenómeno cultural y social y por lo tanto sus límites no se asocian fácilmente a características físicas. La palabra deriva del significado latino del verbo *adoleceré* "crecer". Es un periodo en el desarrollo biológico, psicológico, sexual y social que transforma al niño en adulto. Cada adolescente posee una personalidad y en esta etapa es cuando más la manifiesta, no solo de manera individual sino de forma grupal, a la vez se fortalece la autoafirmación y se rompe con la seguridad de lo infantil, comportamientos,

valores de la niñez y comienza a construirse un mundo nuevo y propio, con apoyo de la familia, la escuela y la sociedad, ya que la adolescencia sigue siendo una fase de aprendizaje. La adolescencia es el cambio en el ser humano que puede ser lento o tumultuoso en lo que se refiere a los deseos y aspiraciones, a los estados de ánimo y a la estimativa de los valores. Este cambio produce una nueva concepción del mundo interior y del mundo exterior, un nuevo enfrentamiento con los conceptos éticos, religiosos, sociales y una nueva valoración de lo pasado y, sobre todo, de lo futuro que colocan al ser en una crisis agobiante, profunda y larga. ⁽²⁷⁾

Agresividad

Hurlock (2000), define a la agresividad como un acto real o hostilidad, generado por un individuo, manifestándose por medio de ataques físicos o verbales hacia otro individuo tratando de imponer sus reglas o propósitos. Buss (1961), define que la agresión tiene un número de respuestas, desde la topografía, gasto de energía y consecuencias entonces es una descarga nociva sobre otro organismo; además lo subdivide de la siguiente manera: agresión física siendo este un ataque con un organismo perpetrado por partes del cuerpo o por el empleo de armas, por otro lado, la agresión verbal esta no se puede graduar o definir la intensidad a diferencia de la agresividad física, solo se define una respuesta vocal que descarga estímulos nocivos sobre otro organismo. ⁽²⁸⁾

Ansiedad

Palmero (1996) manifiesta que la ansiedad es un método de alerta del organismo ante situaciones consideradas amenazantes, es decir, situaciones que nos afectan y en las que tenemos algo que ganar o que perder. La función de la ansiedad es advertir y activar el organismo, movilizarlo, frente a situaciones de riesgo cierto o probable, químico o real, de forma que puede salir airosos de ellas. Las emociones, la ansiedad entre ellas, reflejan la relación entre los motivos – necesidades y el éxito, de realizar la conducta apropiada para obtener el objeto o meta que satisface dicha necesidad. ⁽²⁹⁾

Depresión

Asociación Americana de Psicología (2014) refiere que la depresión es un trastorno del estado de ánimo, que presenta un conjunto de síntomas físicos, afectivos y emocionales, tales como una disminución del interés en la mayoría de actividades, alteraciones del sueño, baja concentración, sentimientos de culpa e irritabilidad. Estos síntomas pueden observarse en mayor o menor medida durante un período mínimo de dos semanas.

De acuerdo con la OMS (2019), la depresión puede extenderse y volverse recurrente, afectando de forma prolongada el desempeño en el ámbito escolar, laboral y en su vida diaria. Además, afecta a más de 300 millones de personas en el mundo, siendo un trastorno muy frecuente, considerado como una de las más relevantes causas de discapacidad. De igual manera, se estima que la mayoría de personas que la padece no recibe tratamientos, y en muchas ocasiones esta no es diagnosticada correctamente. ⁽³⁰⁾

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y los cambios en la conducta en los adolescentes.

3.1.2. Hipótesis específicas

Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y la agresividad en los adolescentes.

Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y la ansiedad en los adolescentes.

Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y la depresión en los adolescentes.

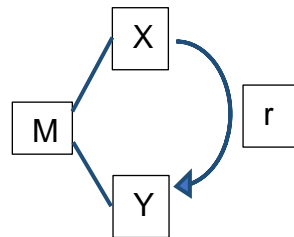
3.2. Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Método	Técnica
Uso de videojuegos	Frecuencia	Tiempo	19 – 28	Hipotético - deductivo	Encuesta – cuestionario
Cambios en la conducta	Agresividad	Comportamiento	1 – 7		
	Ansiedad		8 – 12		
	Depresión		13 – 18		

CAPÍTULO IV METODOLOGÍA DEL PROYECTO

4.1. Diseño metodológico

La presente investigación fue de tipo no experimental transversal correlacional, ya que a través de los datos que fueron recopilados por los mismos investigadores se pudo observar y analizar la asociación que existe entre las variables a través de los datos obtenidos.



4.2. Método de investigación

El método usado en la presente investigación fue hipotético – deductivo, ya que se puso a prueba la hipótesis de los investigadores para llegar a afirmaciones más concretas sobre la relación entre el uso de videojuegos y cambios en la conducta.

4.3. Población y muestra

La población según INEI estuvo compuesta por 284 adolescentes, que residen en el centro poblado Hoja Redonda, ubicado en el distrito de El Carmen de la provincia de Chincha; la muestra fue de tipo probabilística a través del muestreo por grupos o conglomerados.

$$n = \frac{z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{E^2 (N-1) + z^2 \cdot p \cdot q}$$

n = tamaño de muestra

N = Población o universo 284

Z = nivel de confianza 95% = 1.96

P = probabilidad a favor 0.5

Q = probabilidad en contra 0.5

E = error muestral 5% = 0.05

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5) (0.5) (284)}{(0.05)^2 (284 - 1) + (1.96)^2 (0.5) (0.5)}$$

$$n = 164.$$

4.4. Lugar de estudio y periodo desarrollado

Esta investigación se realizó en el centro poblado de Hoja Redonda que se encuentra ubicado en el distrito de El Carmen de la provincia de Chincha, durante el mes de octubre de 2022.

4.5. Técnicas e instrumentos para la recolección de la información

En la presente investigación se usó la encuesta como técnica para la recolección de datos, y como instrumento se usó el cuestionario validado Test de agresividad (AGA) de Pinedo, Ferreira y col, sufriendo modificación para el estudio; cuyas categorías para la obtención de datos consistió en: Agresividad baja: 0 – 4 puntos, Agresividad moderada: 5 – 9 puntos y Agresividad alta: 10 – 14 puntos; también se usó el cuestionario validado Autoreporte de Ansiedad para Adolescentes (AAA) de la Clínica de Adolescentes del Instituto Nacional de Psiquiatría RFM, México cuyas categorías para la obtención de datos consistió en: Ansiedad baja: 0 – 3 puntos, Ansiedad moderada: 4 – 6 puntos, Ansiedad alta: 7 – 10 puntos; de igual manera se usó el cuestionario validado Inventario de depresión de Beck – II (BDI-II) de Aaron T. Beck, Robert A. Steer y Gregory K. Brown cuyas categorías para la obtención de datos consistió en: Depresión baja: 0 – 4 puntos, Depresión moderada: 5 – 8 puntos, Depresión alta: 9 – 12 puntos; y por último se usó el cuestionario validado Test de dependencia a los videojuegos de Choliz y Marco cuyas

categorías para la obtención de datos consistió en: Sin riesgo: 0 – 6 puntos, Bajo riesgo: 7 – 13 puntos, Alto riesgo: 14 – 20 puntos.

