

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA



“Práctica del videojuego Dota 2 y agresividad en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, distrito Sancos-Huanca Sancos - Ayacucho, 2023”

Tesis para optar el título profesional de:
Licenciado (a) en Enfermería

Presentado por:
Bach. Luis Hector Fernandez Ccopari
Bach. Sol Lucero Garcia Pomacanchari

Asesora:
Dra. Ruth Anaya Bonilla

Ayacucho - Perú

2024

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedicamos este trabajo de investigación a nuestros padres apreciados y nuestro señor Dios, quienes nos supieron guiar, para poder ser mejores personas cada día, y estuvieron constantemente apoyándonos para lograr todas las metas y sueños. Hoy acaba una etapa importante, para nosotros, pero el comienzo de nuevos proyectos, gracias a todas las personas que nos motivaron a continuar.

AGRADECIMIENTO

A nuestra alma mater, la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Institución que nos formó académicamente y nos permitirá desempeñarnos en el campo laboral.

A nuestra Escuela Profesional de Enfermería, por habernos dado la formación necesaria para ejercer esta bonita carrera que es enfermería.

A nuestra asesora Dra. Ruth Anaya Bonilla, por su tiempo y dedicación durante todo el proceso tan anhelado, agradecerle inmensamente por sus consejos y sabiduría compartidas, los cuales los llevaremos grabados en nuestra memoria.

A los miembros del jurado que fueron parte nuestra formación durante la estancia universitaria y por el tiempo brindado en la revisión de nuestro trabajo de investigación.

A nuestros queridos docentes de la Escuela Profesional de Enfermería por compartir sus experiencias, conocimientos, sabias enseñanzas y, sobre todo, por su humildad y amistad.

Al personal administrativo por su apoyo en la gestión.

A nuestros compañeros por ser el mejor apoyo y por enseñarme a ver la vida desde cada uno de sus puntos de vista.

Y por último, y más importante queremos expresar agradecimiento a nuestro Dios y a todas aquellas personas que, de un modo u otro, apoyaron a concretizar d este trabajo de investigación.

PRÁCTICA DEL VIDEOJUEGO DOTA 2 Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LOS ANDES”, DISTRITO SANCOS-HUANCA SANCOS-AYACUCHO, 2023.

Luis Héctor Fernández Ccopari y Sol Lucero García Pomacanchari

RESUMEN

Objetivo: Determinar la relación entre la práctica del videojuego Dota 2 y la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023. **Metodología:** El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, tipo de investigación aplicada, nivel descriptivo y de diseño correlacional, transversal. La población estuvo constituida por 318 estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes” del distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho-2023. La muestra conformada por 174 estudiantes, con un tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia. La técnica de recolección de datos fue la entrevista y el instrumento es el cuestionario de agresividad validado por el Instituto Especializado de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” consta de 24 ítems y el cuestionario de Práctica relacionadas con los Videojuego (CPRV) constituido por 17 ítems. **Resultados:** del 100% (174) estudiantes. El 67.2% (117) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 A veces. De los cuales el 33.3% (58) de estudiantes presentan nivel de agresividad Media y el 4.6% (8) de estudiantes presentan nivel de agresividad Alta. Mientras que el 25.2 % (44) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 Varias veces. De ellos el 16.6% (29) estudiantes presentan nivel de agresividad Media y el 1.8% (3) de estudiantes presentan nivel de agresividad Alta, otro resultado importante es que del total 100% (174) de los estudiantes 56% (97) presenta nivel de agresividad media y el 7% (12) un nivel de agresividad alta. **Conclusión:** Existe una relación entre la práctica de videojuego DOTA 2 y el nivel de agresividad en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes” de la provincia de Huanca Sancos 2023, en el cual el nivel de agresividad media, esta expresado con un 56% y la tendencia a la práctica del videojuego Dota 2 es 67%, habiéndose demostrado con la prueba estadística de chi cuadrado(X^2) al 95% de confianza, con ello se demuestra la hipótesis de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Palabras claves: agresividad, DOTA 2, estudiantes, práctica.

“PRACTICE OF THE VIDEO GAME DOTA 2 AND AGGRESSIVENESS IN HIGH SCHOOL STUDENTS OF THE EDUCATIONAL INSTITUTION "LOS ANDES", SANCOS-HUANCA SANCOS-AYACUCHO DISTRICT, 2023”.

Luis Héctor Fernández Ccopari y Sol Lucero García Pomacanchari

ABSTRACT

Objective: To determine the relationship between the practice of the video game Dota 2 and aggressiveness in high school students of the "Los Andes" Educational Institution, Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho District, 2023. **Methodology:** The study had a quantitative approach, applied research type, descriptive level and correlational, cross-sectional design. The population consisted of 318 high school students of the "Los Andes" Educational Institution of the Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho district, 2023. The sample consisted of 174 students, with a non-probabilistic convenience sampling. The data collection technique was the interview and the instrument was the aggressiveness questionnaire validated by the Specialized Institute of Mental Health "Honorio Delgado - Hideyo Noguchi" consisting of 24 items and the Video Game Related Experiences Questionnaire (CERV) consisting of 17 items. **Results:** of 100% (174) students. 67.2% (117) of the students play the Dota 2 video game sometimes. Of which 33.3% (58) of students present a medium level of aggression and 4.6% (8) of students present a high level of aggression. While 25.2 % (44) of students play the video game Dota 2 Several times. Of these, 16.6% (29) students present a medium level of aggression and 1.8% (3) of students present a high level of aggression. Another important result is that of the total 100% (174) of the students, 56% (97) present a medium level of aggression and 7% (12) a high level of aggression. **Conclusion:** There is a relationship between the practice of the video game DOTA 2 and the level of aggressiveness in the students of the secondary level of the Educational Institution "Los Andes" of the province of Huanca Sancos 2023, in which the average level of aggressiveness is expressed with 56% and the tendency to practice the video game Dota 2 is 67%, having been demonstrated with the statistical test of chi square (χ^2) at 95% confidence, thus demonstrating the hypothesis of the research and rejecting the null hypothesis.

Keywords: aggressiveness, DOTA 2, students, practice.

ÍNDICE

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
RESUMEN	iii
ABSTRACT	iv

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN	8
---------------------------	---

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO	15
----------------------------	----

CAPITULO III

METODO DE INVESTIGACIÓN	38
--------------------------------------	----

CAPITULO IV

RESULTADOS	45
-------------------------	----

CAPITULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS	50
--------------------------------------	----

CAPITULO VI

CONCLUSIONES	56
---------------------------	----

CAPITULO VII

RECOMENDACIONES	57
------------------------------	----

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2: Práctica del Videojuego Dota 2, en los estudiantes del Nivel Secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca sancos-Ayacucho, 2023.....	46
Tabla 3: Nivel de la Agresividad, en los estudiantes del Nivel Secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos - Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.	47
Tabla 1: Práctica del Videojuego Dota 2 y el Nivel de Agresividad en los estudiantes del nivel Secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca sancos-Ayacucho, 2023.	48

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Práctica del videojuego Dota 2.....	90
Gráfico 2: Nivel de Agresividad.....	91

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

La práctica de los videojuegos ha tomado gran importancia en esta última años en la vida de los niños y adolescentes. Es verdaderamente sorprendente observar como hoy en día los jóvenes prefieren los ordenadores, celulares, tables, etc. dejando así de lado los libros y juegos tradicionales (canicas, trompo, yoyo, etc.), concurso de inventos escolares, la convivencia familiar, los deportes, actividades artísticas, etc., y así formando parte de una comunidad sin preocupación, buscando solo su diversión momentánea, de este modo creando comportamientos inadecuados, siendo personas sin motivación para lograr objetivos académicos y una formación adecuada para sobrellevar la vida.

Al respecto Berkowitz, L. (1996) refiere sobre la agresividad, como “aquél comportamiento de carácter físico o verbal que puede lastimar a una persona, estas acciones no contemplan situaciones accidentales”, por la cual son acciones

provocados por factores del momento que son comportamientos inadecuados de la persona expresado en agresividad⁽¹⁾.

Dota 2 es un videojuego creado por una empresa estadounidense denominado “Valve Corporation”, el cual está distribuido gratuitamente por una plataforma virtual de juegos llamada steam. Este videojuego con miles de jugadores a nivel mundial que está simultáneamente conectados a través de esta plataforma, con el objetivo de conseguir la victoria en grupo. Desde la creación del videojuego Dota 2 a la actualidad, se cuenta con 40.6 millones de jugadores gamer a nivel nacional y mundial⁽²⁾.

La práctica a este tipo de videojuegos, implica grandes cambios psicológicos, debido a que los usuarios gamer (personas que juegan diferentes tipos de videojuegos) destinan mayor parte de su tiempo en un mundo virtual, y abandonan por completo todo su entorno familiar y social, la agresividad es constante y habitual, ya que al estar delante del monitor están libre y con la disposición de agredir verbal y psicológicamente a los jugadores que se encuentren en su entorno; conjuntamente a otros problemas, conllevando a que el usuario gamer se aparte de su vida social⁽³⁾.

El Dota 2 como videojuego incrementa la dificultad de las partidas, de tal manera que el jugador percibe la necesidad de incrementar las horas de practica durante el día, provocando cambios de humor, indicadores de violencia y estrés en cada partida, por lo cual los jugadores experimentan conductas agresivas dependiendo al resultado de la partida (victoria o derrota) expresado con su entorno social⁽⁴⁾.

Dollard J, et al. menciona que “la frustración en casi la mayoría de los casos nos lleva a alguna forma de agresividad”, la frustración aumenta cuando nuestra motivación para alcanzar una meta es muy fuerte, cuando esperamos una gratificación y cuando el obstáculo es muy difícil de alcanzar, es ahí entonces donde la impotencia y la frustración se hacen presentes⁽⁵⁾.

En la investigación, “Efectos longitudinales de los videojuegos violentos sobre la agresión en países como Japón y Estados Unidos” se evidencio que mayor exposición a videojuegos violentos aumenta la agresividad física con el tiempo. Los resultados mostraron indicadores de agresividad, siendo inapropiado en la interacción académica

del año escolar. Estos resultados longitudinales confirman estudios experimentales y transversales anteriores que habían sugerido que la práctica de videojuegos con contenido violentos, es un factor importante para una conducta físicamente agresivo y que este efecto de los videojuegos violentos en los jóvenes, se generaliza en culturas muy diferentes⁽⁶⁾.

A nivel nacional la IMS by Aleph en su reciente estudio en 12,350 peruanos usuarios confirmó que somos uno de los países más interesados en los videojuegos representando 36% más que el promedio de trece países analizados y representado el 60% a nivel nacional; siendo las redes sociales y los videos online líderes en el ranking del consumo de medios. según cifras de la organización “4DEsports” (productora Gamer), hay más de un millón de espectadores en Lima, así como cuatro millones de jugadores casuales a nivel nacional, con al menos medio millón “activo” en la capital⁽⁷⁾.

A nivel nacional en el año 2015, el Ministerio de Salud, determino que los adolescentes de 12 a 17 años experimentaron violencia dentro de las instituciones educativas a las que asistían, siendo los de sexo masculino (51.5 %) el mayor porcentaje de afectados en comparación a las de sexo femenino (48.5 %) ⁽⁹⁾, también 71% de jóvenes señalan que en algún momento de su vida durante la etapa escolar sufrieron violencia psicológica por parte de sus compañeros, principalmente a través de hostigamiento, amenazas y acoso. Y por último el 30.4% expresan haber sufrido violencia física⁽⁸⁾.

Romero, A. y Vallejos, J. en su investigación realizada mostraron que del 29 % al 49% de la población estudiantil posee niveles medios o altos de agresividad ante situaciones desagradables o de violencia, por lo tanto vemos que la exposición a contenidos violentos, está relacionado significativamente a la agresividad expuesta en las I.E. del Distrito de Chancay⁽⁹⁾.

Según Vallejo M, y Capa W(2010), en un estudio, con el propósito de evaluar la funcionalidad familiar y los estilos interactivos con la adicción a los video juegos, se evidencio que el 85% de su muestra practican los videojuegos, siendo los varones quienes practican más con un porcentaje de 94.7% a comparación con las mujeres con un 70.6%, con respecto al lugar donde se practican los videojuegos encontraron

que en la propia casa con un 40% y en las cabinas de internet 42.1%, resultados que indican que el hogar se ha convertido en ambiente de riesgo, por la cual el control de los padres es fundamental en este aspecto⁽¹⁰⁾.

Navarro A. en su investigación para demostrar si los juegos digitales afectan al comportamiento agresivo en infantes, llegaron al resultado que el 70% de los niños, tenían conocimiento sobre los juegos electrónicos, pero el 30% lo utilizan, de las cuales, la interrogante planteada por el investigador a los progenitores, dio como resultado que los videojuegos electrónicos afectan en el comportamiento agresivo en un 72%⁽¹¹⁾.

Por otro lado, en Perú en una investigación, el cual objetivo principal fue resolver los efectos desfavorables del videojuego Dota 2 asociado con la agresividad entre 120 participantes de diferentes sexos, con edades que fluctúan dentro de 14 y 17 años; Como consecuencia, el uso de este juego crea agresividad en los alumnos, que a su vez conlleva a efectos desfavorables para ellos⁽¹²⁾.

Gutiérrez, B. (2019) en una investigación, con el propósito de determinar que la participación especialmente en el Videojuego Dota 2 y el comportamiento disruptivo de los estudiantes se asocian en forma directa. Los resultados exhiben que la mayoría (63,4%) tienen altos niveles de agresividad, estos resultados nos quieren decir que los alumnos expresan agresividad física y psicológica con conductas indisciplinarias dentro de la I.E San Juan Bautista⁽¹³⁾.

Este conjunto de problemas asociados al videojuego Dota 2, amerita que se sopesen su vinculación real con la agresividad, que resume el deterioro de algunas características afectivas del estudiante. En el distrito de Sancos perteneciente a la provincia de Huanca Sancos se observa el incremento de cabinas de internet y servicios de internet a domicilio lo cual lo hace más ideal para la práctica con el videojuego Dota 2 y así mismo la concurrencia de escolares de nivel secundario a dicho establecimiento inclusive en horas de clase, hecho el seguimiento a estos escolares están participando del juego en red Dota 2. Al realizar la visita a la I.E “LOS ANDES” se ha observado conductas de agresividad manifestado por empujones, insultos, golpes, gritos entre compañeros e inclusive con sus docentes, principalmente en los estudiantes inmersos

al video juego Dota 2; estos hechos despertaron mi preocupación e interés a investigar a esta problemática que aqueja al distrito de Sancos. Lo cual permitió identificar el siguiente problema: ¿Cuál es la relación entre la práctica del videojuego Dota 2 y la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023?, para lo cual se planteó el siguiente objetivo general: determinar la relación entre la práctica del videojuego Dota 2 y la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “LOS ANDES”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023. Y como objetivos específicos:

- a) Identificar la práctica del videojuego Dota 2, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “LOS ANDES”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.
- b) Identificar el nivel de agresividad en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “LOS ANDES”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.
- c) Relacionar la práctica del videojuego Dota 2 con el nivel de la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “LOS ANDES”, distrito Sancos-Huanca sancos-Ayacucho, 2023.

Las hipótesis planteadas en esta investigación fueron:

Hi.

Existe relación significativa entre la práctica del Videojuegos Dota 2 con la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.

Ho.

No existe relación significativa entre la práctica del Videojuegos Dota 2 con la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.

La importancia de esta investigación se debe a que en la actualidad la agresividad, como efecto de la práctica de videojuego DOTA 2, es un problema de salud pública

no solo en el territorio peruano, sino que es un problema mundial que está presente, por la rápida masificación de las redes sociales en estos últimos tiempos, y más aún, a consecuencia de la pandemia del COVID 19, sobre todo en la nueva generación, que están pendientes y entretenidos a los nuevos avances de la tecnología. Como sabemos la agresividad relacionada a los videojuegos es un problema que aqueja a los estudiantes, sin embargo, no existe políticas públicas para su prevención, y mucho menos en poblaciones lejanas de la capital como es el caso de la provincia de Huancasancos, podemos entender tal vez como un simple vicio presente en nuestros jóvenes, sin embargo, la consecuencia de la práctica al videojuego DOTA 2 pueden ser nocivo y de trascendencia durante el desarrollo y la vida de las personas. En ese sentido la presente investigación tiene como propósito identificar la práctica del video juego Dota 2 en la población más vulnerable que son nuestros jóvenes en formación, que acuden a estas cabinas de internet e incluso practicado este juego en sus hogares, tomando en cuenta todo estos puntos, proponer estrategias y acciones que puedan motivar a los adolescentes a practicar otras actividad más productivas para su vida, de esta forma salvaguarda el adecuado desarrollo de nuestro jóvenes.