4.6. Análisis y procesamiento de datos

Una vez obtenido los datos se trabajó en el procesamiento de los mismos a través del software SPSS, el cual nos brindó la información necesaria para la interpretación de tablas y gráficos.

4.7. Aspectos éticos en la investigación

La presente investigación no supuso ningún riesgo para los participantes en cuanto a su salud física y/o mental, cumpliendo de esta manera con las regulaciones complementarias de la bioética.

CAPÍTULO V RESULTADOS

5.1. Resultados descriptivos

Tabla 5.1.1

CAMBIOS EN LA CONDUCTA EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022

	Frecuencia	Porcentaje
LEVE	101	61,6
CAMBIO_CONDUCTA MODERADO	53	32,3
CAMBIO	10	6,1
Total	164	100

Se observa que de los 164 adolescentes; 61,6% (101) presentan leve cambio de conducta; 32,3% (53) presentan cambio de conducta moderada; y el 6,1% (10) presentan cambio de conducta.

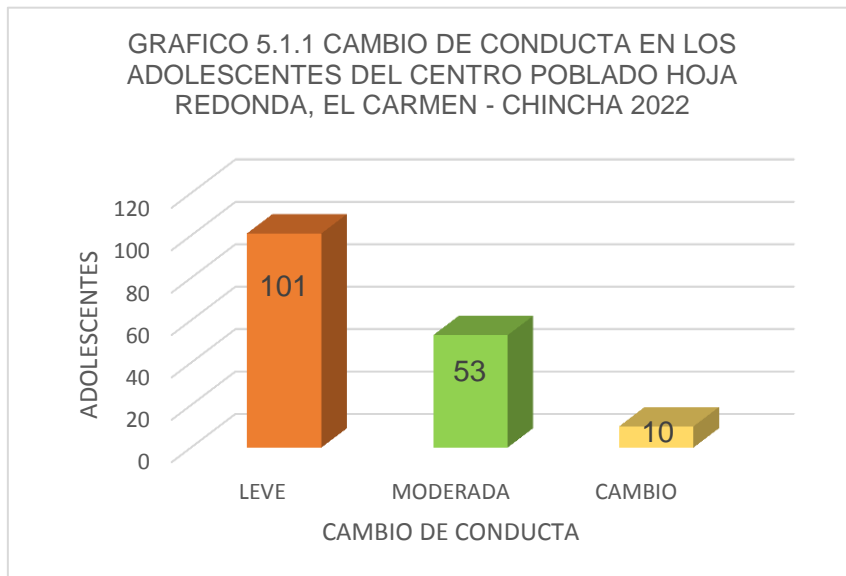


Tabla 5.1.2

USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022

	Frecuencia	Porcentaje
SIN RIESGO	114	69,5
VIDEO_JUEGO BAJO RIESGO	43	26,2
ALTO RIESGO	7	4,3
Total	164	100

Se observa que de los 164 adolescentes; 69,5% (114) no presentan riesgo en uso de video juegos; el 26,2% (43) presentan bajo riesgo en uso de video juego; y el 4,3% (7) presentan alta riesgo en uso de videojuegos.

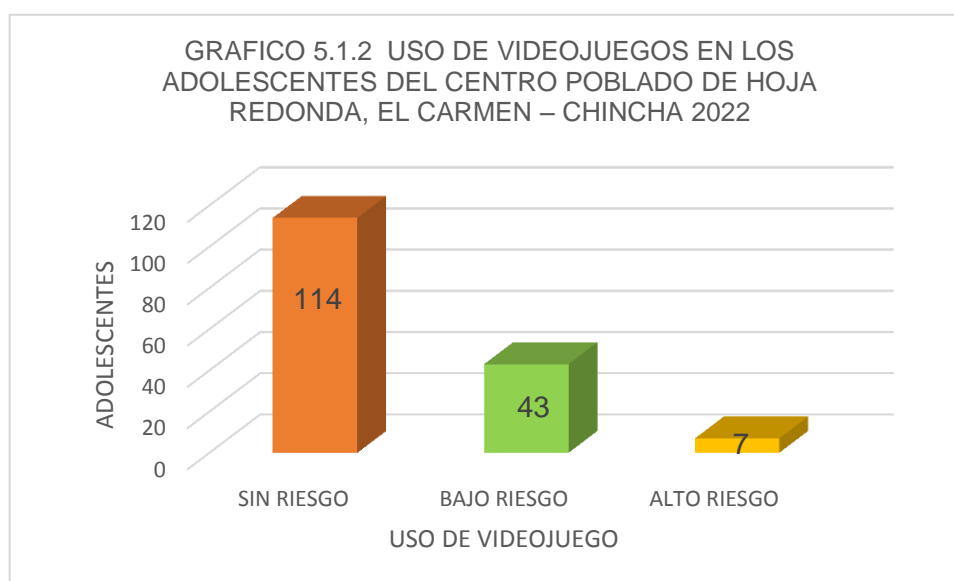


Tabla 5.1.3

AGRESIVIDAD Y USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DEL

		NIVEL_VIDEO_JUEGO			
		SIN RIESGO	BAJO RIESGO	ALTO RIESGO	
AGRESIVIDAD	BAJA	Recuento	95	23	1
		%	57,90%	14,00%	0,60%
	MODERADA	Recuento	18	19	3
		%	11,00%	11,60%	1,80%
	ALTA	Recuento	1	1	3
		%	0,60%	0,60%	1,80%
Total		Recuento	114	43	7
		%	69,50%	26,20%	4,30%

CENTRO POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022

Se observa que 57,9% (95) adolescentes presentan baja agresividad y no presentan riesgo en el uso de video juegos; el 11,6% (19) adolescentes presentan agresividad moderada y bajo riesgo en el uso de video juegos; a su vez el 1,8% (3) presentan alta agresividad y riesgo alto en el uso de videojuegos.

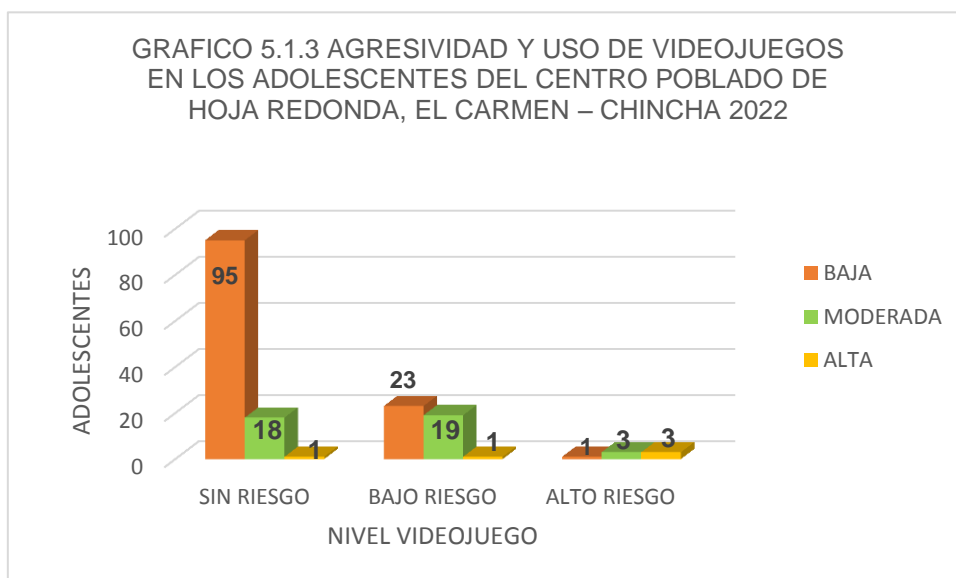


Tabla 5.1.4

ANSIEDAD Y USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022

		NIVEL_VIDEO_JUEGO			
			SIN RIESGO	BAJO RIESGO	ALTO RIESGO
ANSIEDAD	BAJA	Recuento	68	20	1
		%	41,50%	12,20%	0,60%
	MODERADA	Recuento	40	18	3
		%	24,40%	11,00%	1,80%
	ALTA	Recuento	6	5	3
		%	3,70%	3,00%	1,80%
Total		Recuento	114	43	7
		%	69,50%	26,20%	4,30%

Se observa que 41,5% (68) adolescentes presentan baja ansiedad y no presentan riesgo en el uso de video juegos; el 11% (18) adolescentes presentan ansiedad moderada y bajo riesgo en el uso de video juegos; a su vez el 3% (5) presentan alta ansiedad y riesgo alto en el uso de videojuegos.

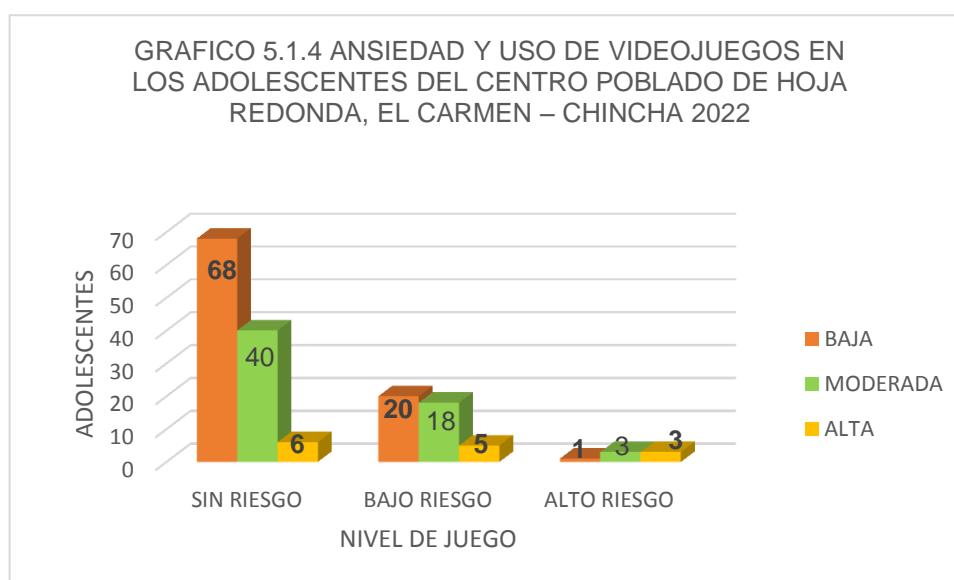


Tabla 5.1.5

DEPRESION Y USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022

		NIVEL_VIDEO_JUEGO			
		SIN RIESGO	BAJO RIESGO	ALTO RIESGO	
DEPRESION	BAJA	Recuento	87	19	0
		%	53,00%	11,60%	0,00%
	MODERADA	Recuento	18	18	4
		%	11,00%	11,00%	2,40%
	ALTA	Recuento	9	6	3
		%	5,50%	3,70%	1,80%
Total		Recuento	114	43	7
		%	69,50%	26,20%	4,30%

Se observa que 53% (87) adolescentes presentan baja depresión y no presentan riesgo en el uso de video juegos; el 11% (18) adolescentes presentan depresión moderada y bajo riesgo en el uso de video juegos; a su vez el 1,8% (3) presentan alta depresión y riesgo alto en el uso de videojuegos.

GRAFICO 5.1.5 DEPRESION Y USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022

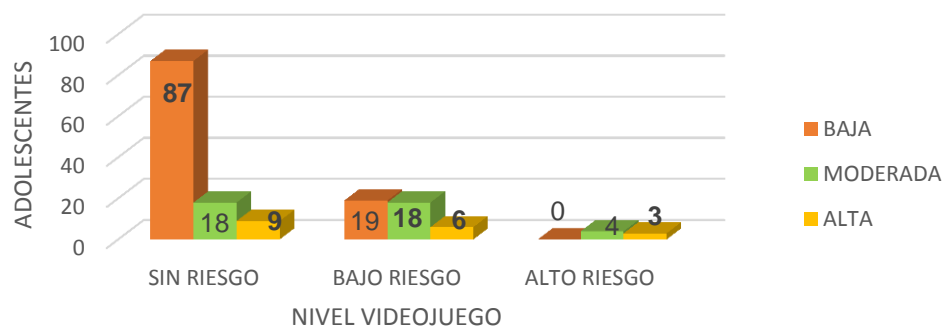


Tabla 5.1.6

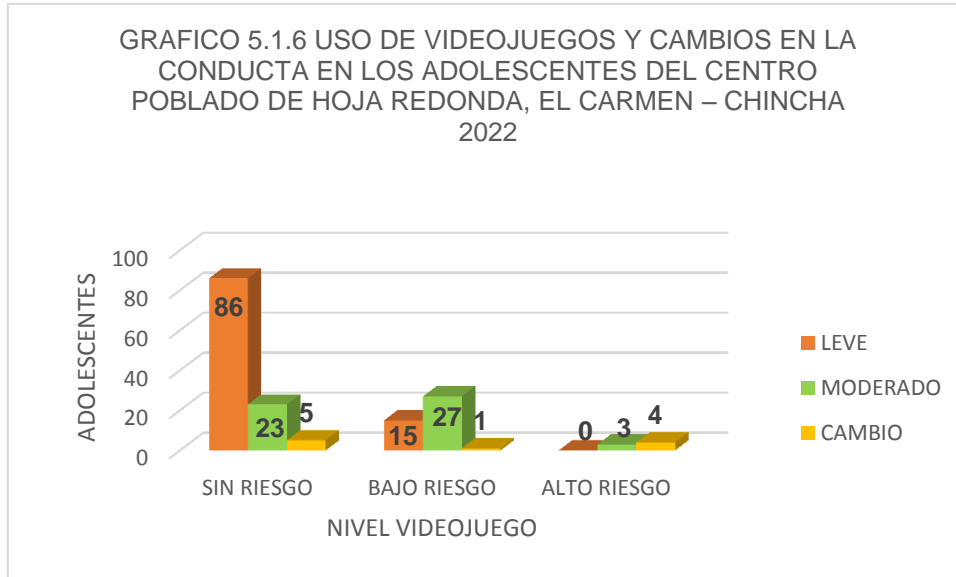
USO DE VIDEOJUEGOS Y CAMBIOS EN LA CONDUCTA EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022

		NIVEL VIDEO JUEGO			
		SIN RIESGO	BAJO RIESGO	ALTO RIESGO	
		O	O	O	
CAMBIO CONDUCTA	LEVE	Recuento	86	15	0
		%	52,4%	9,1%	0,0%
	MODERADO	Recuento	23	27	3
		%	14,0%	16,5%	1,8%
	CAMBIO	Recuento	5	1	4
		%	3,0%	,6%	2,4%
Total		Recuento	114	43	7
		%	69,5%	26,2%	4,3%

Se observa que 52,4% (86) adolescentes presentan leve cambio de conducta y no presentan riesgo en el uso de video juegos; el 14% (23) adolescentes

presentan moderado cambio de conducta y bajo riesgo en el uso de video juegos; a su vez el 2,4% (4) presentan cambio de conducta y riesgo alto en el

uso de videojuegos.