La metodología del estudio, corresponde al tipo de investigación aplicada, de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, correlacional simple y de corte transversal. La población estuvo constituida 318 estudiantes matriculados en el año electivo 2023, y la muestra conformada por 174 estudiantes, se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando a los estudiantes que aceptaron participar en el presente estudio. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la entrevista y los instrumentos fueron: Cuestionario de agresividad adaptado por Emil Coccaro y validado por el Instituto Especializado de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” también a través de juicio de expertos y el cuestionario de Práctica Relacionadas con los Videojuegos (CPRV) elaborado por: Andrés Chamarro, et al., para la confiabilidad de ambos instrumentos se aplicó el Alfa de Cronbach. Los datos obtenidos fueron procesados Software Estadístico SPSS V. 26.0, cuyo análisis se efectuó mediante la aplicación de la prueba estadística Chi Cuadro (X^2), el cual tiene una independencia del 95% de confianza ($p < 0.05$). Microsoft Excel, mono usuario, se utilizó para el análisis, tabulación y la elaboración de gráficos.

Los resultados, indican que el nivel de agresividad que presentan los estudiantes del 100% (174), el 56% (97) de estudiantes presentan Nivel de Agresividad Media, y el 7% (12) de estudiantes presentan Nivel de Agresividad Alta. De igual modo, en cuanto a la práctica de video de Dota 2 del 100% (174) estudiantes, el 67% (117) de estudiantes practican A veces y el 25% (44) de estudiantes practican Varias veces. Con respecto a la relación entre práctica del videojuego dota 2 y el nivel agresividad, del 100% (174) estudiantes. El 67.2% (117) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 A veces. De los cuales el 33.3% (58) de estudiantes presentan nivel de agresividad Media y el 4.6% (8) de estudiantes presentan nivel de agresividad Alta. Mientras que el 25.2 % (44) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 Varias veces. De ellos el 16.6% (29) estudiantes presentan nivel de agresividad Media y el 1.8% (3) de estudiantes presentan nivel de agresividad Alta. Por esta razón las dos variables en estudio son directamente proporcional ya que a mayor práctica del video juego Dota 2 presentan mayor comportamiento de agresividad, de este modo siendo demostrado con la prueba estadística de Chi Cuadrado (X^2) al 95% de confianza. Concluyendo que existe relación entre la práctica de videojuego Dota 2 y agresividad en los estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa los “Los Andes” de la provincia de Huanca Sancos, resultados que son alarmantes para los padres, profesores y población, en los últimos años no hay evidencia de estudios en este distrito sobre estas variables, por la cual estos resultados son nuevos, a consecuencia de la crecida exponencial de la tecnología, la juventud Huancasanquina está más inmerso a la práctica de estos videojuegos, ya que con el tiempo se han aperturado cabinas de internet en diferentes puntos del distrito Sancos y a mayor facilidad para la adquisición de equipos digitales, esto sumado al descuido de los padres de familia y autoridades del distrito, han hecho que esta problemática haya crecido de forma exponencial, afectando a la juventud tanto física, psíquica y socialmente.

La presente investigación está estructurada de la siguiente manera: Introducción (CAPITULO I), Revisión de la Literatura (CAPITULO II), Materiales y Métodos (CAPITULO III), Resultados (CAPITULO IV), Discusión de Resultados (CAPITULO V), Conclusiones (CAPITULO VI), Recomendaciones (CAPITULO VII), Referencias Bibliográficas y Anexos.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Los estudios que fundamentan la problemática de abordar el presente trabajo de investigación son:

2.1.1. Antecedentes internacionales

Allahverdipour et al. En Irán en el 2010 desarrolló un estudio titulado: "Aspectos sociodemográficos, Estado Mental, Comportamiento Agresivo, efectos secundarios percibidos con respecto a los Videojuegos de ordenador, y conductas de juego" cuyo objetivo fue establecer en qué medida los videojuegos tienen relación con el bienestar psicológico y la conducta agresiva entre los niños de la República Islámica de Irán. El estudio transversal contaba con una muestra significativa de 444 participantes entre niños y niñas, en ocho escuelas secundarias, a las cuales se proporcionó cuestionarios de estado mental, efectos

secundarios percibidos con respecto a los videojuegos de ordenador, comportamiento agresivo, aspectos sociodemográficos, y conductas de juego, determinando en sus resultados que en promedio, los jóvenes practican video juegos 6.3 horas semana y el 47 % de los participantes confirma que había jugado uno a más juegos con características violentas. De este modo, en el estudio se percibe que las personas que practicaban los videojuegos desde edades muy tempranas tenían una tendencia de poseer y desarrollo salud mental deficiente, y que el comportamiento agresivo en estos niños es proporcional al tiempo de exposición a estos videojuegos. Conclusión: Los datos revelan una asociación relevante entre el uso de videojuegos y los resultados de salud mental, se mencionan los posibles impactos nocivos que pueda tener el uso excesivo de videojuegos en su salud y en las funciones psicosociales de los adolescentes, por la cual se invoca una mayor importancia en el cuidado de los hijos en estos temas que pasan desapercibido⁽¹⁴⁾.

Torre, A y Valero, L. En Murcia – España en el 2013 realizó una investigación titulada: “Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos” cuyo objetivo fue destacar un efecto de la exposición al videojuego violento de coches sobre la elicitación a corto plazo, en las respuestas de agresión e ira tras la exposición, ver de esta forma los daños psicosociales ocasionados por el videojuego. Muestra constituida por 47 participantes, 29 varones y 18 mujeres, con un rango de edad de entre 12 y 15 años, residentes en la ciudad de Montilla en la provincia de Córdoba (España). Se midieron ansiedad e ira auto informadas pre-postest, así como la ejecución en una tarea indirecta de agresión. Se realizaron análisis de la varianza para precisar el efecto de la exposición a cada tipo de videojuego, edad y sexo. En el resultado se halló un efecto principal importante de la edad y de interacción de ésta con el tipo de videojuego y el sexo. Asimismo, existe un efecto pre-postest en ira estando tras la exposición al videojuego violento. Conclusión: Se destaca un efecto de priming de la ira a corto plazo y la edad tras la exposición al videojuego de carácter violento, en

la respuesta agresiva. La presencia de moduladores de los efectos de contenidos violentos puede esclarecer su naturaleza y ayudar a predecir conductas delictivas⁽¹⁵⁾.

Fuentes y Pérez En Colombia en el 2015 investigación titulada “Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia)”, tuvo como objetivo determinar si el uso excesivo de videojuegos no dirigidos, influye en el rendimiento escolar y comportamiento. La muestra estuvo conformada de 480 estudiantes varones usuarios de videojuegos que cumplieron los criterios de inclusión. El método de estudio fue cuantitativo-descriptivo. Se llevó a cabo un muestreo estratificado en cinco instituciones educativas públicas, de estrato socioeconómico bajo del municipio en Sincelejo-Sucre; la participación de los estudiantes fue voluntaria. Para dicho estudio, se utilizó una encuesta con preguntas abiertas y cerradas. Los resultados muestran que el 81,8% tienen bajo rendimiento académico. Asimismo, los videojuegos han generado adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud. Conclusión: Existe una relación directa entre las variables, dentro de los principales cambios generados en los estudiantes por el uso de videojuegos se encuentran: bajo rendimiento académico, aislamiento, adicción y agresividad⁽¹⁶⁾.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Olmedo D. En Arequipa en el 2015, realizó una investigación que tiene como título “Influencia de los video juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección “A” de la Institución Educativa “Latinoamericano” del Distrito de Paucarpata – Arequipa 2015.”; cuyo Objetivo: Fue determinar si el excesivo uso de los videojuegos influye en la conducta agresiva de los estudiantes, siendo su hipótesis, demostrar que el excesivo uso de los videojuegos influye en la conducta agresiva. Metodología: El presente estudio es de tipo explicativo con diseño de investigación no experimental, es transversal. La población y muestra está formado por los estudiantes del 4to grado

“A”. En los Resultados: El 57% de estudiantes son irritables, mientras que el 50% de estudiantes se encuentran expuestos a los videojuegos por encima de lo normal llegando incluso a cierto grado de adicción, también han podido determinar que el grado de agresividad verbal alcanza al 43% de los alumnos. Además, el 39% de alumnos son agresivos físicamente, y se pudo demostrar que esta agresividad, en su mayoría, se debe a la adicción a los videojuegos. Llegando a la Conclusión: Que, si existe una relación entre la adicción a los videojuegos con la conducta agresiva de los estudiantes puesto que el 50% de estos, a su corta edad, presentan un grado elevado de adicción a los videojuegos y un promedio del 45% de estudiantes presentan rasgos de agresividad⁽¹⁷⁾.

Carlos, F. y Saldívar, G. En Arequipa en el 2016 realizo su estudio titulado: “Influencia de la ejecución del videojuego dota 2 en la agresividad, en alumnos de nivel secundario, distrito Tiabaya, 2016. El objetivo principal a deducir fue si los efectos del videojuego Dota ocasionan agresividad. El tipo de investigación es básica, no experimental y de corte transversal, con un enfoque cualitativo, investigación de estudio censal. Resultados: La ejecución del videojuego Dota, en su gran mayoría (83.4 %) los estudiantes ejecutan el Videojuego Dota de forma perjudicial, por otro lado, se detectó que la agresividad, en la mayoría (63.4 %) los estudiantes muestran agresividad física y psicológica. Conclusión: Las dos variables ejecución del video juego dota y la agresividad están relacionados de forma perjudicial, ya que el juego origina actitudes agresivas en los alumnos, entonces hay una asociación significativa⁽¹²⁾.

Remigio J. En Lima en el 2017 realizo la tesis titulada “Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017”. El objetivo fue determinar la correlación entre sus variables agresividad y adicción a juegos digitales, su muestra estuvo conformada por 350 estudiantes de ambos sexos, con edades 11 a 16 años, el instrumento utilizado fue el Test de HAMM1ST y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry, con

un tipo de estudio descriptivo. En los resultados obtenidos de las instituciones públicas se perciben en su mayoría, la presencia de niveles altos en relación con las conductas agresivas con un 32%, también se encontró que la mayoría, tienen un nivel alto de abuso con el tema del uso de videojuegos con un 97%, En general, los estudiantes del sexo masculino de las instituciones propenden a presentar un índice alto de agresividad. Concluyendo que las variables de este estudio, están correlacionados directamente, así mismo, los estudiantes presentan mayores índices de conductas agresivas, tienden a manifestar mayores evidencias de focalización a los videojuegos, modificación a su estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída, concluyendo que a mayor adicción a los videojuegos presentara mayor conducta agresiva⁽¹⁸⁾.

Arteaga T. En Lima en el 2018 presento la investigación titulada: “Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018”, tuvo como objetivo determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en adolescentes, el cual su diseño de investigación fue no experimental-transeccional de tipo descriptivo- correlacional. La muestra estuvo constituida por 100 adolescentes, comprendiendo la edad de 12 a 19 años. Se aplicó el instrumento Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Marcos y Cholíz adaptado a Perú por Sala Edwin y Merino Cesar (2017) y el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry adaptado a Perú por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012). Entre los resultados más significativos la variable agresividad representa un alto nivel (31.0%), en más de la cuarta parte de la población de jóvenes adolescentes, por lo que se puede inferir que los estudiantes podrían estar presentando algunos elementos considerados por Buss y Perry como agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira. Los resultados que se han obtenido de la variable dependencia a videojuegos se observaron que existe un nivel alto de dependencia a videojuegos (46.0%), en casi la mitad de la población de adolescentes,

por lo que se infiere que, de ser así los estudiantes evaluados podrían estar bajos los criterios de pérdida de control, irritabilidad, si el juego es interrumpido o abandono de actividades cotidianas. En la conclusión se obtuvo como resultado que existe una correlación moderada, de tipo directa y significativa, por lo que a mayor nivel de dependencia a videojuegos mayor será el nivel de agresividad⁽¹⁹⁾.

Valdés B. y Yucra J. En Arequipa en el 2019 dirigieron la tesis titulada “Relación entre agresividad, impulsividad y la dependencia del videojuego Dota 2 en jóvenes arequipeños” la cual tuvo como objetivo exponer la relación de sus variables de estudio, en adolescentes Arequipeños que participan del videojuego DOTA; mediante un muestreo no probabilístico, trabajando con 145 jugadores de cabinas prestadores de internet, aplicando sus instrumentos de Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, Cuestionario de Impulsividad de Barratt y por último el cuestionario de Detección de juego patológico. Entre los resultados se encontró que los participantes que practican Dota, presenta nivel alto en agresión física y verbal, de toda la muestra 34.5% exponen nivel alto en agresión física, también 43.4% en agresión verbal, por lo tanto, el 68.3% presentan niveles de agresividad medio, alto y muy alto. Concluyendo: Las variables estadísticamente están relacionados, en otras palabras, a mayor aumento en la dependencia del juego, mayor será la agresividad y la impulsividad⁽²⁰⁾.

2.1.3. Antecedentes locales

Cahuana, M. y Claudio, N. En Ayacucho, 2014 en su tesis de investigación “videojuegos relacionados a la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho -2014”, el objetivo fue determinar la relación entre los videojuegos y la conducta Agresiva. El enfoque fue cuantitativo, tipo analítico, de nivel descriptivo y diseño transversal. La población estuvo constituida por los adolescentes de 10 a 19 años que

hacen uso de videojuegos, en las cabinas de internet. La muestra es no probabilístico intencional constituido por 110 adolescentes. La técnica de recolección de datos es la entrevista estructurada y la aplicación del test. Resultados: Con respecto al tipo de videojuego que prefieren jugar los adolescentes usuarios de las cabinas de internet un 80.9% prefieren videojuegos de contenido y características violentas (Dota II, Counter) altamente nocivos para la salud mental de los adolescentes. El 57.3% de adolescentes usuarios de videojuegos presentan conducta agresiva y el 35.5% vienen jugando más de 2 años. El 40% de adolescentes usuarios de los videojuegos, juegan de 5 a más veces por semana y predomina en 36.4% la conducta agresiva. El 39.1% de adolescentes usuarios de videojuegos juegan por espacio de 3 a más horas por día y predomina en 36.4% la conducta agresiva. Conclusión: Existe relación directa entre los videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Lo cual que se demuestra con la aplicación de la prueba estadística Chi Cuadrado (X^2), de independencia al 95% de confianza⁽²¹⁾.

Gutiérrez. N. En Ayacucho, 2019 realizó la tesis “Asociación entre el Videojuego Dota y el Comportamiento Disruptivo De los estudiantes de la I. E. “San Juan” Distrito de San Juan Bautista de la Provincia De Huamanga de la Región De Ayacucho, 2019”. El objetivo fue determinar en qué medida la participación en el Videojuego Dota se encuentra relacionada con el comportamiento disruptivo, la investigación fue desarrollada bajo el enfoque cuantitativo, el cual es secuencial y probatorio, tipo de investigación aplicada, el diseño es no experimental de corte transversal, nivel de investigación correlacional. La cantidad de elementos que constituyen la muestra de este estudio es equivalente a 23 unidades de análisis animadas las mismas que corresponden a los estudiantes del VI ciclo del segundo grado del Nivel de Educación Secundario, en tanto, en la investigación se hará uso del muestreo no probabilístico por conveniencia. En el resultado encontrado el 100% de las unidades de análisis observadas, en el 35% se percibe que el

estudiante tiene casi siempre y a veces una actitud desafiante (amenaza, intimidada, etc.) hacia las autoridades educativas porque existe influencia de la agresividad asimilado en el juego dota, por lo tanto dicha actitud lo manifiesta en la confrontación de los profesores y en el 30% se aprecia que siempre, todo este porcentaje demuestra que existe un comportamiento desafiante entre sus compañeros por la influencia del juego dota que ocasiona manifestaciones de agresividad física y verbal. Conclusión: Se determinó que la participación en el Videojuego Dota y el comportamiento disruptivo se asocian en forma directa. Esta hipótesis de investigación denominada principal o general ha sido comprobada⁽¹³⁾.

2.2. BASE TEÓRICA CIENTÍFICA

2.2.1. Práctica del juego virtual dota 2

Con la finalidad de entender unas de las variables de suma importancia en la investigación planteada es necesario comenzar de los principios de este juego dentro de diferentes comunidades y como va evolucionando a lo largo de los años y en la actualidad.

2.2.2. El juego

La Real Academia Española (RAE) define como: “Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”⁽²²⁾.

En la opinión de Arguello C. en su informe llamado “El juego como práctica de la libertad: La imposición y la construcción de reglas”. nos menciona, por intermedio de las ideas de diferentes textos, que el juego es una actividad en la que los involucrados tienen la voluntad de decidir si realmente pretenden formar parte de la actividad. Del mismo modo, pueden optar por no involucrarse, en vista de que es una acción autónoma⁽²³⁾.