5.2. Resultados Inferenciales

Tabla 5.2.1

CORRELACIÓN DE SPEARMAN DE USO DE VIDEOJUEGOS Y CAMBIOS EN LA CONDUCTA EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022

Correlaciones

		CAMBIO CONDUCTA
Rho de Spearman	NIVEL_VIDEO_JUEGO	0,441
		Sig. (bilateral) 0
		N 164

Mediante la correlación Rho de Spearman para la variable cambio de conducta y uso de videojuegos, se obtuvo 0,00 en el nivel de significancia; y 0,441 como coeficiente en la correlación.

Tabla 5.2.2

CORRELACIÓN DE SPEARMAN DE LAS DIMENSIONES AGRESIVIDAD, ANSIEDAD, DEPRESION Y EL USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022

		Correlaciones	
		VIDEO JUEGO	
Rho de Spearma n	AGRESIVIDAD	Coeficiente de correlación	,395**
		Sig. (bilateral)	0,00
		N	164
	ANSIEDAD	Coeficiente de correlación	,208**
		Sig. (bilateral)	0,007
		N	164
	DEPRESION	Coeficiente de correlación	,377**
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	164

Para la dimensión Agresividad se obtuvo 0,00 en el nivel de significancia; y 0,441 como coeficiente en la correlación Rho de Spearman.

Para la dimensión ansiedad se obtuvo 0,007 en el nivel de significancia; y 0,208 como coeficiente en la correlación Rho de Spearman.

Para la dimensión depresión se obtuvo 0,00 en el nivel de significancia; y 0,377 como coeficiente en la correlación Rho de Spearman.

Paso 6: Cálculo de la estadística de prueba (Rho de Spearman):

Haciendo uso de la Tabla 6.1 y con el procesamiento de los datos de esta tabla con el paquete estadístico SPSS, se obtuvo Rho de Spearman = 0.441 (tabla 5.2.1)

Paso 7: Decisión estadística:

Dado que el valor de Rho de Spearman = 0.441, se procede a rechazar la hipótesis nula (**H₀**). Según la regla indicada 0.441 se encuentra dentro del intervalo [0,4; 0,6], por lo que existe relación moderada entre el Cambio de Conducta y el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de hoja redonda, el Carmen – chincha 2022.

Paso 8: Conclusión:

Existe relación moderada entre el Cambio de Conducta y el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de hoja redonda, el Carmen – chincha 2022.

Dado que el p-valor es = 0.000 se procede a rechazar la hipótesis nula (**H₀**). Por lo que Existe relación moderada entre el Cambio de Conducta y el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de hoja redonda, el Carmen – chincha 2022.

Analizando para las variables DIMENSIONES DE LA VARIABLE CAMBIO DE CONDUCTA Y USO DE VIDEOJUEGOS:

a) AGRESIVIDAD Y VIDEOJUEGOS

Formulación de la hipótesis H₀ y H₁.

H₀: La agresividad no se relaciona con el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de hoja redonda, el Carmen – chincha 2022.

H₁: La agresividad se relaciona con el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de hoja redonda, el Carmen – chincha 2022.

Haciendo uso de la Tabla 6.2 y con el procesamiento de los datos de esta tabla con el paquete estadístico SPSS, se obtuvo Rho de Spearman = 0.395 (tabla 5.2.2)

Decisión estadística:

Dado que el valor de Rho de Spearman = 0.395, se procede a rechazar la hipótesis nula (**H₀**). Según la regla indicada 0.395 se encuentra dentro del intervalo [0,2; 0,4], por lo que existe relación baja entre la agresividad y el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de hoja redonda, el Carmen – chincha 2022.

Conclusión:

Existe relación baja entre agresividad y el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de hoja redonda, el Carmen – chincha 2022.

Dado que el nivel de significancia es = 0.000 menor que el p-valor 0,05 se procede a rechazar la hipótesis nula (**H₀**). Por lo que Existe relación baja entre agresividad y el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de hoja redonda, el Carmen – chincha 2022.

b) ANSIEDAD Y VIDEOJUEGOS

H₀: La Ansiedad no se relaciona con el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de hoja redonda, el Carmen – chincha 2022.

H₁: La Ansiedad se relaciona con el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de hoja redonda, el Carmen – chincha 2022.

Decisión estadística:

Dado que el valor de Rho de Spearman = 0.208, se procede a rechazar la hipótesis nula (**H₀**). Según la regla indicada 0.208 se encuentra dentro del intervalo [0,2; 0,4], por lo que existe relación baja entre la ansiedad y el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022.

Conclusión:

Existe relación baja entre ansiedad y el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022.

Dado que el nivel de significancia es = 0.007 menor que el p-valor 0,05 se procede a rechazar la hipótesis nula (**H₀**). Por lo que Existe relación baja entre la ansiedad y el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022.

Haciendo uso de la Tabla 6.2 y con el procesamiento de los datos de esta tabla con el paquete estadístico SPSS, se obtuvo Rho de Spearman = 0.208 (tabla 5.2.2)

c) DEPRESION Y VIDEOJUEGOS

H₀: La Depresión no se relaciona con el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de hoja redonda, el Carmen – chincha 2022.

H₁: La Depresión se relaciona con el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022.

Decisión estadística:

Dado que el valor de Rho de Spearman = 0.377, se procede a rechazar la hipótesis nula (**H₀**). Según la regla indicada 0.377 se encuentra dentro del intervalo [0,2; 0,4], por lo que existe relación baja entre la depresión y el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022.

Conclusión:

Existe relación baja entre depresión y el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022.

Dado que el nivel de significancia es = 0.000 menor que el p-valor 0,05 se procede a rechazar la hipótesis nula (**H₀**). Por lo que Existe relación baja entre la depresión y el uso de videojuegos en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022.

6.2. Contrastación de los resultados con otros estudios similares

El presente estudio tuvo como resultado de acuerdo a nuestro objetivo general que 52,4% (86) adolescentes presentan leve cambio de conducta y no presentan riesgo en el uso de video juegos; el 14% (23) adolescentes presentan moderado cambio de conducta y bajo riesgo en el uso de video juegos; a su vez el 2,4% (4) presentan cambio de conducta y riesgo alto en el uso de videojuegos.

Teniendo como referencia el estudio realizado por Tapia N. (Ecuador 2022), en su estudio “Videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica en Ecuador 2022”, donde su objetivo principal es determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos, teniendo una muestra de 90 niños, donde se aplicó el instrumento de dependencia de videojuegos (TDV) y APGAR Familiar para niños. Evidenciándose como resultados que el 55,6% tiene dependencia baja, un 36,7% moderada y un 7,8% dependencia alta a los videojuegos; que el 84,4%

presento funcionalidad normal, 13,3% disfunción moderada y con un 2,2% disfunción grave.

Donde se pone en manifiesto que el uso de videojuego puso en manifiesto que existe una relación con los cambios de funcionalidad familiar.

Y que nuestro objetivo general, “Determinar la relación entre el uso de videojuegos y los cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022.”, manifestándonos que una relación entre el uso de videojuegos con cambios de conducta, así sea leve.

De la misma manera los resultados obtenidos con los objetivos específicos, basados a nuestras dimensiones, como agresividad, ansiedad y depresión.

Del mismo modo se presentó los resultados del nivel de agresividad con relación al uso de videojuegos, observando que 57,9% (95) adolescentes presentan baja agresividad y no presentan riesgo en el uso de video juegos; el 11,6% (19) adolescentes presentan agresividad moderada y bajo riesgo en el uso de video juegos; a su vez el 1,8% (3) presentan alta agresividad y riesgo alto en el uso de videojuegos.

Teniendo como referencia el estudio realizado por Argote E. y Atencio J. (Huancayo 2021), titulado “Uso a los videojuegos y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa Santa Isabel, Huancayo, 2021”, cuyo objetivo era identificar la correlación entre adicción a videojuegos con la agresividad, con una muestra de 349 estudiantes, empleando el cuestionario de agresividad de Buss y Perry, donde se obtuvo como resultados que el 4,9% (17) estudiantes presentaron un nivel muy alto, el 13,2%(46) de estudiantes presento un nivel alto, como un 26,1%(91) presento un nivel medio, así mismo el 36,0%(126) presento un nivel bajo y el 19,8%(69) presento un nivel muy bajo; evidenciando la existencia de un nivel de agresividad moderada en gran parte de los estudiantes y que estos niveles de agresividad existentes en los estudiantes, siempre tiene que ver con el nivel de uso de videojuego, donde se encontró que el 95,1% (332) estudiantes que evidencio el nivel de uso normal

de videojuego y el 4,9% (17) estudiantes un nivel de abuso, presentando estos niveles altos.

Del mismo modo se obtuvo resultados del grado de ansiedad con relación al uso de videojuegos, observando que 41,5% (68) adolescentes presentan baja ansiedad y no presentan riesgo en el uso de video juegos; el 11% (18) adolescentes presentan ansiedad moderada y bajo riesgo en el uso de video juegos; a su vez el 3% (5) presentan alta ansiedad y riesgo alto en el uso de videojuegos, y del nivel de depresión con relación al uso de videojuego, observándose como resultado, que 53% (87) adolescentes presentan baja depresión y no presentan riesgo en el uso de video juegos; el 11% (18) adolescentes presentan depresión moderada y bajo riesgo en el uso de video juegos; a su vez el 1,8% (3) presentan alta depresión y riesgo alto en el uso de videojuegos.

En el estudio realizado por Berrio J. (Arequipa 2020), "Relación entre la disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming, Arequipa 2020", teniendo como objetivo general determinar la relación entre la disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming, donde se obtuvo como resultados que 201 estudiantes (48.3%) presentaron disfunción familiar, el 26.41% leve, el 13.9% moderad y el 8% severa, manifestando que la disfunción familiar y la adicción a los videojuegos presentan relación estadística significativa ($p < 0.05$).

6.3. Responsabilidad ética de acuerdo a los reglamentos vigentes

La presente investigación cumplió con lo establecido en el código de ética y los reglamentos vigentes de la Universidad Nacional del Callao, basada en la declaración de Helsinki, la cual tiene como principio básico el respeto por el individuo y su derecho de tomar decisiones una vez que ya ha sido informado sobre las ventajas y desventajas de participar en un estudio.

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES

- a) Existe relación entre el uso de videojuegos y los cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022. (Rho=0,441; p-valor=0,05)

- b) Existe relación entre el uso de videojuegos y el nivel de agresividad en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022. (Rho=0,395; p-valor=0,05)

- c) Existe relación entre el uso de videojuegos y el nivel de ansiedad en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022. (Rho=0,208; p-valor=0,05)

- d) Existe relación entre el uso de videojuegos y el nivel de depresión en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022. (Rho=0,377; p-valor=0,05)

CAPÍTULO VIII

RECOMENDACIONES

Establecidas las conclusiones de esta investigación, se recomienda:

- a) Con la ayuda de los agentes comunitarios, implementar talleres dirigidos a los adolescentes para disminuir el tiempo que hace uso de los videojuegos para que no se presenten casos de cambio de conducta.
- b) Incorporar talleres sobre control de ira dirigidos a los adolescentes, con el apoyo del personal de salud del puesto Hoja Redonda; también hacer partícipes a los padres de familia para fomentar las relaciones interpersonales.
- c) Educar a los padres de familia sobre la importancia del acompañamiento y cumplimiento del tratamiento (de ser el caso) a los adolescentes que presenten ansiedad para que puedan desarrollarse con total normalidad en su entorno social.
- d) Brindar la información pertinente sobre reconocimiento de signos y síntomas de la depresión tanto a los adolescentes como a sus familiares para de esta manera poder brindarle al adolescente un entorno seguro en el cual pueda desempeñarse.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

- 1) Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. [internet]. [citado 13 de marzo de 2021]. Recuperado a partir de: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- 2) Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, núm 14 [internet]. [citado otoño de 2008]. Recuperado a partir de: <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- 3) Germán Rodríguez H. y Sandoval Escobar C. Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. [internet]. [citado julio/diciembre de 2011]. Recuperado a partir de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-43812011000200008
- 4) UNICEF. ¿Qué es la adolescencia? [internet]. Recuperado a partir de: <https://www.unicef.org/uruguay/que-es-la-adolescencia#:~:text=La%20Organizaci%C3%B3n%20Mundial%20de%20a,los%2010%20y%2019%20a%C3%B1os.>
- 5) Europapress. La OMS incluye oficialmente como trastorno la adicción a los videojuegos. [internet]. [citado el 27 de mayo de 2019]. Recuperado a partir de: <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-oms-incluyeoficialmente-trastorno-adiccion-videojuegos-20190527141344.html>
- 6) TecReview. La OMS incluye la adicción a los videojuegos como trastorno mental. [internet]. [citado el 11 de febrero de 2022]. Recuperado a partir de: <https://tecreview.tec.mx/2022/02/11/tecnologia/adiccion-a-los-videojuegos->

[como-trastorno-mental/#:~:text=%C2%BFcu%C3%A1ndo%20se%20diagnostica%20como%20trastorno,y%20los%20s%C3%ADntomas%20son%20graves.](#)