Cabe recordar que la palabra "juego" en este caso se refiere a la actividad encaminada a entretener o promover el ánimo divertido de todos los

participantes, incluidos también a los espectadores que viven estos juegos (24).

Es cierto que el juego es una actividad que proporciona a las personas divertirse y disfrutar en libertad. Pero no olvidemos que todo juego comprende un sentido de disputa entre jugadores, pero no solamente entre compañeros si no también con el juego mismo en sí, ya que estos juegos contienen desafíos en la cual la personas buscan lograr los objetivos, a través de su destrezas y creatividad⁽²⁵⁾.

2.2.2 Juegos de roles

Es de suma importancia para esta investigación aprender sobre un tipo de juego llamados juegos en roles. ¿Por qué es de suma importancia para esta investigación? Porque el caso de estudio es Dota 2, si bien es un videojuego virtual, su lógica demanda que, para conseguir ganar el juego, cada grupo debería estar compuesto por cinco jugadores capaces de asumir un rol específico⁽²⁴⁾.

Antes que nada, es importante saber qué se puede entender por juego de rol. Para entender un poco mejor sobre el juego en rol tomaremos la definición planteada por Yolanda JB: quien asegura que un juego en rol se distingue como una teatralización de una circunstancia, en que los integrantes asumen roles para poder enfrentarse. Y de esta manera solucionar los retos que se les presenta⁽²⁶⁾.

Es de suma importancia definir este capítulo de juego de roles porque nos permite entender de mejor forma una de las variables en estudio que es Dota 2, principalmente el juego online esta referido a asignar roles que cumplan diferentes funciones dentro del juego, para lograr un objetivo común que es conseguir la victoria.

El juego Dota se resume en la lucha entre dos equipos por conquistar la base enemiga, el primer en romper todas las estructuras incluyendo el ancient que es la torre principal gana el juego, esto se logra con constante batallas o luchas que se dan durante aproximadamente 1 hora, dependiendo de la circunstancia como se esté dando el juego. En el juego

cada jugador cumple un rol importante, dependiendo del personaje que escoja para jugar, cada personaje tiene características definidas como, por ejemplo, agilidad, soporte-apoyo, fuerza, universal, entre otros.

La clave para el desarrollo con éxito del juego, es que cada jugador conozca sus experiencias y sus habilidades para ser capaces de estar a la talla con sus personajes, para así poder jugar y trabajar en equipo y de esta forma poder ganar el juego en menor tiempo y con menor dificultad. El valor significativo en el juego de roles está en las capacidades de observar de cada participante a la hora de jugar, de tal modo que, trabajando en equipo y con mucho esfuerzo, puedan deducir los problemas y encontrar la posible solución⁽²⁷⁾.

2.2.3 Definición de video juegos

Para definir de una forma apropiada el término videojuego tomaremos los aportes de la Real Academia Española, quien define como: “todo dispositivo electrónico que, mediante un equipo técnico apropiado, es capaz de poder simular juegos en las pantallas de un televisor, computadora, celular, entre otros”⁽²⁸⁾.

Citando a Rivera et al., definen al video juego como juego electrónico donde individuos interactúan a través de una pantalla, por eso su nombre “videojuego”, el cual ha evolucionado gracias al adelanto de las tecnologías, de este modo pudiéndose implementarse en una o más plataformas, como una computadora, consola o dispositivo portátil⁽²⁹⁾.

En la opinión de Vallejos M. y Capa W. en su artículo sobre la psicología en adolescentes, indica que los videojuegos, así como otros factores como la familia y / o los amigos, predisponen a crear conductas adictivas en los jóvenes, la cual no es hábito seguro debido a las conductas violentas que estas pueden generar en los jóvenes que recién están formando sus comportamientos⁽¹⁰⁾.

2.2.4 Juegos “MOBA”

El término “MOBA” hace mención a un tipo de categoría de videojuego; que se practica últimamente en los jóvenes de todo el mundo; responde a una abreviación compuesta por las siguientes palabras: Multiplayer Online Battle Arena (Arena de Batalla en Línea para Multi – Jugadores). Elementalmente, es un tipo de juego que se desarrolla en un mapa cuadrado determinado. En él, se encuentra dos bases (radiant y dire) que deberían estar resguardadas por cada equipo, los cuales son conforman cinco jugadores⁽³⁰⁾.

El principal objetivo del juego es destruir el trono del enemigo, una vez derrumbada el trono acaba el juego inmediatamente. Para lo cual, cada integrante del equipo tiene el control sobre una unidad llamado “héroe”, con el que debe jugar y vencer a las unidades del equipo contrario, conseguir los llamados ítems que les den más habilidades y poder, para poder contra los otros cinco enemigos en el mapa⁽³⁰⁾.

Esta dinámica de juego entonces involucra diferentes cualidades de la persona dentro del juego, lo cual lleva a que el los jugadores trabajen en equipo y contrastante comunicación para así poder salir victoriosos de la partidas o encuentros que se disputen.

2.2.5 Dota 2 en la realidad peruana

A lo largo de los últimos años, desde que “Dota 2” se convirtió en un juego gratuito y abierto al público de todas las edades en todo el mundo⁽³¹⁾.

Muchos usuarios, tanto jugadores retirados y amantes del juego desde “World of Warcraft III”, como nuevos participantes, se han esforzado en formar parte del escenario internacional y mundial. El Perú no es ninguna excepción. Solo basta con ver la lista de equipos peruanos que se disputan en los diversos torneos internacionales y mundiales, los cuales son publicados para la información en la página oficial del juego. Por ejemplo, según su base de datos acerca de equipos registrados a nivel internacional, la cual contiene nombres de más de (190) equipos, Perú tiene un aproximado de (10) equipos a su nombre⁽³²⁾.

Por lo tanto, en nuestro país vemos una estrecha relación, con el escenario de competición mundial, ya que cada año que pasa, el Perú demuestra poseer la capacidad de llegar en el ranking de 10 primeros equipos mejores a nivel mundial, demostrando en diferentes torneos internacionales. Pero también existen personas que han generado baches en el progreso de este rubro. No obstante, la comunidad de Dota 2 relacionado con el comportamiento a la hora de la práctica del juego da mucho que desear, por las diversas actitudes que demuestran a la hora de jugar.

2.2.6 Noción del videojuego “dota 2”

Según indica ValveCorporation (2017), DOTA 2 “es un juego que pertenece al género MOBA — Multiplayer Online Battle Arena — que enfrenta a dos grupos de cinco jugadores cada uno. Los dos grupos son denominados Radiant o Dire, y tienen situadas las bases en esquinas opuestas del mapa. Éste se divide en tres caminos denominados líneas, que conectan ambas bases; un río en medio separa los dos territorios. Cada 30 segundos aparece un pequeño grupo de criaturas llamadas creeps las cuales proporcionan oro. Lo harán en las tres líneas y emprenderán el camino hacia la base enemiga, luchando con las unidades y torres de los oponentes para lograr su objetivo. La meta del juego es destruir por completo el edificio enemigo llamado Ancient y situado en el centro de la base rival. Para ello, Cada participante controla una única unidad conocida como Héroe. A lo largo del juego se destruirá o matará creeps, héroes o edificios enemigos. Serán recompensados con experiencia para subir niveles u oro para comprar nuevos y poderosos objetos. Cuando un héroe es asesinado pasará un tiempo muerto, el tiempo dependerá del nivel del héroe; al resucitar, lo hará en su propia base. Podemos ignorar ese tiempo pagando cierta cantidad de oro, pero no se podrá hacer de forma constante. Para el final, el juego acabará cuando un equipo acaba con el Ancient enemigo”⁽³³⁾.

2.2.7 Adicción a los videojuegos

En la opinión de Ruperto A y Ruiz K (2019), en estos últimos años la adicción a los videojuegos ha crecido exponencialmente sin control alguno, afectando de esta manera a los niños y jóvenes a niveles desmesurados, tanto a nivel nacional y mundial, ya que se encuentra al alcance de todos, desde ordenadores hasta celulares, que son artefactos que se usa diariamente por la mayoría de personas, la cual es utilizada de forma incorrecta, en las primeras etapas de la vida del ser humano, por lo tanto los resultados de este mal uso causan deterioros temprano y tardío del desarrollo cognitivo y psicosocial. Esto conlleva a que el ser humano sea dominado por la adicción presentando características agresivas cuando no puede realizarlo o practicarlo, además lo convierten en el centro de su vida y la persona descuida muchas de sus hábitos, por lo tanto, entran a un estado de depresión con ellos mismos, cayendo en este círculo vicioso, ya que intentando salir de esta adicción, lo cual va ser muy complicado, sino imposible, y menos si no es con ayuda de profesionales⁽³⁴⁾.

También nos menciona que en estos últimos tiempos se ha hecho que la adicción a los videojuegos se vuelva más controversial siendo considerada como una patología en la salud mental de nuestros jóvenes, lo que permite a la víctima poder asistir a centros de salud mental como apoyo para el problema y poder evitar empeorar la intensidad de este, o en caso de ser grave recibir el apoyo necesario para controlarlo. Para prevenir esta adicción es mejor actuar en edades tempranas de desarrollo de los infantes, de manera evitamos que esta adicción traiga consecuencia irreparable en los niños y adolescentes⁽³⁴⁾.

2.2.8 Dimensiones a la adicción a los videojuegos

Según Marco C. Chóliz M., construyeron el Test de Dependencia de Videojuegos, que evalúa las siguientes dimensiones⁽³⁵⁾.

2.2.8.1 Dimensión de abstinencia

Estado emocional desagradable, incluso con consecuencias físicas, que ocurren cuando una actividad particular es suspendida o repentinamente reducida.

2.2.8.2 Dimensión de abuso y tolerancia

En tal sentido el abuso y tolerancia es el transcurso por el cual se requiere jugar progresivamente cada vez más tiempo y de forma excesiva para conseguir los efectos de cambio del estado de ánimo que se lograban anteriormente.

2.2.8.3. Dimensión de problemas asociados a los videojuegos

Se refiere a las secuelas negativas del uso excesivo de los videojuegos.

2.2.8.4. Dimensión de dificultad de control

Es la dificultad para dejar de jugar, a pesar de que no sea necesario ni adecuado en ese momento o situación.

2.2.9 la agresividad

El término agresividad se define como “tendencia a actuar o a responder violentamente”⁽³⁶⁾. por esta razón este comportamiento genera malestar y mucho rechazo justamente porque causa mucho daño en los seres humanos⁽¹⁾.

La agresividad como conducta en la mayoría de los casos, corresponde a una característica aprendida o adquirida desde pequeños en el hogar, ya que las relaciones que se dan y los comportamientos presentados por la familia, ejercen una influencia en su generación y mantenimiento⁽³⁷⁾. En tanto estos problemas de salud mental, como es la agresividad tienen ser solucionados de la mejor forma posible, con profesionales, esto no solo involucra al individuo que presenta la agresividad, si no el entorno de la familia, y de esto depende una familia saludable.

En opinión de Mussen, et al. nos dicen que: “La agresión es resultado de las prácticas sociales de la familia y que los niños que emiten conductas agresivas, provienen de hogares donde la agresión es exhibida

libremente, existe una disciplina inconsistente o un uso errático del castigo”⁽³⁸⁾.

Las conductas agresivas es forma de expresión de las personas que nos reflejan su molestia, su insatisfacción, y muchos otros sentimientos que en su mayoría son mal canalizados o mal aprendidos durante toda su vivencia, ya que las reacciones ante lo que no les gusta, la mayoría de las ocasiones son desproporcionadas con respecto al problema original, esta desproporción es como ver las cosas en una magnitud demasiado alta como para solucionarlos y la respuesta automática se traduce en un insulto, desprecio, crítica, golpe, amenaza, etc. Tantas conductas que se catalogan como violencia física, verbal, psicológica, sexual, todas ellas son conductas que buscan el castigo de la otra u otras personas⁽³⁸⁾.

2.2.10 Teoría de la agresión como conducta innata:

Las ideas planteadas con respecto que la agresión es una conducta innata, se apoyan en los principios de S. Freud y diferentes autores como K. Lorenz, las cuales tienen sustento teórico⁽³⁹⁾.

En opinión de Freud, la agresión tiene características innatas en los seres humanos, en verdad es junto con el sexual, uno de los impulsos básicos: el “thanatos” (tendencia a la destrucción, la agresión y la muerte) y el “eros” (tendencia al placer y la vida). El reprimir y control de la conducta agresiva deriva, para los psicoanalistas, de la resolución del Complejo de Edipo, del desarrollo progresivo formación del Super Yo y de la consolidación del principio de la realidad; entonces la agresividad se expresa como una manera de dirigir el instinto hacia los demás en lugar de dirigirlo contra uno mismo⁽⁴⁰⁾.

A juicio de Lorenz y Morris, nos mencionan que la agresión se fundamenta principalmente en factores hereditarios, estos autores basan sus argumentos en el hecho de que al ser nuestro antecesor un animal instintivamente violento y, dado que el ser humano ha evolucionado de una comunidad primitiva, nosotros también debemos tener características de impulsos destructivos en nuestros genes

hereditarios, esto nos quiere decir que la conducta agresiva es innata y se puede dar en cualquier momento, puesto que la energía instintiva se acumula y se descarga a menudo, tanto con nosotros mismos o nuestro alrededor^{(39),(40)}.

2.2.11 Teoría de Aprendizaje Social de la Agresión

La teoría donde la agresión es adquirida durante la interacción social esta evidenciada en estudios de investigación empíricos, las cuales señalan que la conducta agresiva se obtiene y se consolida mediante modelos y el refuerzo directo de las respuestas agresivas.

2.2.12 Teoría de Frustración relaciono con la Agresión

Argumenta Berkowitz (1980), que la agresividad se produce por la interferencia que se produce en los acontecimientos ambientales en los objetivos que tiene el sujeto, y por ende la agresión se produce como consecuencia de la frustración al no lograr lo quiere⁽¹⁾.

Analizando lo dicho, las personas entramos en este tipo de agresión principalmente por no conseguir esas metas que queremos, por la cual esas conductas inapropiadas lo expresamos con personas cercanas a nosotros, al igual que con personas desconocidas.

2.2.13 Teoría de aprendizaje según Bandura (1977)

Como señala Bandura (1977), el comportamiento de la agresividad, mayormente es producto de un aprendizaje durante los primeros años, por lo tanto, la agresión no es una conducta innata como afirman algunos autores, sí que responde más que todo a la educación brindada por la familia y la sociedad. Entonces la agresión es como una clase de respuesta que causa daño o perjuicio, si se dirige contra algo o alguien. en los hallazgos más relevantes de su trabajo, menciona que los progenitores de los niños agresivos por lo general están más inclinados a promover la agresión. según la teoría del aprendizaje social es posible crear niños muy agresivos con solo exponerlos a modelos agresivos exitosos y gratificarlos intermitentemente por su conducta agresiva⁽⁴¹⁾.

Siendo así, los niños no aprenden sólo de recompensas y castigos directos, sino a través de la observación y las acciones que se presentan en el momento. Los infantes en su medio próximo tienen una gran cantidad para imitar, siendo la imitación un mecanismo mediante el cual se puede efectuar el aprendizaje⁽⁴²⁾.

2.2.14 Modelo de análisis y concepción de conducta agresiva según Anicama (1999):

Principalmente este modelo hace importancia en los factores ambientales, incorporando donde sea necesario los componentes fisiológicos, bioquímicos y sociales, pero no los hereditarios o genéticos. La conducta agresiva y violenta en un sentido psicológico han sido concebidas como una “clase de respuesta psicosocial” ante estímulos sociales repulsivos y frustrantes, ello significa un conjunto de respuestas componentes y un conjunto de eventos estímulos en interacción, actuando a diferente nivel de expresión del organismo⁽³⁹⁾.

Aplicando esta teoría a nuestra realidad afirma que el infante o adolescente en nuestra sociedad no puede desarrollar fácilmente las habilidades sociales positivas como cooperación, diálogos para solucionar problemas, juegos cooperativos, reciprocidad, justicia social, etc., ya que nuestro medio está infectado de cosas negativas, por ejemplo en los medios de comunicación se transmiten programas con contenidos inapropiados, que estimulan a los niños y jóvenes a inmiscuirse a actividad sin beneficio alguno. Por el contrario, el despotismo, las burlas, las groserías, violación de los derechos, el maltrato de los animales, la violencia contra la mujer, etc., son los indicadores y modelos con los que todos los días nos violentan los medios de comunicación⁽⁴³⁾.

2.2.15 Teoría Clásica del Dolor:

El dolor está clásicamente condicionado y es siempre suficiente en sí mismo para activar la agresión en los sujetos (Hull, 1943; Pavlov, 1963). El ser humano procura sufrir el mínimo dolor y, por ello, agrade cuando se siente amenazado, anticipándose así a cualquier posibilidad de dolor.