- 7) Tapia N. Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica. Título de Psicóloga Clínica. Ambato Ecuador: Universidad técnica de Ambato, 2022. 24 – 32 pp. Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34794/1/Tapia%20Zapata%20Nasly%20Andrea%20-%20Repositorio.pdf> (fecha de acceso:29 de mayo del 2022)
- 8) Faya, J y González, F. Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes varones. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Chile. Santiago de Chile, Chile.2020.
- 9) Esposito M. An investigation into video game addiction in pre-adolescents and adolescents: a cross-sectional study. Medicina (Kaunas). Nápoles, Italia; mayo 2020. Disponible en: [10.3390/medicina56050221](https://doi.org/10.3390/medicina56050221) [fecha de acceso:9 de setiembre del 2022].
- 10) Andrade A, Moscoso J. Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular “La Asunción”. Cuenca, 2018. Título Médico – Cirujano. Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca, 2019. 23- 25 pp. Disponible: <http://dspace.ucuenca.edu.ec> [fecha de acceso:9 de setiembre del 2022]
- 11) Quispe M. Videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa, 2022. Disponible en: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/14561/MCquhama.pdf?sequence=1>
- 12) Argote E y Atencio J. Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa Santa Isabel Huancayo, 2021. Disponible en:

https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7764/T01070176193_T.pdf?sequence=1

- 13) Sáenz A. y Silva J. Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de la ciudad de Cajamarca – 2021, disponible en: <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2347/TESIS%20FINANCIAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 14) Polanco, HJ. Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020. (Tesis de Licenciatura). Lima, Perú.
- 15) Vidal S. Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020. Disponible en: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48166>
- 16) Berrio J. Relación entre la disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming, Arequipa 2020. Disponible en: <http://190.119.145.154/bitstream/handle/UNSA/10905/MCbequjm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 17) Chávez M. y Saravia U. El estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos en estudiantes del 5º y 6º grado de primaria de la institución educativa Sebastián barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chinchalta, 2019. Disponible: <http://repositorio.autonomaedica.edu.pe/bitstream/autonomaedica/631/1/CHAVEZ%20MOQUILLAZA%20MIGUEL%20-%20SARAVIA%20S%20C%28%81NCHEZ%20ULISES%20EDMUNDO.pdf>

- 18) Teorías del aprendizaje. [internet]. [citado 18 de noviembre de 2011]. Recuperado a partir de: <http://psicopedagogia19.blogspot.com/2011/11/teoria-conductual.html>
- 19) Enfoques educativos. El conductismo. [internet]. Recuperado a partir de: [https://hadoc.azc.uam.mx/enfoques/conductismo.htm#:~:text=Pavlov%20\(1849%2D1936\),el%20condicionamiento%20instrumental%20y%20operante](https://hadoc.azc.uam.mx/enfoques/conductismo.htm#:~:text=Pavlov%20(1849%2D1936),el%20condicionamiento%20instrumental%20y%20operante)
- 20) Cavero L. y Huaman S. uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad de los estudiantes del primer año de secundaria de la I.E. Francisco Solano – Abancay – 2020. Disponible en: http://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12952/6245/TESIS_2DAESP_CAVERO_HUAMAN_FCS_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- 21) Concepto. [internet]. Recuperado a partir de: <https://concepto.de/frecuencia/>
- 22) Universidad Autónoma del estado de Hidalgo. Conducta humana. [internet]. Disponible en: https://www.uaeh.edu.mx/docencia/Presentaciones/huejutla/derecho/temas/conducta_humana.pdf
- 23) SEMI. Sociedad Española de Medicina Interna. Agresividad. [internet]. Recuperado a partir de: <https://www.fesemi.org/informacion-pacientes/conozca-mejor-su-enfermedad/agresividad>
- 24) SEMI. Sociedad Española de Medicina Interna. Agresividad. [internet]. Recuperado a partir de: <https://www.fesemi.org/informacion-pacientes/conozca-mejor-su-enfermedad/ansiedad>
- 25) OPS. Organización Panamericana de Salud. Ansiedad. [internet]. Recuperado a partir de: <https://www.paho.org/es/temas/depresion>
- 26) Cahuana M. y Claudio N. videojuegos relacionado a la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación Los Olivos

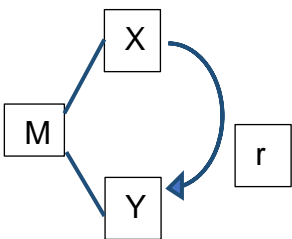
- San Juan Bautista. Ayacucho - 2014. Disponible en:
http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/3051/1/TESIS%20EN624_Cah.pdf
- 27) Apaza J. y Bedregal Y. uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del milenio Almirante MIGUEL Grau - Cayma. Arequipa 2014. Disponible en:
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2262/ENapapjz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 28) Valle S. Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018. Disponible en:
<https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36214/Valle%20VSK.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 29) Ylla S. Adicción a videojuegos y ansiedad en jóvenes de la facultad de ciencias e ingenierías físicas y formales de la Universidad Católica de Santa María. Disponible en:
<http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/8474/76.0377.PS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 30) Arapa J. y Menautt F. influencia del apego y la depresión en la adicción a videojuegos en estudiantes de Universidad Privada de Arequipa, 2020. Disponible en:
https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/20.500.12590/16878/1/ARAPA_QUISPE_JUL_ADI.pdf

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título de la Investigación

USO DE VIDEOJUEGOS Y CAMBIOS EN LA CONDUCTA EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Qué relación tiene el uso de videojuegos y los cambios en la conducta en los adolescentes del Centro Poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022?	Determinar la relación entre el uso de videojuegos y los cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022.	Existe relación entre el uso de videojuegos y los cambios en la conducta en los adolescentes.	Variable 1 Uso de videojuegos Dimensiones Frecuencia	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN: No experimental, transversal, correlacional  <p>Donde: M = Adolescentes del centro poblado Hoja Redonda. X = Uso de videojuegos. Y = Cambios de conducta. r = Relación que existe entre las variables.</p>
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	Variable 2 Cambios en la conducta Dimensiones Agresividad Ansiedad Depresión	
¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y el nivel de agresividad en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda?	Identificar la relación entre el uso de videojuegos y el nivel de agresividad en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda.	Existe relación entre el uso de videojuegos y el nivel de agresividad en los adolescentes.		
¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y el nivel de ansiedad en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda?	Identificar la relación entre el uso de videojuegos y el nivel de ansiedad en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda.	Existe relación entre el uso de videojuegos y el nivel de ansiedad en los adolescentes.		

Redonda?			<p>POBLACIÓN Y MUESTRA:</p> <p>La población es de 284 adolescentes residentes del centro poblado Hoja Redonda y la muestra será de 164 adolescentes.</p> $n = \frac{z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{E^2 (N-1) + z^2 \cdot p \cdot q}$ <p>n = tamaño de muestra N = Población o universo (284) Z = nivel de confianza 95% = 1.96 P = probabilidad a favor 0.5 Q = probabilidad en contra 0.5 E = error muestral 5% = 0.05</p> $n = \frac{(1.96)^2 (0.5) (0.5) (284)}{(0.05)^2 (284-1) + (1.96)^2 (0.5) (0.5)}$ <p>n = 164.</p> <p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS: Encuesta – cuestionario.</p>
¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y el nivel de depresión en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda?	Identificar la relación entre el uso de videojuegos y el nivel de depresión en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda.	Existe relación entre el uso de videojuegos y el nivel de depresión en los adolescentes.	