Si en la lucha no se obtiene éxito puede sufrir un contraataque y, en este caso, los dos experimentarán dolor, con lo cual la lucha será cada vez más violenta. Hay, por tanto, una relación directa entre la intensidad del estímulo y la de la respuesta⁽⁴¹⁾.

2.2.16 Teoría de la Frustración

Cualquier agresión puede ser atribuida en última instancia a una frustración previa. El estado de frustración producido por la no consecución de una meta, provoca la aparición de un proceso de cólera que, cuando alcanza un grado determinado, puede producir la agresión directa o la verbal. La selección del blanco se hace en función de aquel que es percibido como la fuente de displacer, pero si no es alcanzable aparecerá el desplazamiento⁽³⁹⁾.

2.2.17 Teorías Sociológicas de la Agresión

La causa determinante de la violencia y de cualquier otro hecho social no está en los estados de conciencia individual, sino en los hechos sociales que la preceden. El grupo social es una multitud que, para aliviar la amenaza del estrés extremo, arrastra con fuerza a sus miembros individuales⁽³⁹⁾.

Han postulado además que un acto agresivo consiste en un modo típico de una consecuencia específica de acontecimientos observables y encubiertos. Una concepción de este tipo implica que los programas de prevención, de sustitución de la violencia no sólo van a reducir las conductas agresivas, incrementar las conductas pro sociales y elevar los niveles de razonamiento moral, sino que también desde una perspectiva socio cognitiva se deberían esperar cambios en diversos componentes de la personalidad, tales como: el nivel de neuroticismo y extraversión, los niveles de autocontrol y los sentimientos negativos de cólera⁽³⁹⁾.

La multiplicidad de causas que generan la agresión ha sido señalada por diferentes investigadores. Las fuentes que producen, alimentan o mantienen las formas agresivas antisociales del comportamiento, son

intrínsecas a una sociedad dividida en clases sociales; además señala que, cuando se examinan los fenómenos de agresión individual o por pequeños grupos, no puede perderse el contexto último generados de estos efectos que llevan a definir la violencia y la agresión como una parte inherente del sistema social⁽⁴⁴⁾.

2.2.18 Factores de Riesgo para una conducta agresiva:

De acuerdo con Anicama et al. los factores principales para tener una conducta agresiva son los siguientes⁽³⁹⁾.

- Sobreprotección de los padres(engreimiento).
- Experiencias de violencia y maltrato infantil dentro del desarrollo del infante.
- La exposición a programas con contenido violento en los medios de comunicación.
- Presencia de violencia intrafamiliar.
- Ineficaz falta de seguridad publica en el entorno.
- Falta de comunicación padres e hijos.

2.2.19 Factores que salvaguardan la conducta agresiva:

Según Anicama et al. estos factores son los que protegen y resguardan la conducta agresiva⁽³⁹⁾.

- Una buena comunicación en los miembros de la familia.
- Desarrollo de habilidad sociales.
- Trabajo del desarrollo en la autoestima.
- Mayor nivel educativo.
- Pertenecer a una familia integrada

2.2.20 Características de la agresividad:

Según los aportes de Martínez, J. La conducta agresiva se caracteriza por⁽⁴⁴⁾.

- Forzar situaciones económicas.
- Amenazas verbales y física.
- Mostrarse iracundo o resentido.

- Molestar a otros integrantes de la familia.
- Pleitos.
- Accesos de cólera.
- Dejar de hablarle al otro o los otros.
- Gritos.
- Actos de desobediencia ante la autoridad y las normas sociales.
- Daños a cosas materiales.
- Discusiones con las personas cercanas o de la familia.
- Relaciones sexuales forzadas.
- Deterioro en la actividad social y académica por episodios de ira

La personalidad de una persona agresiva siempre presenta los siguientes síntomas o características.

- Tienen conductas de agresión sin motivos.
- No consideran sus experiencias para modificar su conducta problema.
- Tienden a aislarse o a refugiarse en conductas nocivas como el alcoholismo, la droga, el tabaquismo, etc.
- No logran la satisfacción.
- Baja tolerancia a las frustraciones.
- Altamente impulsivos.

2.2.21 Tipos de agresividad:

Piñuel y Oñate clasifican a la agresividad en⁽⁴⁵⁾.

2.2.21.1 Agresividad física:

Es todo modo de pelea, agresión con objetos que puede causar daño físico a través de uso voluntario de fuerza. Por ende, la agresividad física es la que se realiza intencionalmente y directa en el cuerpo de un sujeto que le ocasiona daño a la integridad cutánea con el fin de imponer miedo.

2.2.21.2 Agresividad verbal:

Se trata de amenazas, insultos, apelativos insultantes y expresiones nocivas. Por lo tanto, es sin duda la más habitual y por ello la más repetida y visceral (reacción emocional). En palabras de Veladez, afirma que: “es aquella en la cual por la elección de palabras, entonación y volumen de voz se trata de dominar a otra persona, logrando provocar en ésta sentimientos de impotencia, rabia, humillación, vergüenza, inutilidad y vejación”⁽⁴⁶⁾.

2.2.21.3 Agresividad psicológica

Muchas veces pasa desapercibida y se refiere a «juegos» psicológicos, chantajes, reírse de, sembrar rumores, aislamiento y rechazo, como elementos más usuales.

2.2.22 Niveles de agresividad

2.2.22.1 Nivel Bajo

Este nivel presenta indicadores leves de agresividad, demostrando capacidad de control de impulsos, casi no hay lesión o daño al estímulo⁽⁴⁷⁾.

2.2.22.2 Nivel Medio

Es una acción de agresión hacia un objeto, cosa o persona en moderada intensidad, por medio de gestos, a veces con evocación verbal, mostrando una conducta más exteriorizada, más violenta y más ágil en los movimientos corporales, casi no se produce lesión o daño al estímulo agresor o provocador⁽⁴⁷⁾.

2.2.22.3 Nivel Alto

en este nivel los sujetos presentan alto nivel significativo de agresividad. Es una acción más notable y violenta, con mayor reacción agresiva. Si existe daño el estímulo provocado o agresor, puede haber contacto físico, peleas, luchas, tanto verbales como físicas. Siendo más duradera y dominante⁽⁴⁷⁾.

2.3. HIPÓTESIS

HI.

Existe relación significativa entre la práctica del Videojuegos Dota 2 con la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “los andes”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.

Ho.

No existe relación significativa entre la práctica del Videojuegos dota 2 con la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.

2.4. VARIABLES

Variable independiente:

Práctica de videojuegos dota2.

Variable dependiente:

Agresividad.

2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	ESCALA DE MEDICIÓN	VALOR FINAL
PRÁCTICA DE VIDEOJUEGO DOTA 2	El videojuego Dota 2 es un juego perteneciente al género MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), que se enfrenta dos bandos con cinco jugadores cada equipo. Los equipos son denominados Radiant o Dire, y tienen situadas las bases en esquinas opuestas del mapa, con el objetivo de destruir la base enemiga, el primero en lógralo, es el ganador del juego.	La medición del nivel de práctica al videojuego DOTA 2 se realizó a través del instrumento de Cuestionario de práctica relacionada con los videojuegos, el formato del instrumento cuenta con 17 ítems.	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca/Casi nunca= 1 • A veces=2 • Varias veces=3 • Casi siempre=4 	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca/ Casi nunca (0 a 16) • A veces (17 a 25) pts. • Varias veces (26 a 38) pts. • Casi siempre (39 a 68)
LA AGRESIVIDAD	La agresividad como conducta en muchos de los casos, corresponde a una característica aprendida desde pequeños en el hogar, ya que las relaciones que se dan y los comportamientos presentados por la familia, ejercen una influencia en su generación y mantenimiento.	La medición de la agresividad en los estudiantes de nivel secundario se realizó a través del instrumento de cuestionario de agresión, el formato del instrumento cuenta con 24 ítems.	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca=1 • Rara vez=2 • A veces=3 • A menudo=4 • Siempre=5 	<ul style="list-style-type: none"> • Agresividad baja (24 –55) • Agresividad media (56 – 90) • Agresividad alta (91– 120)

CAPITULO III

METODO DE INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de investigación

El presente trabajo tuvo un enfoque Cuantitativo, este tipo de enfoque, “emplea la recolección de datos para probar la hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”⁽⁴⁸⁾.

Este tipo de investigación propone un problema de estudio delimitado y concreto. Sus preguntas de investigación versan sobre cuestiones específicas⁽⁴⁸⁾.

3.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación fue descriptivo porque se estudió las características asociadas entre la práctica del video juego Dota 2 y agresividad en la población de estudio.

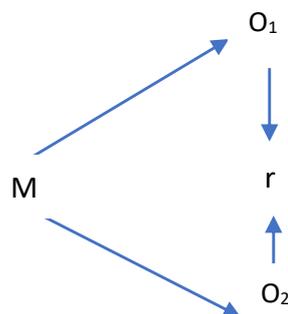
3.3. Tipo de investigación

Aplicada porque busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas, ya que el principal propósito fue hacer uso, poner en práctica o aplicar los conocimientos científicos existentes en la solución de los problemas vigentes en la realidad de la población.

Se planteo al respecto, que este estudio puede identificarse como “aquel tipo de investigación que tiene fines prácticos, en el sentido de solucionar problemas detectados en un área del conocimiento. Está ligada a la aparición de necesidades o problemas concretos y al deseo del investigador de ofrecer solución a estos”⁽⁴⁹⁾.

3.4. Tipo de diseño de investigación

Correlacional tipo transversal o transeccional, porque sólo se hace una medición en el tiempo en cada sujeto de estudio; en relación con los hechos es prospectivo y teniendo en cuenta el control sobre los factores de estudio, es No experimental.



Donde:

M= muestra

O1= Variable 1

O2= Variable 2

r= correlación entre dichas variables⁽⁵⁰⁾.

En la investigación no experimental es observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para después analizarlos⁽⁴⁸⁾.

3.5. Área de estudio

Esta investigación se realizó en la Institución Educativa “Los Andes” del Distrito de Sancos de la provincia de Huanca Sancos, Ayacucho.

3.6. Población

En esta investigación la población fue conformada por 318 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, distrito Sancos-Huanca sancos-Ayacucho, 2023. El cual es un grupo específico, limitado y accesible, que están regidos por un conjunto de características, la cual se utilizará para poder estimar la muestra necesaria para la investigación⁽⁵¹⁾.

La población representa al conjunto de individuos que concuerdan con ciertas características⁽⁴⁸⁾.

3.6.1. Criterios de exclusión e inclusión.

3.6.1.1. Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados en el nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.
- Estudiantes matriculados en el nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023, que acepten participar en el estudio.

3.6.1.2. Criterios de exclusión

- Estudiantes matriculados en el nivel secundario de la institución educativa “Los Andes”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023, que no desean participar en el estudio.
- Estudiantes de la I.E “Los Andes” que padezcan algún trastorno de Salud Mental.

3.7. Muestra

La muestra estuvo constituida por 174 alumnos de primero a quinto grado de secundaria de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023. Se realizó el muestreo no probabilístico por conveniencia, teniendo en cuenta a todo estudiante que aceptaron participar en la presente investigación. El tamaño de la muestra fue estimada a través de la fórmula con los parámetros a continuación:

PARAMETROS	VALOR
N	318
Z	1.96
P	50%
Q	50%
E	5%

Donde:

n= Total de 318 estudiantes de primero a quinto grado de secundaria de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.

Z = Nivel de confianza (1.96)

p = Probabilidad a favor (50%)

q = Complemento de p (50%)

e = Error de estimación máximo aceptado (0.05)

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

Remplazando los parámetros en la fórmula: el resultado es de 174.23 estudiantes.

Al respecto, Canales et al., señalan que la muestra es parte de la población y cuando es seleccionada aleatoriamente permite la generalización al todo⁽⁴⁹⁾.

3.8. Técnicas e instrumento de recolección de datos

3.8.1. Técnica

La técnica de recolección de datos fue la entrevista.

3.8.2. Instrumento

El cuestionario de agresividad adoptado por Emil Coccaro y validado por el Instituto Especializado de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi”, con 24 ítems y el cual evalúa los diferentes componentes de la agresividad (bajo, medio, alto) adaptado por los investigadores y el

cuestionario de Práctica Relacionadas con los Videojuegos (CPRV) con 17 ítems, el cual evalúa la frecuencia de la práctica(nunca/ casi nunca, a veces, varias veces, casi siempre) elaborado por: Andrés Chamarro, et al. Según Hurtado(52), el instrumento constituye la herramienta específica con la que se obtendrá, clasificará y codificarán la información, pudiendo estos ya estar prediseñados o incluso normalizados, incluso de ser necesario el investigador puede modificar y elaborar su propio instrumento.

3.9. Recolección de datos

- Se solicitó mediante documento, la autorización del director de la I.E. “Los Andes” del distrito de Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho.2023, Para la realización del estudio y aplicación del instrumento (Anexo 3)
- La recolección de datos fue previo consentimiento informado (anexo 4).
- La socialización, información y orientación fue de forma individual y grupal (anexo 10), cuya duración de aplicación de los cuestionarios de agresividad y de Prácticas Relacionadas con los Videojuegos (CPRV) fue de aproximadamente 15 minutos por estudiante, los datos obtenidos fueron recolectados anónimamente.

3.10. Procesamiento de datos

El software estadístico para el análisis de datos fue Microsoft Excel, mono usuario.

La presente investigación es cuantitativa requiere el uso de la estadística para la presentación, análisis e interpretación de la información en base a las características y análisis de datos. En este sentido, Canales et al.⁽⁴⁹⁾, señalan: “La estadística sirve para reducir, resumir, organizar, evaluar, interpretar y comunicar la información numérica”.

Previa verificación de la base de datos, estas fueron procesadas con el Software Estadístico SPSS versión 26.0; esta aplicación permitió la elaboración de las

tablas con distribución absoluta y relativa simple, de acuerdo a los objetivos e hipótesis.

3.11. Presentación y análisis de datos

Se empleó la base de datos de acuerdo a las variables estudiadas, los datos se presentaron en las tablas simples, tablas de doble entrada y gráficos, para la Hipótesis se realizó la prueba estadística de Chi Cuadrado (X^2).

3.12. Criterio de validación y confiabilidad

- La prueba piloto se hizo de forma aleatoria a 40 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023”.

Prueba de confiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº Elementos
0.857	40

La confiabilidad de la prueba piloto, se realizó por medio del coeficiente del Alfa de Cronbach, con una muestra de 40 estudiantes, siendo el resultado de 0.857 de Alfa de Cronbach, lo que significa que se encuentra en el rango de $0.8 \geq \alpha < 0.9$, por lo tanto, el instrumento tiene un nivel de confiabilidad Bueno, según la Valoración de Fiabilidad.

- Se aplicó dos instrumentos el cuestionario de Agresividad (Instituto Nacional de Salud Mental “HDHN”) y Cuestionario de Práctica Relacionada con los Videojuegos (CPRV), el cuestionario de agresividad fue validado mediante el formato de juicio de Expertos (Anexo 5), luego se aplicó la prueba binomial a al instrumento, con el propósito de establecer el nivel de validez obteniendo el siguiente resultado:

ITEMS	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	SUMA	DIST. BINOMIAL
PERTINENCIA	1	1	1	1	4	0.0256

RELEVANCIA	1	1	1	1	4	0.0256
CLARIDAD	1	1	1	1	4	0.0256
					SUMA	0.0768
					PROM.	0.0256

Se obtuvo el valor promedio 0.0256 (valor p), teniendo en cuenta que, si el valor de p es inferior a 0,05, en general se reconoce que los ítems demuestran coherencia, basándose en las opiniones de los expertos.

- Las pruebas piloto fueron procesadas con el programa SPSS V. 26.0, donde se realizó la prueba confiabilidad a los dos instrumentos con el coeficiente de Alfa de Cronbach. Siendo el resultado siguiente: cuestionario de Agresividad (Instituto Nacional de Salud Mental “HDHN”) tuvo un nivel de Confiabilidad de 0.949 de Alfa de cronbach, lo que significa que se encuentra $\alpha \geq 0.9$, por lo tanto, el instrumento tiene un nivel de confiabilidad excelente según la Valoración de Fiabilidad (Anexo 6) y el Cuestionario de Prácticas Relacionadas con los Videojuegos (CPRV), tiene un nivel de Confiabilidad de 0.949 de Alfa de cronbach, lo que significa que se encuentra entre $0.8 \geq \alpha < 0.9$, por lo tanto, el instrumento tiene un nivel de confiabilidad buena según la Valoración de Fiabilidad, lo que significa que el instrumento es bueno para su aplicación (Anexo 7)

3.13. Consideraciones éticas

En este trabajo de investigación no implico ningún riesgo físico, tampoco afectó psicológicamente a los alumnos, debido a que se mantuvo la privacidad, confiabilidad y respeto de los alumnos de I.E " Los Andes" de la provincia de Huanca sancos.