FICHA DE VALIDACION DE CONTENIDO POR JUECES EXPERTOS
ESCALA DE CALIFICACION

CRITERIOS	JUECES					VALOR
	J1	J2	J3	J4	J5	
1. ¿El instrumento de recolección de datos está orientado al problema de investigación?	1	1	1	1	1	5
2. ¿En el instrumento de recolección de datos se aprecia las variables de investigación?	1	1	1	1	1	5
3. ¿El instrumento de recolección de datos facilita el logro de los objetivos de la investigación?	1	1	1	1	1	5
4. ¿Los instrumentos de recolección de datos se relacionan con las variables de estudio?	1	1	1	1	1	5
5. ¿Los instrumentos de recolección de datos presenta la cantidad de ítems correctos?	1	1	1	1	1	5
6. ¿La redacción del instrumento de recolección de datos es coherente?	1	1	1	1	1	5
7. ¿El diseño del instrumento de recolección de datos facilita el análisis y procesamiento de datos?	1	1	1	1	1	5
8. ¿Del diseño del instrumento de recolección de datos, usted eliminaría algún ítem?	1	1	1	1	1	5
9. ¿Del instrumento de recolección de datos usted agregaría algún ítem?	1	1	1	1	1	5
10. ¿El diseño del instrumento de recolección de datos es accesible a la población sujeto de estudio?	1	1	1	1	1	5
11. ¿La redacción del instrumento de recolección de datos es clara, sencilla y precisa para la investigación?	1	1	1	1	1	5
TOTAL	11	11	11	11	11	55

Ta = N° total de acuerdos

Td = N° total de desacuerdos

$$b = \frac{Ta}{Ta + Td} \times 100$$

$$b = \frac{55}{55 + 0} \times 100 = 1.00 \text{ validez perfecta}$$

De acuerdo a la aplicación de la formula nuestro instrumento cuenta con una validez de 1.0. validez perfecta

CUESTIONARIO PARA IDENTIFICAR LA RELACIÓN ENTRE EL “USO DE VIDEOJUEGOS Y CAMBIOS EN LA CONDUCTA EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022”

A continuación, se te plantearán algunas preguntas; se te pide ser lo más sincero(a) posible y marcar la respuesta con la que sientes que más te identificas.

Cambios en la conducta

Agresividad

- 1) ¿Si estas disgustado o enfadado rompes las cosas o las tiras?
 - a) Nunca
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre

- 2) ¿Si alguien te fastidia o se burla de ti lo insultas?
 - a) Nunca
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre

- 3) ¿Cuándo estas molesto, levantas el tono de voz?
 - a) Nunca
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre

- 4) ¿Hablas palabrotas (malas palabras) cuando estas de mal humor?
 - a) Nunca
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre

- 5) ¿Rechazas a las personas que no están de acuerdo con tus pensamientos?
 - a) Nunca
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre

- 6) ¿Te molestas con facilidad ante una situación desagradable?
 - a) Nunca
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre

- 7) ¿Cuándo estas molesto sientes ganas de matar a alguien?
 - a) Nunca
 - b) Casi siempre
 - c) Siempre

Ansiedad

- 8) Cuando tengo miedo, no respiro bien.
- a) Nunca
 - b) Algunas veces
 - c) Siempre
- 9) Me preocupa saber si le caigo bien a las personas.
- a) Nunca
 - b) Algunas veces
 - c) Siempre
- 10) En las noches sueño que me va a pasar algo malo.
- a) Nunca
 - b) Algunas veces
 - c) Siempre
- 11) Cuando tengo miedo, me dan ganas de vomitar.
- a) Nunca
 - b) Algunas veces
 - c) Siempre
- 12) Me preocupa saber si hago las cosas bien.
- a) Nunca
 - b) Algunas veces
 - c) Siempre

Depresión

- 13) Me siento triste gran parte del tiempo
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre
- 14) Siento que como persona soy un fracaso total
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre
- 15) Me siento culpable la mayor parte del tiempo
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre
- 16) Llora por cualquier cosa
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre

- 17) Me siento menos valioso que cuando me comparo con otros
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre

- 18) Me mataría si tuviera la oportunidad
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre

Uso de videojuegos

- 19) He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre

- 20) He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con el videojuego
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre

- 21) Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre

- 22) He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre

- 23) Si no funciona el videojuego le pido prestado a familiares o amigos
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre

- 24) Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre

- 25) Cuando estoy aburrido me pongo a jugar videojuego
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre
- 26) En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar videojuego, aunque sea un momento
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre
- 27) Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase es ponerme a jugar videojuego
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre
- 28) Incluso cuando estoy haciendo otras tareas pienso en los videojuegos
- a) Nunca
 - b) A veces
 - c) Siempre

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimados padres de familia:

Somos los investigadores Capcha Ballón Guillermina, Hernández Pacheco Armando y Morante Saman Belen Rossana; estudiantes de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Nacional del Callao.

Actualmente nos encontramos realizando una investigación titulada “Uso de videojuegos y cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022”; por ello solicitamos su autorización para que su menor hijo(a) pueda participar de dicha investigación a través de un cuestionario.

De aceptar participar en la investigación, todos los datos que se recojan serán estrictamente anónimos y de carácter privado. Además, los datos entregados serán absolutamente confidenciales y solo se usarán para los fines de la investigación.

Gracias por su colaboración.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo,....., con número de DNI:

..... apoderado(a) de,

acepto voluntariamente que mi menor hijo(a) participe en la investigación “Uso de videojuegos y cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022”, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación.

Día: /...../.....

FIRMA

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo,....., con número de DNI:

..... apoderado(a) de,

acepto voluntariamente que mi menor hijo(a) participe en la investigación “Uso de videojuegos y cambios en la conducta en los adolescentes del centro poblado de Hoja Redonda, El Carmen – Chincha 2022”, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación.

Día: /...../.....

FIRMA

ESCALA DE VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO

Agresividad

Agresividad baja	0 – 4 puntos
Agresividad moderada	5 – 9 puntos
Agresividad alta	10 – 14 puntos

Ansiedad

Ansiedad baja	0 – 3 puntos
Ansiedad moderada	4 – 6 puntos
Ansiedad alta	7 – 10 puntos

Depresión

Depresión baja	0 – 4 puntos
Depresión moderada	5 – 8 puntos
Depresión alta	9 – 12 puntos

Cambio de conducta

Leve	0 – 11 puntos
Moderada	12 – 23 puntos
Cambio	24 – 36 puntos

Videojuego

Sin riesgo	0 – 11 puntos
Bajo riesgo	12 – 23 puntos
Alto riesgo	24 – 36 puntos

TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
ENCUESTA



Tabla 6
Puntuaciones Agrupadas de Conocimientos y Prácticas

Nro	AGRESIVIDAD	ANSIEDAD	DEPRESION	CAMBIO CONDUCTA	VIDEO JUEGOS
Est. 1	1	1	1	1	1
Est. 2	1	2	1	1	1
Est. 3	1	1	1	1	1
Est. 4	1	1	1	1	1
Est. 5	1	2	1	1	1
Est. 6	1	1	1	1	1
Est. 7	1	1	3	2	1
Est. 8	1	2	2	2	2
Est. 9	3	3	3	3	2
Est. 10	2	2	1	2	1
Est. 11	1	1	1	1	1
Est. 12	1	1	1	1	1
Est. 13	1	1	1	1	1
Est. 14	2	2	2	2	2
Est. 15	1	1	1	1	1
Est. 16	1	2	1	1	1
Est. 17	1	1	2	2	2
Est. 18	1	1	1	1	1
Est. 19	2	2	1	2	2
Est. 20	1	2	2	2	2
Est. 21	1	1	1	1	1
Est. 22	1	2	1	1	1
Est. 23	2	2	2	2	2
Est. 24	1	2	1	1	1
Est. 25	1	1	2	1	1
Est. 26	1	2	1	2	2
Est. 27	1	1	1	1	1
Est. 28	1	2	2	2	2
Est. 29	2	3	3	3	3
Est. 30	1	1	3	2	2
Est. 31	1	2	2	2	2
Est. 32	2	2	2	2	2
Est. 33	1	2	1	1	1
Est. 34	1	1	1	1	1
Est. 35	2	2	3	2	2
Est. 36	1	1	1	1	1
Est. 37	2	2	1	1	1
Est. 38	1	1	1	1	1
Est. 39	1	1	1	1	1
Est. 40	2	2	2	2	2
Est. 41	1	2	2	2	3