CAPITULO IV
RESULTADOS

TABLA 1: PRÁCTICA DEL VIDEOJUEGO DOTA 2, EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LOS ANDES”, DISTRITO SANCOS-HUANCA SANCOS-AYACUCHO, 2023.

PRÁCTICA DEL VIDEOJUEGO DOTA 2		
INDICADORES	Estudiantes	Porcentaje
NUNCA/CASI NUNCA	13	7
A VECES	117	67
VARIAS VECES	44	25
TOTAL	174	100

Fuente: Cuestionario de Prácticas Relacionadas con los Videojuegos, aplicados a los estudiantes I.E “Los Andes”-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.

En la tabla 1, se menciona la práctica del videojuego Dota 2. Del 100% (174) estudiantes, el 67% (117) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 A veces, el 25% (44) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 Varias veces y el 7% (13) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 Nunca/Casi nunca.

TABLA 2: NIVEL DE LA AGRESIVIDAD, EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LOS ANDES”, DISTRITO SANCOS - HUANCA SANCOS-AYACUCHO, 2023.

AGRESIVIDAD		
Nivel De Agresividad	Estudiantes	Porcentaje
Baja	65	37
Media	97	56
Alta	12	7
TOTAL	174	100

Fuente: Cuestionario de Agresividad, aplicados a los estudiantes de la I.E “Los Andes”-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.

En la tabla 2, se menciona en nivel de agresividad que presentan los estudiantes de la Institución Educativa “Los Andes” Distrito Sancos - Huanca Sancos-Ayacucho, 2023 distribuidos de la siguiente manera. Del 100% (174) estudiantes, el 56% (97) de estudiantes presentan Nivel de Agresividad Media, el 37% (65) de estudiantes Presentan Nivel de Agresividad Baja y el 7% (12) de estudiantes presentan Nivel de Agresividad Alta.

TABLA 3: PRÁCTICA DEL VIDEOJUEGO DOTA 2 Y EL NIVEL DE AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LOS ANDES”, DISTRITO SANCOS-HUANCA SANCOS-AYACUCHO, 2023.

NIVEL DE AGRESIVIDAD	PRÁCTICA DEL VIDEOJUEGO DOTA 2						TOTAL	
	Nunca/Casi nunca		A veces		Varias veces		N	%
	N	%	N	%	N	%		
Baja	2	1.1	51	29.3	12	6.8	65	37.2
Media	10	5.8	58	33.3	29	16.6	97	55.7
Alta	1	0.6	8	4.6	3	1.8	12	6.8
TOTAL	13	7.5	117	67.2	44	25.2	174	100

Fuente: Cuestionario de Agresividad y Cuestionario de Prácticas Relacionadas con los Videojuegos, aplicados a los estudiantes de la I.E “Los Andes”-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.

En la tabla 3, Observamos que del 100% (174) estudiantes. El 67.2% (117) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 A veces. De los cuales el 33.3% (58) de estudiantes presentan nivel de agresividad Media, el 29.3% (51) de estudiantes presentan nivel de agresividad baja y el 4.6% (8) de estudiantes presentan nivel de agresividad Alta. Mientras que el 25.2 % (44) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 Varias veces. De ellos el 16.6% (29) estudiantes presentan nivel de agresividad Media. El 6.8% (12) de estudiantes presentan nivel de agresividad Baja y el 1.8% (3) de estudiantes presentan nivel de agresividad Alta y finalmente el 7.5% (13) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 Nunca o Casi nunca. Sin embargo, el 5.8% (10) de estudiantes presentan nivel de agresividad Media, el 1.1 % (2) de estudiantes presentan nivel de agresividad Baja y el 0.6% (1) de estudiantes presentan nivel de agresividad Alta.

$$X_c^2 = 6.768 \qquad Gl = 4 \qquad p > 0.05$$

Por lo cual, según la prueba estadística de Chi cuadrado ($X_c^2 = 6.768$, $p < 0.05$), se puede afirmar con un 95% de confianza que de acuerdo a la Hipótesis planteada podemos aceptar la HI, Existe relación entre la práctica del videojuego dota 2 y nivel agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.

Prueba de Chi cuadrado para aceptar o rechazar la Hipótesis

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	6,768 ^a	4	,149
Razón de verosimilitud	7,189	4	,126
Asociación lineal por lineal	,115	1	,735
N de casos válidos	174		

Si, $0.149 \geq 0.05$ aceptamos nuestra Hipótesis de investigación, y se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, Existe relación entre la práctica al videojuego dota 2 y nivel agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023. Si, $0.149 < 0.05$ no se rechaza la hipótesis nula

CAPITULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Teniendo en cuenta el objetivo general de la investigación: establecer la relación de la práctica de videojuego dota 2 con la agresividad en estudiantes de nivel secundario de la I.E “Los Andes” de la provincia de Huanca sancos, Ayacucho 2023, según nuestra tabla 03, del 100% (174) estudiantes. El 67.2% (117) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 A veces. De los cuales el 33.3% (58) de estudiantes presentan nivel de agresividad Media y el 4.6% (8) de estudiantes presentan nivel de agresividad Alta. Mientras que el 25.2 % (44) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 Varias veces. De ellos el 16.6% (29) estudiantes presentan nivel de agresividad Media y el 1.8% (3) de estudiantes presentan nivel de agresividad Alta.

Cuyos resultados coinciden con la investigación de Remigio J., en Lima en el 2017, donde existe la presencia de niveles altos y muy altos de conductas agresivas con un 32% y 28% respectivamente, así mismo se encontró que la mayoría, tienen un nivel alto de adicción a los videojuegos con un 97%, teniendo en cuenta el género de los estudiantes, el sexo masculino presenta un índice alto de agresividad. Concluyendo

que, los estudiantes que presentan mayores índices de conducta agresiva, tienden a manifestar mayores evidencias de focalización a los videojuegos, modificación de su estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída, que a mayor adicción a los videojuegos presentara mayor conducta agresiva en los estudiantes⁽¹⁸⁾.

Así mismo los resultados hallado por Olmedo D., en Arequipa en el 2015, nos muestra que del total de la muestra analizada el 57% de estudiantes presentan irritabilidad, del mismo modo que el 50% de estudiantes se encuentran expuestos a los videojuegos por encima de lo normal, llegando incluso a cierto grado de adicción, podemos comprobar que la práctica a los videojuegos influye en la irritabilidad, también han podido determinar que el grado de agresividad verbal alcanza 43% y 39% con respecto a la agresión física, estos porcentaje son altos y si sabemos que el 50% de alumnos alcanzan el grado de adictos a los videojuegos, entonces podemos determinar que esta práctica al video juego Dota 2 influye en la agresividad verbal que presentan los alumnos. Concluyendo que, si existe una relación entre la práctica a los videojuegos con la conducta agresiva de los estudiantes⁽¹⁷⁾.

Del mismo modo, Gutiérrez N, en Ayacucho en el 2019, realiza un trabajo de tesis, con el objetivo de identificar la participación en el juego virtual Dota relacionada al comportamiento disruptivo en los alumnos, obteniendo resultados que la agresividad es más representativa (63.4 %) en el nivel Alto; vale decir, los alumnos expresan agresividad física y psicológica, del mismo modo se encontró que del 100% de las unidades observadas, 35% se percibe que tiene casi siempre y a veces una actitud desafiante sobre la plana docentes de la institución, y el 43% de estudiante siempre demuestra una actitud desafiante a sus compañeros de clase, el 43% evidencia que los alumnos casi siempre inicia grescas físicas, de la misma manera se muestra que un 43% de alumnos que agreden físicamente manipulan algún objeto, un 52% de alumnos casi siempre utiliza la agresión verbal y el 65% se estima que los alumnos siempre tienen actitudes de burla con sus compañeros. Por lo tanto, se evidencia la influencia de la agresividad asimilada a través del juego Dota, por tanto, dicha comportamiento se manifiesta en el enfrentamiento a las autoridades de poder en su institución. Se Concluye que la participación en el Videojuego Dota y el comportamiento disruptivo se relacionan en forma directa⁽¹³⁾.

En ese sentido los resultados encontrados en los presentes estudio, tiene una alta similitud y concordancia con los estudios realizados por los autores ya mencionados anteriormente, en consecuencia se demuestra que la constante práctica del videojuego Dota 2 genera cierto nivel de agresividad, probablemente porque este juego se caracteriza por contenidos violentos relacionados a luchas entre personajes virtuales, también porque en la práctica de este video juego se presenta constante interacción entre compañeros, ya que el juego es de equipo y al no lograr los objetivos de victoria, estos jugadores presentan irritabilidad, agresión verbal, agresión física, y comportamientos inadecuados entre compañeros de equipo, que posiblemente expresen estas conductas dentro de nicho familiar y escolar, ya que al ser una plataforma virtual donde se desarrolla el juego, están en constante interacción no solamente entre jóvenes de su misma edad, sino que interactúan con personas adultas de todo el mundo, sin idea si estas personas tengan un desarrollo educativo funcional o disfuncional dentro de su contexto, por lo tanto no tenemos ni idea con que personas interactúan constante nuestros jóvenes en formación, podemos afirmar entonces que no solamente en nuestro estudio hay relación entre la práctica de video juego Dota 2 y la agresividad, por la cual los estudiantes de la I.E “LOS ANDES” del distrito de Sancos reflejan esta agresividad a través de empujones, golpes entre compañeros, insultos gritos, bullying, lo cual llena de preocupación por ser un problema grave en la salud pública de los jóvenes Huancasanquinos.

El primer objetivo específico fue identificar la práctica del video juego Dota 2, en los estudiantes de nivel secundario de la I.E “Los Andes” de la provincia de Huancasancos, Ayacucho 2023. Al respecto, la tabla 01, nos muestran los resultados que, Del 100% (174) estudiantes, el 67% (117) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 A veces, el cual es más de la mitad de la población y el 25% (44) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 Varias veces, sumado estos dos resultados el porcentaje es alarmante con respecto a la práctica de los video juegos.

En el estudio realizado por Solano B, en Ecuador en el 2015, tienen una alta similitud en los resultados obtenidos en trabajo de investigación , el cual plantea el objetivo de evidenciar si la influencia de los video juegos alteran la conducta agresiva de los alumnos de primero y segundo año de unidad educativa “Pedro Vicente Maldonado”,

en una muestra de 71 escolares obtuvo que 59% de la población dice que se distrae con videojuegos violentos, 32% siempre se distrae con videojuegos con contenido violentos, otros de los datos alarmantes es que los estudiantes en sus tiempos de ocio o hobbies, el 58% a veces dedica su tiempo libre para los video juegos y el 8% siempre utiliza su tiempo para los video juegos, también se halló que más del 50% a veces o nunca son controlados a la hora de práctica de estos video juegos. Concluyendo que es evidente que los videojuegos con contenido violento y el grado de interés de los adolescentes a la hora de la práctica generan conductas agresivas⁽⁵³⁾.

Así mismo Navarro A, en Ecuador en el 2016, en su investigación para demostrar si los juegos digitales afectan al comportamiento agresivo en infantes de la Escuela Nicolás Copérnico de la ciudad de Quito, los resultados fueron que la encuesta aplicada a los padres de familia de los niños y niñas, en una de las interrogantes: ¿Su hijo utiliza juegos electrónicos? Se observa que el 63% sus hijos si utilizan los Juegos Electrónicos, 37% menciona que sus hijos no utilizan Juegos Electrónicos. Del tal modo que el 70% de los niños del estudio, tenían conocimiento sobre los juegos electrónicos, pero el 30% lo utilizan, de las cuales, la interrogante planteada por el investigador a los padres de familia, dio como resultado que los juegos electrónicos afectan en el comportamiento agresivo en un 72%, bajo rendimiento académico 65% y aislamiento social en 47%. Concluyo que la ausencia de afecto y la escasa presencia de los progenitores en el proceso de desarrollo de los niños y jóvenes, permite que los mismos se inclinen a explorar diversos soportes de juegos electrónicos y peor aún sin la orientación de un adulto⁽¹¹⁾.

Contrastando los estudios de los autores ya mencionados, con nuestro primer objetivo específico, tienen una alta concordancia, podemos afirmar entonces que la práctica a los video juegos tiene un alto porcentaje, en este caso en los estudiantes de la I.E “LOS ANDES” del distrito de Sancos, manifiestan hasta 92%, en relación a la práctica de videojuego Dota 2 , es posible que los jóvenes que participan en estos video juegos, no tengan control adecuado de padres de familiares a cargo, además de no tener una buena información sobre los videojuegos y las consecuencias que pueda traer esta práctica sin control, de este modo podríamos en riesgo el desarrollo adecuado de los

estudiantes, principalmente porque en estos últimos tiempo la práctica de video juego es más considerado como un hobby para nuestros jóvenes, de este modo dejando de lado las actividad productivas como la lectura, deportes, juegos tradicionales y la convivencia familiar. Por lo tanto, la práctica del video juego Dota 2 toma relevancia en nuestros jóvenes Huancasancos.

El segundo objetivo específico busca identificar el nivel de agresividad en los estudiantes de secundario de la I.E “Los Andes” de la provincia de Huancasancos, Ayacucho 2023, de acuerdo con la tabla 02, Del 100% (174) estudiantes, el 56% (97) de estudiantes presentan Nivel de Agresividad Media, el 37% (65) de estudiantes Presentan Nivel de Agresividad Baja y el 7% (12) de estudiantes presentan Nivel de Agresividad Alta.

De forma similar Carlos F y Saldívar G, en Arequipa en el 2016, En su estudio titulado: “Influencia de la ejecución del videojuego dota 2 en la agresividad, en alumnos de nivel secundario, distrito Tiabaya, El objetivo principal fue deducir si los efectos del videojuego Dota ocasionan agresividad. Obteniendo en su gran mayoría (83.4 %) los estudiantes ejecutan el Videojuego Dota de forma perjudicial, por otro lado, se detectó que el nivel de agresividad, en la mayoría (63.4 %) los estudiantes muestran agresividad física y psicológica concluyendo que las dos variables ejecución del video juego dota y la agresividad están relacionados de forma perjudicial, ya que el juego origina actitudes agresivas en los alumnos, entonces hay una asociación significativa⁽¹²⁾.

Del mismo modo Arteaga T, en Lima en el 2018, en su trabajo de investigación “Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate”, el objetivo fue determinar la relación directa entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en adolescentes, en los resultados la variable agresividad representa un alto nivel (31.0%), en más de la cuarta parte de la población de jóvenes adolescentes, por lo que se puede inferir que los estudiantes podrían estar presentando algunos elementos considerados por Buss y Perry como agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira. En la conclusión se obtuvo como resultado que existe una correlación

moderada, de tipo directa y significativa, por lo que a mayor nivel de dependencia a videojuegos mayor será el nivel de agresividad⁽¹⁹⁾.

Igualmente, Valdés B y Yucra J, en Arequipa en el 2018, en su estudio “Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018”, tuvo como resultado que los participantes que practican el video juego Dota 2, presenta nivel alto en agresión física y verbal, de toda la muestra 34.5% exponen nivel alto en agresión física, también 43.4% en agresión verbal, por lo tanto, el 68.3% presentan niveles de agresividad medio, alto y muy alto. Concluyendo que existe una relación entre impulsividad y agresividad con la práctica al video juego Dota 2, existiendo una relación significativa, influyendo en algunos cambios de rasgos de la personalidad⁽²⁰⁾.

De este modo, los resultados obtenidos en los presentes trabajos de investigación ya mencionados, se asemejan a los resultados obtenidos en nuestro estudio, ciertamente la agresividad está presente en la población de los jóvenes del distrito Sancos, el cual fue evidenciado personalmente por los autores de esta investigación, así mismo manifestado por algunos docentes entrevistado a la hora de la ejecución de esta trabajo de estudio, por lo tanto, el nivel de agresividad presente en los estudiantes de la I.E “LOS ANDES” del distrito de Sancos, está expresando con más de 60% entre nivel de agresividad media y alta.

CONCLUSIONES

1. La frecuencia en relación de la práctica del video juego Dota 2 es que el 67% (117) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 A veces, el 25% (44) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 Varias veces y el 7% (13) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 Nunca/Casi nunca, por la cual la práctica del video juego tiene un porcentaje alto hasta un 92% entre “a veces” y “varias veces”.
2. El nivel de agresividad en los alumnos con mayor importancia es de nivel medio y alto, expresado de la siguiente manera; el 56% (97) de estudiantes presentan Nivel de Agresividad Media, el 37% (65) de estudiantes Presentan Nivel de Agresividad Baja y el 7% (12) de estudiantes presentan Nivel de Agresividad Alta.
3. El 67.2% (117) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 A veces. De los cuales el 33.3% (58) de estudiantes presentan nivel de agresividad Media, y el 4.6% (8) de estudiantes presentan nivel de agresividad Alta. Mientras que el 25.2 % (44) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 Varias veces. De ellos el 16.6% (29) estudiantes presentan nivel de agresividad Media y el 1.8% (3) de estudiantes presentan nivel de agresividad Alta.

RECOMENDACIONES

Una vez concluida esta investigación, es pertinente proponer las siguientes recomendaciones:

1. A los padres o responsables del adolescente, a ser actores principales en la vigilia y orientación sobre los hábitos lúdicos, para poder controlar el tiempo y el correcto uso de estos aparatos electrónicos, de este modo promoveremos el correcto uso de estos distractores y la detección de posibles riesgos de comportamientos relacionados a la práctica de los videojuegos y conductas agresivas que dañan el entorno de las familias.
2. A los docentes de la institución Educativa "Los Andes", realizar charlas informativas dirigido a los estudiantes sobre la práctica de los video juegos, hablar sobre consecuencia, beneficios, prevención de la adicción, agresividad, frustración, etc., principalmente en horas de tutoría, de esto modo lograremos que los alumnos tengan conocimientos sobre los problemas relacionado a la práctica de los videojuegos y su relación con la agresividad.
3. A los directivos de la institución educativa conjuntamente con los miembros de APAFA en coordinación con el personal del centro de salud, realizar charlas sobre, manejo de agresividad, práctica adecuada a los videojuegos, control de ira, frustración, adicción en relación a los videojuegos, orientación vocacional, proyecto de vida, salud mental, habilidades sociales, resiliencia, rol del adolescente en la familia, identificación de signos de alarma, prevención del consumo de estupefacientes, etc., esto dirigido principalmente a los padres de familia de los estudiantes, de acuerdo con un cronograma bien organizado, durante el periodo escolar.
4. A la UGEL Huanca Sancos impartir breves talleres en el que se informe acerca del uso-abuso de videojuegos relacionado con la agresividad, profundizando en: cómo se manifiesta, cómo puede ser identificado de manera temprana o cómo actuar en caso de que sus hijos estuviesen en riesgo, entre otros aspectos de interés con el objetivo de sensibilizar e informar a los padres de familia y jóvenes, del mal uso de la tecnología que puede llegar a afectar a gran parte de nuestros jóvenes del distrito de Sancos.

5. A la autoridad municipal del gobierno provincial de Huanca sancos promover programas relacionados en el área de salud mental, charlas educativas sobre adicciones, conductas agresivas y manejo de ira, campeonatos deportivos inter barrios, concurso de inventos escolares, concurso danza tradicionales, creación de áreas de entretenimiento para niños y jóvenes, creación de bibliotecas municipales, fomentar paseos y caminatas a los centros turísticos de la región, reconocimiento y producción de revistas informativas de los centros turísticos y arqueológicos de la provincia, recuperar y fomentar los juegos tradicionales.
6. A los estudiantes de enfermería ampliar la investigación de la práctica del videojuego DOTA 2 y la agresividad en los diferentes contextos según grupos etarios para así comparar el comportamiento y la relación que pueda existir, así como empleando las variables prácticas del videojuego DOTA 2 y rendimiento académico entre otros.
7. A los gobiernos regionales crear proyectos, para la prevención y rehabilitación en relación a la práctica constante de los videojuegos, y mayor supervisión a las cabinas de internet que brinda servicios sin control alguno dañando así a niños y jóvenes dentro de nuestra región.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Berkowitz L. Agresion,Causas,Consecuencias y Control [Internet]. 1996 [citado 27 de febrero de 2024]. Disponible en: https://kupdf.net/download/228686677-agresion-causas-consecuencias-ycontrol%20berkowitzpdf_59e4525508bbc54722e6538b_pdf
2. Andina Agencia Peruana de Noticias. Perú destaca a nivel regional por alcance del gaming, consumo de redes sociales y videos [Internet]. 2023 [citado 27 de febrero de 2024]. Disponible en: <https://andina.pe/agencia/noticia-peru-destaca-a-nivel-regional-alcance-del-gaming-consumo-redes-sociales-y-videos-925643.aspx>
3. Torres Barzabal L, Hermosilla Rodríguez JM. El papel de la Educación en el tratamiento de la adicción a la tecnología. Hekademos Rev Educ Digit. 2012;(12):73-82.
4. Mora P, Valverde V, Valle S. La influencia que tiene el videojuego DOTA2 en el estado de ánimo del jugador aplicado al equipo “AMX”. Cienc Digit. 4 de enero de 2020;4(1):142-55. Disponible en: <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/1078/2588>
5. Dollar, J. et al. Frustration & Aggressn Ils 245. 1ra Edición. London: Routledge; 2013. 160 p. Disponible en: <https://doi.org/10.4324/9781315008172>
6. Anderson CA, Sakamoto A, Gentile DA, Ihori N, Shibuya A, Yukawa S, et al. Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. Pediatrics. 1 de noviembre de 2008;122(5):e1067-72. Disponible en: <https://publications.aap.org/pediatrics/article-abstract/122/5/e1067/71469/Longitudinal-Effects-of-Violent-Video-Games-on?redirectedFrom=fulltext>
7. Andina Agencia Peruana de Noticias. Dota 2, el juego que se popularizó en cabinas y convirtió a Lima en sede de torneo Major [Internet]. 2023 [citado 27 de febrero de 2024]. Disponible en: <https://andina.pe/agencia/noticia-dota-2-juego-se-popularizo-cabinas-y-convirtio-a-lima-sede-torneo-major-926753.aspx>
8. Ministerio de Salud. Situación de Salud de los Adolescentes y Jóvenes en el Perú [Internet]. 2017. Disponible en: <https://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/4143.pdf>
9. Romero A, Vallejo J. Exposición a la violencia y la agresividad en los estudiantes de secundaria de instituciones educativas del distrito de Chancay. PsiqueMag. 30 de junio de 2019;8(1):49-59. Disponible en: <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/article/view/187/178>
10. Vallejos M, Capa W. Video juegos: Adicción y factores predictivos. Av En Psicol. 16 de diciembre de 2010;18(1):103-10.
11. Navarro A. Los juegos electrónicos y su influencia en el comportamiento agresivo de los niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela Nicolás Copérnico de la ciudad de

Quito, periodo lectivo 2013-2014. Lineamientos propositivos [Internet] [Tesis de Licenciatura en Educación]. [Ecuador]: Universidad Nacional de Loja; 2015 [citado 28 de febrero de 2024]. Disponible en: <https://dspace.unl.edu.ec/handle/123456789/13009>

12. Carlos F, Saldívar G. Influencia de la ejecución del videojuego dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII ciclo, nivel secundario, institución educativa Francisco Mostajo, distrito Tiabaya, Arequipa, 2016. [Tesis para obtener Título de Segunda especialidad en Psicología]. [Internet]. [Arequipa]: Universidad Nacional de San Agustín; 2017 [citado 29 de febrero de 2024]. Disponible en: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3081>
13. Gutiérrez N. Asociación entre el videojuego Dota y el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I.E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la región de Ayacucho, 2019. [Tesis para optar Licenciatura en Trabajo Social]. [Internet]. [Ayacucho]: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga; 2019 [citado 29 de febrero de 2024]. Disponible en: <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/3680>
14. Allahverdipour H, Bazargan M, Farhadinasab A, Moeini B. Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country. BMC Public Health. 27 de mayo de 2010;10(1):286. Disponible en: <https://bmcpublihealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2458-10-286>
15. De La Torre A, Valero L. Factores moduladores de la respuesta agresiva en la exposición a videojuegos violentos. An Psicol. 1 de mayo de 2013;29(2):311-8. Disponible en: https://scielo.isciii.es/pdf/ap/v29n2/psico_clinica2.pdf
16. Fuentes L, Pérez L. Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). Opción Rev Cienc Humanas Soc. 2015;(Extra 6):318-28. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>
17. Olmedo D. Influencia de los video juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección “A” de la institución educativa “Latinoamericano” del distrito de Paucarpata - Arequipa 2015. [Tesis para optar Especialidad en Educación Inicial]. [Internet]. [Arequipa]: Universidad Nacional de san Agustín de Arequipa; 2016 [citado 4 de marzo de 2024]. Disponible en: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3561>
18. Remigio J. Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017. [Tesis para optar título en Psicología]. [Internet]. [Lima]: Universidad Cesar Vallejo; 2017 [citado 4 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/11347>
19. Arteaga T. Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018. [Tesis para optar título en Psicología]. [Internet]. [Lima]: Universidad Cesar Vallejo; 2018 [citado 4 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34997>

- 20.Valdez B, Yucra J. Relación entre agresividad, impulsividad y la dependencia del videojuego Dota 2 en jóvenes Arequipeños. [Tesis para optar el título de Psicología]. [Internet]. [Perú]: Universidad Nacional de san Agustín de Arequipa; 2019 [citado 4 de marzo de 2024]. Disponible en: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10448>
- 21.Cahuana M, Claudio N. Videojuegos relacionados a la Conducta Agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación Los Olivos - San Juan Bautista. Ayacucho -2014 [Internet]. [Ayacucho]: Universidad San Cristóbal de Huamanga; [citado 4 de marzo de 2024]. Disponible en: https://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/3051/1/TESIS%20EN624_Cah.pdf
- 22.RAE. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. [citado 4 de marzo de 2024]. juego | Diccionario de la lengua española. Disponible en: <https://dle.rae.es/juego>
- 23.Argüello C. El juego como práctica de la libertad: La imposición y la construcción de reglas. Voces Silenc Rev Latinoam Educ. 1 de diciembre de 2010;1(2):141-57. Disponible en: <https://revistas.uniandes.edu.co/index.php/vys/article/view/7635/8132>
- 24.Gómez L. Del hábito cotidiano a la profesionalización entre video - jugadores en línea: la interpretación de los video-juegos como contenido audiovisual para jugadores de Lima Metropolitana en la década del 2010 [Internet]. [Lima]: Pontificia Universidad Católica del Perú; 2018 [citado 4 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/12570>
- 25.Winnicott DW. Realidad y juego. 1a. ed. Barcelona: Gedisa; 1979. 199 p.
- 26.Yolanda J. Juego de Rol [Internet]. 2006 [citado 4 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://www.educarueca.org/spip.php?article107>
- 27.González C, Soloviova Y, Quintanar L. El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. Av En Psicol Latinoam. 2014;32(2):287-308. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4798391#:~:text=El%20juego%20tem%C3%A1tico%20de%20roles%20sociales%20es%20importante%20en%20la,aprendizaje%20en%20la%20edad%20escolar.>
- 28.RAE. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. [citado 4 de marzo de 2024]. videojuego | Diccionario de la lengua española. Disponible en: <https://dle.rae.es/videojuego>
- 29.Rivera E, Torres Barzabal V, Rivera E, Torres V. Videojuegos y habilidades del pensamiento. RIDE Rev Iberoam Para Investig El Desarro Educ. junio de 2018;8(16):267-88.

- 30.MCV Editors. MOBA: The story so far. MCV [Internet]. 3 de junio de 2014 [citado 4 de marzo de 2024]; Disponible en: <https://mcvuk.com/business-news/moba-the-story-so-far/>
- 31.DOTA [Internet]. 2013 [citado 4 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=02ojptYzuPw>
- 32.freaks4u.com F 4U GG. joinDOTA.com. [citado 4 de marzo de 2024]. Jugada sospechosa en partido peruano genera acusaciones de arreglo de partidos | Noticias | unirseDOTA.com. Disponible en: <https://www.joindota.com/news/36395-suspicious-play-in-peruvian-match-triggers-match-fixing-accusations>
- 33.DEPOR N. Depor. NOTICIAS DEPOR; 2019 [citado 4 de marzo de 2024]. Dota 2: ¿qué es Dota? Historia, campeones, esports, origen, nombre, desarrolladores y todo del videojuego de Valve | IceFrog | Eul | Source 2 | The International | DEPOR-PLAY. Disponible en: <https://depor.com/depor-play/videojuegos/dota-2-historia-defense-of-the-ancients-cos-fotos-videos-135228/>
- 34.Chirinos W. La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad. [Tesis para optar Bachiller en Ciencias y Artes]. [Internet]. [Perú]: Universidad San Ignacio de Loyola; 2019 [citado 4 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/a68dc442-ac17-48b7-b68f-c7a6308d3e34>
- 35.Marco C, Chóliz M. Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Ter Psicológica*. abril de 2017;35(1):57-69.
- 36.RAE. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. [citado 4 de marzo de 2024]. agresividad | Diccionario de la lengua española. Disponible en: <https://dle.rae.es/agresividad>
- 37.Wachtel E. La Clínica Del Niño Con Problemas Y Su Familia - Psicología - Studocu [Internet]. Vol. 1ra Edición. Argentina: AMORRORTU; 1997 [citado 4 de marzo de 2024]. 408 p. Disponible en: <https://www.studocu.com/cl/document/universidad-santo-tomas-chile/psicologia/la-clinica-del-nino-con-problemas-y-su-familia/63890549>
- 38.Mussen P. Desarrollo de la Personalidad del Niño [Internet]. 1ra edición. TRILLAS; 1990 [citado 4 de marzo de 2024]. 563 p. Disponible en: https://etrillas.mx/libro/desarrollo-de-la-personalidad-en-el-nino_1614
- 39.Anicama J. Estrategias de intervención conductual-cognitivo para prevenir y controlar la violencia en niños y adolescentes en alto riesgo. En Reusche, R.: *La adolescencia: desafío y decisiones*. Lima: UNIFE. 1999;
- 40.Ponton J. The Overt Aggression Scale for the objective rating of verbal and physical aggression. 1ra ed. *American Journal of Psychiatry*; 1986. 143 p.

41. Bandura A. Ejercicio de la eficacia personal y colectiva en sociedades cambiantes. En Bandura., *Cómo afrontamos los cambios de la sociedad actual*. Bilbao: Desclée de Brouwer. 1977. 19-55.
42. Goldstein J. *Agresión y Delitos violentos*. México: El Manual moderno; 1978.
43. Kimble C, Hirt E, Díaz R, Pecina J. *Psicología social de las Américas*. 1ra Edición. México: Pearson Educación; 2002. 576 p.
44. Martínez J. Conductas agresivas dentro de la familia, un gran destructor de la familia. Ven y recupera el equilibrio emocional [Internet]. 2014 [citado 4 de marzo de 2024]. Disponible en: http://www.consultasexual.com.mx/conductas_agresivas.html
45. Oñate A, Piñuel I. *Acoso y violencia escolar en España: informe Cisneros X. Ilustrada*. España: Instituto de Innovación Educativa y Desarrollo Directivo; 2007. 207 p.
46. Valadez I. *Violencia escolar: Maltrato entre iguales en escuelas secundarias de la Zona Metropolitana de Guadalajara*. 1ra Edición. México: Isabel Valadez Figueroa; 2008. 422 p.
47. Buss A, Perry M. The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. N°03.vol. 63.1992. 452-459 p.
48. Hernández R, Fernández C, Baptista P. *Metodología de la investigación*. 4ª Edición. México: McGraw-Hill; 2006. 497 p.
49. Pineda E, Alvarado E, Canales F. *Metodología de la investigación: Manual para el Desarrollo de personal de salud* [Internet]. 2ª Edición. USA; 1994. Disponible en: <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20Manual%20para%20el%20Desarrollo%20de%20Personal%20de%20Salud.pdf>
50. Oseda D, Chenet M, Hurtado D. *Metodología de la Investigación Científica*. 5ta edición. Perú: Soluciones Gráficas SAC; 2015. 106 p.
51. Arias J, Villasís M, Miranda M. El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Rev Alerg México*. 11 de mayo de 2016;63:201.
52. Hurtado J. *El Proyecto de Investigación: “Comprensión Holística de la Metodología y la Investigación”* [Internet]. 7ma Edición. Caracas. Venezuela: Ediciones Quirón; 2012. Disponible en: <https://www.calameo.com/read/006205653257b9f45c09d>
53. Solano B. *Influencia de los video-juegos en la conducta agresiva de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato paralelo “a” de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado”, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el primer Quimestre, periodo septiembre 2014- febrero 2015* [Internet] [Tesis para optar la Especialidad en Psicología]. [Ecuador]: Riobamba, UNACH 2015; 2015

[citado 4 de marzo de 2024]. Disponible en:
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2475>

54. Ministerio de Salud. Manual de habilidades sociales en adolescentes escolares. Dirección General de Promoción de la Salud. Dirección Ejecutiva de Educación para la Salud; Instituto Especializado de Salud Mental “Honorio Delgado/Hideyo Noguchi”. Perú: Inversiones Escarlata y Negro SAC; 2005.
55. Chamarro A, Carbonell X, Manresa JM, Muñoz-Miralles R, Ortega-González R, López-Morron MR, et al. El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*. 1 de diciembre de 2014;26(4):303.