Est. 42	2	1	2	2	2
Est. 43	2	1	1	2	1
Est. 44	1	2	2	2	1
Est. 45	2	1	1	1	1
Est. 46	1	3	3	2	2
Est. 47	1	1	1	1	1
Est. 48	1	1	1	1	1
Est. 49	1	3	3	2	2
Est. 50	3	3	3	3	3
Est. 51	1	2	1	2	1
Est. 52	2	2	2	2	2
Est. 53	2	1	2	2	3
Est. 54	2	1	1	1	1
Est. 55	2	2	1	2	2
Est. 56	1	1	2	2	1
Est. 57	1	1	1	1	2
Est. 58	2	2	1	1	2
Est. 59	2	1	1	1	2
Est. 60	1	1	1	1	1
Est. 61	1	1	1	1	2
Est. 62	1	1	2	2	1
Est. 63	1	1	1	1	1
Est. 64	1	2	1	1	1
Est. 65	3	3	3	3	3
Est. 66	2	2	2	2	1
Est. 67	1	1	1	1	1
Est. 68	1	1	1	1	1
Est. 69	1	2	1	1	1
Est. 70	1	1	1	1	1
Est. 71	1	1	1	1	2
Est. 72	1	1	1	1	1
Est. 73	1	1	1	1	1
Est. 74	3	2	2	3	3
Est. 75	2	2	2	2	1
Est. 76	1	2	1	1	1
Est. 77	2	1	1	1	2
Est. 78	1	2	1	1	1
Est. 79	1	2	1	1	1
Est. 80	1	1	1	1	1
Est. 81	1	1	1	1	1
Est. 82	1	2	2	2	1
Est. 83	1	1	1	1	1
Est. 84	1	3	3	2	1
Est. 85	2	2	3	3	1
Est. 86	1	2	1	1	1
Est. 87	3	2	3	3	1

Est. 88	1	2	1	1	1
Est. 89	1	1	1	1	2
Est. 90	2	3	3	2	2
Est. 91	1	1	2	1	1
Est. 92	1	2	1	2	2
Est. 93	1	1	1	1	1
Est. 94	1	1	1	1	2
Est. 95	1	2	2	1	1
Est. 96	2	1	1	1	2
Est. 97	2	3	3	3	1
Est. 98	1	2	1	1	1
Est. 99	1	1	1	1	1
Est. 100	2	2	2	2	1
Est. 101	1	3	2	2	1
Est. 102	2	1	1	1	2
Est. 103	2	1	1	1	2
Est. 104	1	1	1	1	1
Est. 105	1	2	1	1	1
Est. 106	1	1	1	1	1
Est. 107	2	3	3	3	1
Est. 108	1	2	1	1	1
Est. 109	1	1	1	1	2
Est. 110	1	2	3	2	1
Est. 111	1	1	1	1	1
Est. 112	1	1	2	2	2
Est. 113	1	2	2	2	2
Est. 114	1	1	1	1	1
Est. 115	2	2	1	2	1
Est. 116	1	1	1	1	1
Est. 117	2	1	1	1	1
Est. 118	1	1	1	1	1
Est. 119	1	1	2	1	1
Est. 120	2	3	2	2	1
Est. 121	1	2	1	1	1
Est. 122	1	1	1	1	1
Est. 123	1	1	1	1	1
Est. 124	2	1	1	1	2
Est. 125	2	1	1	1	2
Est. 126	1	2	2	2	1
Est. 127	1	1	1	1	1
Est. 128	1	2	2	2	2
Est. 129	1	2	1	1	1
Est. 130	2	1	2	2	1
Est. 131	1	1	1	1	1
Est. 132	1	3	3	2	1
Est. 133	2	2	3	3	1

Est. 134	1	1	1	1	1
Est. 135	1	1	1	1	1
Est. 136	1	2	1	1	1
Est. 137	1	1	1	1	1
Est. 138	1	1	1	1	1
Est. 139	1	1	1	1	1
Est. 140	1	3	2	2	2
Est. 141	1	1	1	1	1
Est. 142	1	1	1	1	1
Est. 143	1	1	2	1	2
Est. 144	1	2	2	2	2
Est. 145	1	1	1	1	1
Est. 146	1	2	2	2	1
Est. 147	2	2	1	2	1
Est. 148	1	1	1	1	1
Est. 149	1	1	1	1	1
Est. 150	1	1	2	2	2
Est. 151	1	1	1	1	1
Est. 152	1	2	1	1	1
Est. 153	1	1	1	1	1
Est. 154	1	2	1	1	1
Est. 155	2	1	2	2	1
Est. 156	2	2	2	2	3
Est. 157	2	1	1	2	2
Est. 158	1	1	1	1	1
Est. 159	1	1	1	1	1
Est. 160	1	1	1	1	1
Est. 161	1	1	1	1	1
Est. 162	1	1	1	1	1
Est. 163	1	2	1	1	1
Est. 164	1	2	2	2	1

Tabla 7

AGRESIVIDAD EN LA CONDUCTA EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022

	Frecuencia	%
BAJA	119	72,6
AGRESIVIDAD MODERADA	40	24,4
ALTA	5	3
Total	164	100

Se observa que de los 164 adolescentes; 72,6% (119) presentan baja agresividad en la conducta; 24,4% (40) presentan agresividad moderada; y el 3% (5) presentan alta agresividad.

Tabla 8

ANSIEDAD EN LA CONDUCTA EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022

	Frecuencia	Porcentaje
BAJA	89	54,3
ANSIEDAD MODERADA	61	37,2
ALTA	14	8,5
Total	164	100

Se observa que de los 164 adolescentes; 54,3% (89) presentan baja ansiedad en la conducta; 37,2% (61) presentan ansiedad moderada; y el 8,5% (14) presentan alta ansiedad.

Tabla 9

**DEPRESION EN LA CONDUCTA EN LOS ADOLESCENTES DEL CENTRO
POBLADO DE HOJA REDONDA, EL CARMEN – CHINCHA 2022**

	Frecuencia	Porcentaje
BAJA	106	64,6
DEPRESION MODERADA	40	24,4
ALTA	18	11
Total	164	100

Se observa que de los 164 adolescentes; 64,6% (106) presentan baja depresión en la conducta; 24,4% (40) presentan depresión moderada; y el 11% (18) presentan alta depresión.