ANEXOS

ANEXO N° 01

CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

(Instituto Nacional de Salud Mental “HDHN”)

INSTRUCCIONES: Jóvenes estudiantes el presente cuestionario tiene por objetivo recolectar información sobre agresividad. A continuación, encontrarás una lista de enunciados que las personas usan en su vida diaria, señala tú respuesta marcando con una **X** uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios:

N: NUNCA (1) RV: RARA VEZ (2) AV: A VECES (3)

AM: A MENUDO (4) S: SIEMPRE (5)

Recuerda que: tú sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas ni malas, asegúrate de contestar todas y si tienes dudas pregunta con confianza. Los datos que se recopilen serán tratados en forma confidencial y anónimo, por anticipado nuestros agradecimientos.

N°	AFIRMACIONES	<i>N</i>	<i>RV</i>	<i>AV</i>	<i>AM</i>	<i>S</i>
1	Cuando me provocan lo suficiente, puedo golpear a otras personas.					
2	Peleo con casi toda la gente que conozco.					
3	Si alguien me levanta la voz, le insulto para que se calle.					
4	En ocasiones, no puedo controlar mi impulso de hacer daño a otras personas.					
5	Cuando estoy amargo puedo ser capaz de cachetear a alguien.					
6	Pienso que cualquiera que me insulte o insulte a mi familia está buscando pelea.					
7	Generalmente tengo una buena razón para golpear a alguien.					
8	Si alguien me golpea primero, yo le respondo de igual manera.					
9	Puedo usar los golpes para defender mis derechos, si fuera necesario.					
10	Yo golpeo a otro (a) cuando el (ella) me insulta primero.					
11	Se me hace difícil conversar con una persona para resolver un problema.					
12	No puedo evitar discutir con la gente que no está de acuerdo conmigo.					

13	Si alguien me molesta, soy capaz de decirle lo que pienso sobre él (ella).					
14	Cuando la gente me grita, yo también le grito.					
15	Cuando me enojo, digo cosas feas.					
16	Generalmente hago amenazas o digo cosas feas que después no cumplo.					
17	Cuando discuto, rápidamente alzo la voz.					
18	Aun estando enojado (a), no digo malas palabras, ni maldigo.					
19	Prefiero darle la razón un poco a una persona antes que discutir.					
20	Cuando estoy enojado (a) algunas veces golpeo objetos cercanos.					
21	Yo me podría molestar tanto que podría agarrar el objeto más cercano y romperlo					
22	A veces expreso mi cólera golpeando sobre la mesa.					
23	Me molesto lo suficiente, como para arrojar objetos.					
24	Cuando me molesto mucho, boto las cosas.					

Fuente: Elaborado por Emil Coccaro y el Instituto Nacional de Salud Mental “HDHN”, adaptado por los tesisistas: Fernandez Ccopari, Luis Héctor /García Pomacanchari, Sol Lucero.

ESCALA DE MEDICION:

- Agresividad Baja : 24 –55 puntos
 Agresividad Media: 56 – 90 puntos
 Agresividad Alta : 91– 120 puntos

ANEXO 02

Cuestionario de Práctica Relacionadas con los Videojuegos (CPRV- Andrés Chamarro, et al.)

INSTRUCCIONES

Jóvenes estudiantes a continuación, encontrarás una lista de enunciados que las personas usan en su vida diaria, señala tú respuesta marcando con una “X” uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios:

N: NUNCA/CASI NUNCA (1)

AV: A VECES (2)

VV: VARIAS VECES (3)

S: CASI SIEMPRE (4)

Recuerda que: tú sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas ni malas, asegúrate de contestar todas y si tienes dudas pregunta con confianza. Los datos que se recopilen serán tratados en forma confidencial y anónimo, por anticipado nuestros agradecimientos.

Nº	AFIRMACIONES	NUNCA/ CASI NUNCA	A VECES	VARIAS VECES	CASI SIEMPRE
1	¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?				
2	¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?				
3	¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?				
4	¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?				
5	¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?				
6	¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?				
7	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?				
8	¿Cuándo tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?				

9	¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?				
10	¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?				
11	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?				
12	¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?				
13	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?				
14	¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?				
15	¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?				
16	¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?				
17	¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?				

Elaborado por: Andrés Chamarro, et al.

ESCALA DE MEDICIÓN

Práctica de videojuego Dota 2	Nunca/ casi nunca	(0 a 16) pts.
	A veces	(17 a 25) pts.
	Varias veces	(26 a 38) pts.
	Casi siempre	(39 a 68) pts.

ANEXO 03

Autorización Documental de la Institución Educativa “Los Andes” de Huanca Sancos

 MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Dirección Regional de Educación Ayacucho
Unidad de Gestión Educativa Local Huanca Sancos
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LOS ANDES”
DIRECCIÓN



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Huanca Sancos, 29 de noviembre del 2023.

OFICIO N° 186-2023-ME-GRA-DREA-UGELHS/ELA-DIR-HS.

SEÑORITA : SOL LUCERO GARCIA POMACANCHARI
HUANCA SANCOS

ASUNTO : Autoriza desarrollo del trabajo de investigación solicitado

REF. : Oficio N° 977-2023-UNSCH-FCSA-D

Es singularmente grato dirigirme a su respetable persona con la finalidad de saludarlo cordialmente y comunicarle que queda autorizado de realizar el trabajo solicitado como parte del proyecto titulado “**La Práctica del Videojuego DOTA 2 y la Agresividad en Alumnos de la Institución Educativa “Los Andes” de la Provincia de Huanca Sanco, Ayacucho 2023.** Por los que la información obtenida será utilizada solo con fines de esta investigación.

Es propicia la ocasión para testimoniarle mis consideraciones y estima personal.

Atentamente,


 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN AYACUCHO
UGEL HUANCA SANCOS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LOS ANDES”
L.C. Cipriano C. Calderón Alanya
DNI: 29102053
DIRECTOR

ECCA/Dir.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Dirección Regional de Educación Ayacucho
 Unidad de Gestión Educativa Local Huanca Sancos
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LOS ANDES"
DIRECCIÓN



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Huanca Sancos, 29 de noviembre del 2023.

OFICIO N° 185-2023-ME-GRA-DREA-UGELHS/MELA-DIR-HS.

SEÑORES : LUIS HECTOR FERNANDEZ CCOPARI

HUANCA SANCOS

ASUNTO : Autoriza desarrollo del trabajo de investigación solicitado

REF. : Oficio N° 977-2023-UNSCH-FCSA-D

Es singularmente grato dirigirme a su respetable persona con la finalidad de saludarlo cordialmente y comunicarle que queda autorizado de realizar el trabajo solicitado como parte del proyecto titulado "La Práctica del Videojuego DOTA 2 y la Agresividad en Alumnos de la Institución Educativa "Los Andes" de la Provincia de Huanca Sanco, Ayacucho 2023. Por los que la información obtenida será utilizada solo con fines de esta investigación.

Es propicia la ocasión para testimoniarle mis consideraciones y estima personal.

Atentamente,



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN AYACUCHO
 UGEL - HUANCA SANCOS
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LOS ANDES"
 DIRECCIÓN
 Lic. Egidio C. Calderón Alanya
 DNI: 29102636
 DIRECTOR

ECCA/Dir.

ANEXO 04

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN TRABAJO DE INVESTIGACION A través del presente documento expreso mi voluntad de participar en la investigación titulada” PRACTICA DEL VIDEOJUEGO DOTA 2 Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA” LOS ANDES”, DISTRITO SANCOS-HUANCA SANCOS AYACUCHO,2023”

Habiendo sido informado(a) del propósito de la misma, así como los objetivos, y teniendo la confianza plena de que por la información que se expone en el instrumento será solo y exclusivamente para fines de la investigación en mención, además confió en que la investigación utilizara adecuadamente dicha información asegurándome la máxima confidencialidad y respeto.

COMPROMISO DE CONFIDENCIALIDAD

Estimado(a) señor(a):

.....
...

FECHA:

La investigación del estudio para el cual Ud. Ha manifestado su deseo de participar, habiendo dado su consentimiento informado, se compromete con usted a guardar la máxima confidencialidad de información, así como también le asegura que los hallazgos serán utilizados solo con fines de investigación y no le perjudicarán en lo absoluto.



ANEXO 5

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA
FORMATO DE JUICIO DE EXPERTOS



I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y Nombres del Juez: **INGA TIPE, ZORAIDA**
 1.2 Grado Académico: **Mg. SALUD PÚBLICA**
 1.3 Cargo e Institución donde labora: **UNSCH /DOCENTE**
 1.4 DNI/teléfono y/o celular: **4575 2074 / 916822764**
 1.5 Título de la investigación: **PRÁCTICA DEL VIDEOJUEGO DOTA 2 Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "LOS ANDES", DISTRITO SANCOS - HUANCASANCOS - AYACUCHO, 2023**
 1.6 Autor del instrumento: **(C. AGRESIVIDAD) INSTITUTO NACIONAL DE SAUD MENTAL "HOHN", ADAPTADO POR LOS TESISISTAS: FERNANDEZ CCO PARI, LUIS HECTOR / GARCÍA POMACANCHARI, SOL WICERO. (C. VIDEOJUEGOS) ANDRÉS CHAMARRO, et al. y ADAPTADO POR LOS TESISISTAS**

VALIDACION DE EXPERTOS

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

N°	AFIRMACIONES	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Cuando me provocan lo suficiente, puedo golpear a otras personas.	X		X		X		
2	Peleo con casi toda la gente que conozco.	X		X		X		
3	Si alguien me levanta la voz, le insulto para que se calle.	X		X		X		
4	En ocasiones, no puedo controlar mi impulso de hacer daño a otras personas.	X		X		X		
5	Cuando estoy amargo puedo ser capaz de cachetear a alguien.	X		X		X		
6	Pienso que cualquiera que me insulte o insulte a mi familia está buscando pelea.	X		X		X		
7	Generalmente tengo una buena razón para golpear a alguien.	X		X		X		

8	Si alguien me golpea primero, yo le respondo de igual manera.	X		X		X		
9	Puedo usar los golpes para defender mis derechos, si fuera necesario.	X		X		X		
10	Yo golpeo a otro (a) cuando el (ella) me insulta primero.	X		X		X		
11	Se me hace difícil conversar con una persona para resolver un problema.	X		X		X		
12	No puedo evitar discutir con la gente que no está de acuerdo conmigo.	X		X		X		
13	Si alguien me molesta, soy capaz de decirle lo que pienso sobre él (ella).	X		X		X		
14	Cuando la gente me grita, yo también le grito.	X		X		X		
15	Cuando me enoja, digo cosas feas.	X		X		X		
16	Generalmente hago amenazas o digo cosas feas que después no cumplo.	X		X		X		
17	Cuando discuto, rápidamente alzo la voz.	X		X		X		
18	Aun estando enojado (a), no digo malas palabras, ni maldigo.	X		X		X		
19	Prefiero darle la razón un poco a una persona antes que discutir.	X		X		X		
20	Cuando estoy enojado (a) algunas veces golpeo objetos cercanos.	X		X		X		
21	Yo me podría molestar tanto que podría agarrar el objeto más cercano y romperlo.	X		X		X		
22	A veces expreso mi cólera golpeando sobre la mesa.	X		X		X		
23	Me molesto lo suficiente, como para arrojar objetos.	X		X		X		
24	Cuando me molesto mucho, boto las cosas.	X		X		X		

Fuente: Instituto Nacional de Salud Mental "HDHN", adaptado por los tesisistas: Fernandez Ccopari, Luis Héctor /García Pomacanchari, Sol Lucero.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): EL CUESTIONARIO CUMPLE CON LA PERTINENCIA, CLARIDAD Y RELEVANCIA PARA SER APLICADO

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: INGA TAIRE, ZORAIDA

DNI: 45 75 20 74

Especialidad del validador: Mg. SAUD PÚBLICA

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

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

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

Nota: Se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Jueves, 21 de setiembre del 2023


Firma del Experto Informante

CEP. 70883

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA

FORMATO DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y Nombres del Juez: *Julpe Cardenas Soledad yeni*
 1.2 Grado Académico: *Magister*
 1.3 Cargo e Institución donde labora: *Docente*
 1.4 DNI/teléfono y/o celular: *282973171978783775*
 1.5 Título de la investigación: *Práctica del videojuego DOTA2 y agresividad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa "Los Andes", DISTRITO SANCOS - HUANCA SANCOS - AYACUCHO 2023*
 1.6 Autor del instrumento: *(c. Agresividad) Instituto Nacional de Salud Mental "HOHN", adaptado por los teristas: Fernandez Clopani, Luis Héctor / García Pomacanchari del Juero. (c. videojuegos) Andrés Ehamann, et al. y adaptado por los teristas.*

VALIDACION DE EXPERTOS

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

N°	AFIRMACIONES	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Cuando me provocan lo suficiente, puedo golpear a otras personas.	X		X		X		
2	Peleo con casi toda la gente que conozco.	X		X		X		
3	Si alguien me levanta la voz, le insulto para que se calle.	X		X		X		
4	En ocasiones, no puedo controlar mi impulso de hacer daño a otras personas.	X		X		X		
5	Cuando estoy amargo puedo ser capaz de cachetear a alguien.	X		X		X		
6	Pienso que cualquiera que me insulte o insulte a mi familia está buscando pelea.	X		X		X		
7	Generalmente tengo una buena razón para golpear a alguien.	X		X		X		

8	Si alguien me golpea primero, yo le respondo de igual manera.	X		X		X		
9	Puedo usar los golpes para defender mis derechos, si fuera necesario.	X		X		X		
10	Yo golpeo a otro (a) cuando el (ella) me insulta primero.	X		X		X		
11	Se me hace difícil conversar con una persona para resolver un problema.	X		X		X		
12	No puedo evitar discutir con la gente que no está de acuerdo conmigo.	X		X		X		
13	Si alguien me molesta, soy capaz de decirle lo que pienso sobre él (ella).	X		X		X		
14	Cuando la gente me grita, yo también le grito.	X		X		X		
15	Cuando me enoja, digo cosas feas.	X		X		X		
16	Generalmente hago amenazas o digo cosas feas que después no cumplo.	X		X		X		
17	Cuando discuto, rápidamente alzo la voz.	X		X		X		
18	Aun estando enojado (a), no digo malas palabras, ni maldigo.	X		X		X		
19	Prefiero darle la razón un poco a una persona antes que discutir.	X		X		X		
20	Cuando estoy enojado (a) algunas veces golpeo objetos cercanos.	X		X		X		
21	Yo me podría molestar tanto que podría agarrar el objeto más cercano y romperlo	X		X		X		
22	A veces expreso mi cólera golpeando sobre la mesa.	X		X		X		
23	Me molesto lo suficiente, como para arrojar objetos.	X		X		X		
24	Cuando me molesto mucho, boto las cosas.	X		X		X		

Fuente: Instituto Nacional de Salud Mental "HDHN", adaptado por los tesisistas: Fernandez Ccopari, Luis Héctor /García Pomacanchari, Sol Lucero.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *El instrumento cumple con la claridad, pertinencia y relevancia para ser aplicado.*

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: *Quispe Cadenas Soledad Yeny*

DNI: *28297317*

Especialidad del validador: *Magister*

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

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

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

Nota: Se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Jueves, 21 de setiembre del 2023



Firma del Experto Informante

Mg. Soledad Y. Quispe Cadenas

C.E.P. 14779

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE
HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA**

FORMATO DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y Nombres del Juez: **MARITZA BRACASARA MEZA**
 1.2 Grado Académico: **DOCTOR EN SALUD PÚBLICA**
 1.3 Cargo e Institución donde labora: **DOCENTE / UNSCH**
 1.4 DNI/teléfono y/o celular: **28247317 / 994406048**
 1.5 Título de la investigación: **PRACTICA DEL VIDEOJUEGO JOTA 2, AGRESIVIDAD EN ESTUDIAN-
TES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA IE "LOS ANDES", DISTRITO SANCOS - HUANCABANCOS - AYA-
CUCHO, 2023.**
 1.6 Autor del instrumento: **(C AGRESIVIDAD) INSTITUTO NACIONAL DE SALUD MENTAL "HBMN"
ADAPTADO POR LOS RESISTAS.
(C VIDEOJUEGOS) ANDRES CHAMARRO, et al. y ADAPTADO POR LOS RESISTAS**

VALIDACION DE EXPERTOS

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

N°	AFIRMACIONES	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Cuando me provocan lo suficiente, puedo golpear a otras personas.	X		X		X		
2	Peleo con casi toda la gente que conozco.	X		X		X		
3	Si alguien me levanta la voz, le insulto para que se calle.	X		X		X		
4	En ocasiones, no puedo controlar mi impulso de hacer daño a otras personas.	X		X		X		
5	Cuando estoy amargo puedo ser capaz de cachetear a alguien.	X		X		X		
6	Pienso que cualquiera que me insulte o insulte a mi familia está buscando pelea.	X		X		X		
7	Generalmente tengo una buena razón para golpear a alguien.	X		X		X		

8	Si alguien me golpea primero, yo le respondo de igual manera.	X		X		X	
9	Puedo usar los golpes para defender mis derechos, si fuera necesario.	X		X		X	
10	Yo golpeo a otro (a) cuando el (ella) me insulta primero.	X		X		X	
11	Se me hace difícil conversar con una persona para resolver un problema.	X		X		X	
12	No puedo evitar discutir con la gente que no está de acuerdo conmigo.	X		X		X	
13	Si alguien me molesta, soy capaz de decirle lo que pienso sobre él (ella).	X		X		X	
14	Cuando la gente me grita, yo también le grito.	X		X		X	
15	Cuando me enoja, digo cosas feas.	X		X		X	
16	Generalmente hago amenazas o digo cosas feas que después no cumplo.	X		X		X	
17	Cuando discuto, rápidamente alzo la voz.	X		X		X	
18	Aun estando enojado (a), no digo malas palabras, ni maldigo.	X		X		X	
19	Prefiero darle la razón un poco a una persona antes que discutir.	X		X		X	
20	Cuando estoy enojado (a) algunas veces golpeo objetos cercanos.	X		X		X	
21	Yo me podría molestar tanto que podría agarrar el objeto más cercano y romperlo	X		X		X	
22	A veces expreso mi cólera golpeando sobre la mesa.	X		X		X	
23	Me molesto lo suficiente, como para arrojar objetos.	X		X		X	
24	Cuando me molesto mucho, boto las cosas.	X		X		X	

Fuente: Instituto Nacional de Salud Mental "HDHN", adaptado por los tesisistas: Fernandez Ccopari, Luis Héctor /García Pomacanchari, Sol Lucero.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): EL CUESTIONARIO CUMPLE CON LA PERTINENCIA, CLARIDAD Y RELEVANCIA PARA SER ADUCIDO.

Opinión de aplicabilidad: MARITZA SACCSARA MEZA

Aplicable (✓) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador:

DNI: 28247317

Especialidad del validador: DOCTOR EN SALUD PÚBLICA

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

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

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

Nota: Se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Jueves, 21 de setiembre del 2023

UNIVERSIDAD NACIONAL DE
SAN CRISTOBAL DE HUAMANA
Dra. Maritza Saccsara Meza
DOCTORA
C.R.P. N° 7407

Firma del Experto Informante

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA**

FORMATO DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y Nombres del Juez: Alarcón Mundaca, Ruth Elena
- 1.2 Grado Académico: Doctora en Salud Publica
- 1.3 Cargo e Institución donde labora: Universidad nacional De San Cristóbal De Huamanga
- 1.4 DNI/teléfono y/o celular: 28216917
- 1.5 Título de la investigación: PRÁCTICA DEL VIDEOJUEGO DOTA 2 Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LOS ANDES", DISTRITO SANCOS-HUANCA SANCOS-AYACUCHO, 2023.
- 1.6 Autor del instrumento: (C. Agresividad) Instituto Nacional de Salud Mental "HDHN", adaptado por los tesisistas: Fernández Ccopari, Luis Héctor /García Pomacanchari, Sol Lucero.
(C. Videojuegos) Andrés Chamarro, et al. y adaptado por los investigadores Fernández Ccopari, Luis Héctor /García Pomacanchari, Sol Lucero.

VALIDACION DE EXPERTOS

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

N°	AFIRMACIONES	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Cuando me provocan lo suficiente, puedo golpear a otras personas.	X		X		X		
2	Peleo con casi toda la gente que conozco.	X		X		X		
3	Si alguien me levanta la voz, le insulto para que se calle.	X		X		X		
4	En ocasiones, no puedo controlar mi impulso de hacer daño a otras personas.	X		X		X		
5	Cuando estoy amargo puedo ser capaz de cachetear a alguien.	X		X		X		
6	Pienso que cualquiera que me insulte o insulte a mi familia está buscando pelea.	X		X		X		

7	Generalmente tengo una buena razón para golpear a alguien.	X		X		X		
8	Si alguien me golpea primero, yo le respondo de igual manera.	X		X		X		
9	Puedo usar los golpes para defender mis derechos, si fuera necesario.	X		X		X		
10	Yo golpeo a otro (a) cuando el (ella) me insulta primero.	X		X		X		
11	Se me hace difícil conversar con una persona para resolver un problema.	X		X		X		
12	No puedo evitar discutir con la gente que no está de acuerdo conmigo.	X		X		X		
13	Si alguien me molesta, soy capaz de decirle lo que pienso sobre él (ella).	X		X		X		
14	Cuando la gente me grita, yo también le grito.	X		X		X		
15	Cuando me enoja, digo cosas feas.	X		X		X		
16	Generalmente hago amenazas o digo cosas feas que después no cumplo.	X		X		X		
17	Cuando discuto, rápidamente alzo la voz.	X		X		X		
18	Aun estando enojado (a), no digo malas palabras, ni maldigo.	X		X		X		
19	Prefiero darle la razón un poco a una persona antes que discutir.	X		X		X		
20	Cuando estoy enojado (a) algunas veces golpeo objetos cercanos.	X		X		X		
21	Yo me podría molestar tanto que podría agarrar el objeto más cercano y romperlo	X		X		X		
22	A veces expreso mi cólera golpeando sobre la mesa.	X		X		X		
23	Me molesto lo suficiente, como para arrojar objetos.	X		X		X		
24	Cuando me molesto mucho, boto las cosas.	X		X		X		

Fuente: Instituto Nacional de Salud Mental "HDHN", adaptado por los tesisistas: Fernandez Ccopari,

Luis Héctor /García Pomacanchari, Sol Lucero.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Alarcón Mundaca, Ruth Elena

DNI: 28216917

Especialidad del validador: Doctora en Salud Publica

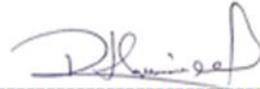
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

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

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

Nota: Se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Jueves, 21 de setiembre del 2023



Firma del Experto Informante

ANEXO 6
RESULTADO DE LA PRUEBA DE CONFIABILIDAD PARA EL
CUESTIONARIO (PRUEBA PILOTO)

ALFA DE CRONBRACH

1. Resumen de procesamiento de casos - Cuestionario de Agresividad
(Instituto Nacional de Salud Mental “HDHN”)

		N° de Encuestados	%
Casos	Válido	40	100
	Total	40	100

1.1. Prueba de confiabilidad para cada uno de las afirmaciones -
Cuestionario de agresividad.

ítems	Afirmaciones	Correlación (elementos corregidos)	Alfa de Cronbach
P1	Cuando me provocan lo suficiente, puedo golpear a otras personas.	0.620	0.947
P2	Peleo con casi toda la gente que conozco.	0.590	0.947
P3	Si alguien me levanta la voz, le insulto para que se calle.	0.332	0.950
P4	En ocasiones, no puedo controlar mi impulso de hacer daño a otras personas.	0.661	0.947
P5	Cuando estoy amargo puedo ser capaz de cachetear a alguien.	0.780	0.945
P6	Pienso que cualquiera que me insulte o insulte a mi familia está buscando pelea.	0.636	0.947
P7	Generalmente tengo una buena razón para golpear a alguien.	0.612	0.947

P8	Si alguien me golpea primero, yo le respondo de igual manera.	0.394	0.949
P9	Puedo usar los golpes para defender mis derechos, si fuera necesario.	0.486	0.949
P10	Yo golpeo a otro (a) cuando el (ella) me insulta primero.	0.845	0.944
P11	Se me hace difícil conversar con una persona para resolver un problema.	0.551	0.948
P12	No puedo evitar discutir con la gente que no está de acuerdo conmigo.	0.671	0.946
P13	Si alguien me molesta, soy capaz de decirle lo que pienso sobre él (ella).	0.722	0.946
P14	Cuando la gente me grita, yo también le grito.	0.720	0.946
P15	Cuando me enojo, digo cosas feas.	0.609	0.947
P16	Generalmente hago amenazas o digo cosas feas que después no cumplo.	0.822	0.944
P17	Cuando discuto, rápidamente alzo la voz.	0.663	0.947
P18	Aun estando enojado (a), no digo malas palabras, ni maldigo.	0.540	0.948
P19	Prefiero darle la razón un poco a una persona antes que discutir.	0.534	0.948
P20	Cuando estoy enojado (a) algunas veces golpeo objetos cercanos.	0.657	0.947
P21	Yo me podría molestar tanto que podría agarrar el objeto más cercano y romperlo.	0.848	0.944
P22	A veces expreso mi cólera golpeando sobre la mesa.	0.667	0.946
P23	Me molesto lo suficiente, como para arrojar objetos.	0.733	0.945
P24	Cuando me molesto mucho, boto las cosas.	0.729	0.946

1.2. Prueba de confiabilidad - Cuestionario de Agresividad (Instituto Nacional de Salud Mental “HDHN”)

Alfa de Cronbach	N° Preguntas
0.949	24

ANEXO 7

1. Resumen de procesamiento de casos - Cuestionario de Videojuegos

		N° de	%
		Encuestados	
Casos	Válido	40	100
	Total	40	100

1.1. Prueba de confiabilidad para cada uno de las afirmaciones – cuestionario de Videojuegos.

Ítems	Afirmaciones	Correlación (elementos corregidos)	Alfa de Cronbach
P1	¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	0.507	0.818
P2	¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	0.422	0.822
P3	¿Con qué frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	0.608	0.814
P4	¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	0.666	0.812
P5	¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	0.362	0.826
P6	¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?	0.627	0.815
P7	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	0.465	0.820
P8	¿Cuándo tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	0.760	0.805
P9	¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?	0.523	0.818
P10	¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	0.627	0.810
P11	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	0.646	0.812
P12	¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	0.557	0.815
P13	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	-0.132	0.884

P14	¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	0.475	0.820
P15	¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	0.387	0.824
P16	¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	0.443	0.822
P17	¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	0.397	0.825

1.2. Prueba de confiabilidad - Cuestionario de Videojuegos

Alfa de Cronbach	Nº Preguntas
0.830	17

ANEXO 8

RESULTADO E INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA REALIZADA

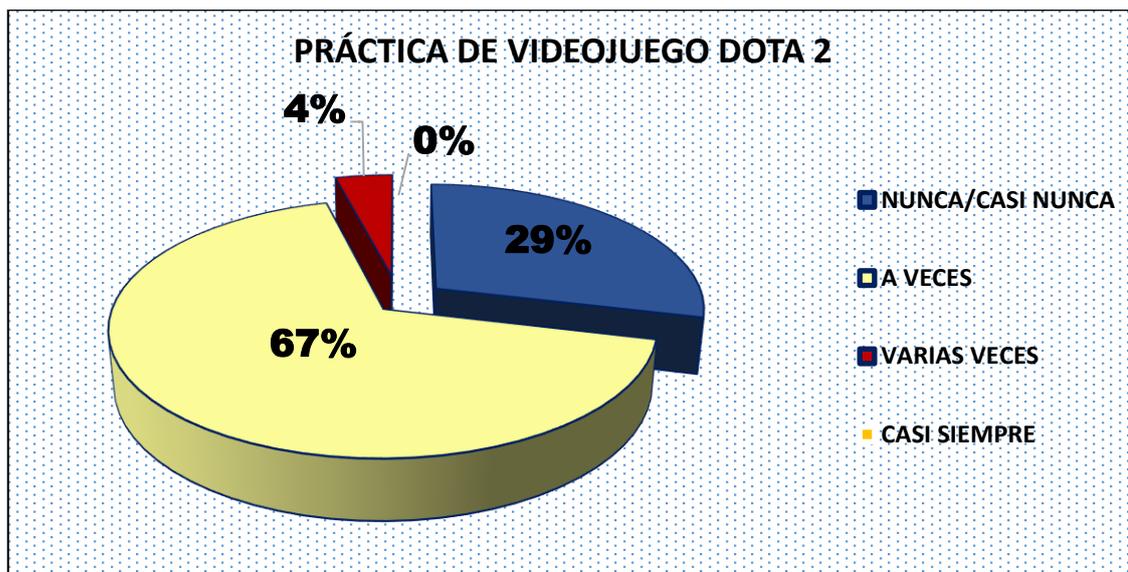
TABLA 1: PRÁCTICA DEL VIDEOJUEGO DOTA 2, EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LOS ANDES”, DISTRITO SANCOS-HUANCA SANCOS-AYACUCHO, 2023.

PRÁCTICA DEL VIDEOJUEGO DOTA 2		
INDICADORES	Estudiantes	Porcentaje
NUNCA/CASI NUNCA	13	7
A VECES	117	67
VARIAS VECES	44	25
CASI SIEMPRE	0	0
TOTAL	174	100

Fuente: Base de datos del Cuestionario de Práctica Relacionadas con los Videojuegos (CPRV), aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.

En la tabla 1, se menciona la práctica del videojuego Dota 2. Del 100% (174) estudiantes, el 67% (117) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 A veces, el 25% (44) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 Varias veces y el 7% (13) de estudiantes practican el videojuego Dota 2 Nunca/Casi nunca.

Gráfico 1: Práctica del videojuego Dota 2



Fuente: Base de datos del Cuestionario de Práctica Relacionadas con los Videojuegos (CPRV), aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023

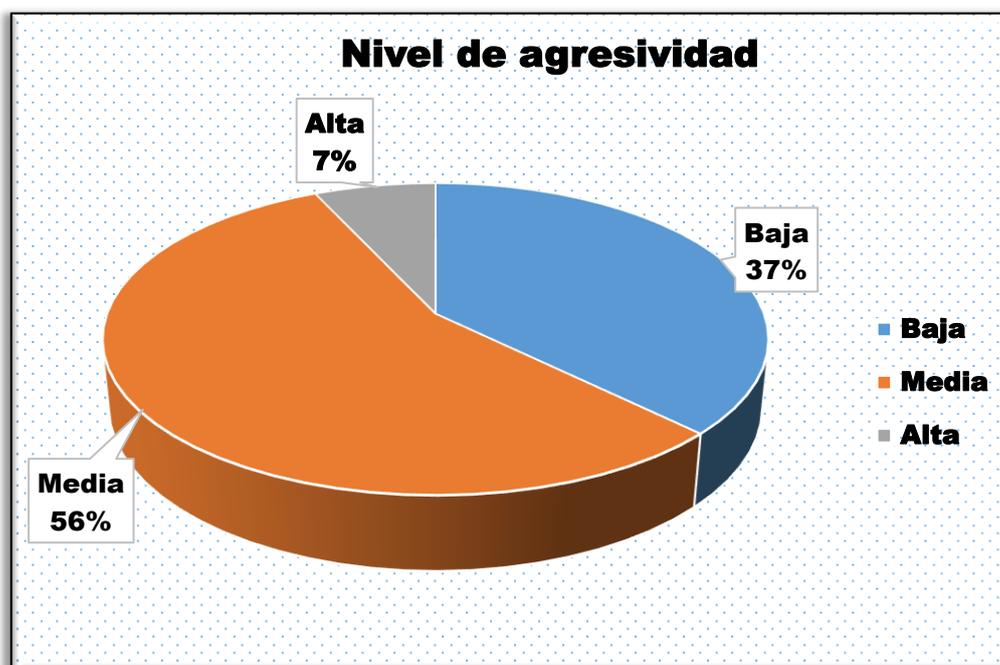
TABLA 2: NIVEL DE LA AGRESIVIDAD, EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LOS ANDES”, DISTRITO SANCOS - HUANCA SANCOS-AYACUCHO, 2023.

AGRESIVIDAD		
Nivel De Agresividad	Estudiantes	Porcentaje
Baja	65	37
Media	97	56
Alta	12	7
TOTAL	174	100

Fuente: Base de datos del Cuestionario de Agresividad (Instituto Nacional de Salud Mental “HDHN”), aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.

En la tabla 2, se menciona en nivel de agresividad que presentan los estudiantes de la Institución Educativa “Los Andes” Distrito Sancos - Huanca Sancos-Ayacucho, 2023 distribuidos de la siguiente manera. Del 100% (174) estudiantes, el 56% (97) de estudiantes presentan Nivel de Agresividad Media, el 37% (65) de estudiantes Presentan Nivel de Agresividad Baja y el 7% (12) de estudiantes presentan Nivel de Agresividad Alta.

Gráfico 2: Nivel de Agresividad



Fuente: Base de datos del Cuestionario de Agresividad (Instituto Nacional de Salud Mental “HDHN”), aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.

ANEXO 9

MATRIZ DE CONSISTENCIA

“Práctica del Videojuego Dota 2 y Agresividad en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023”

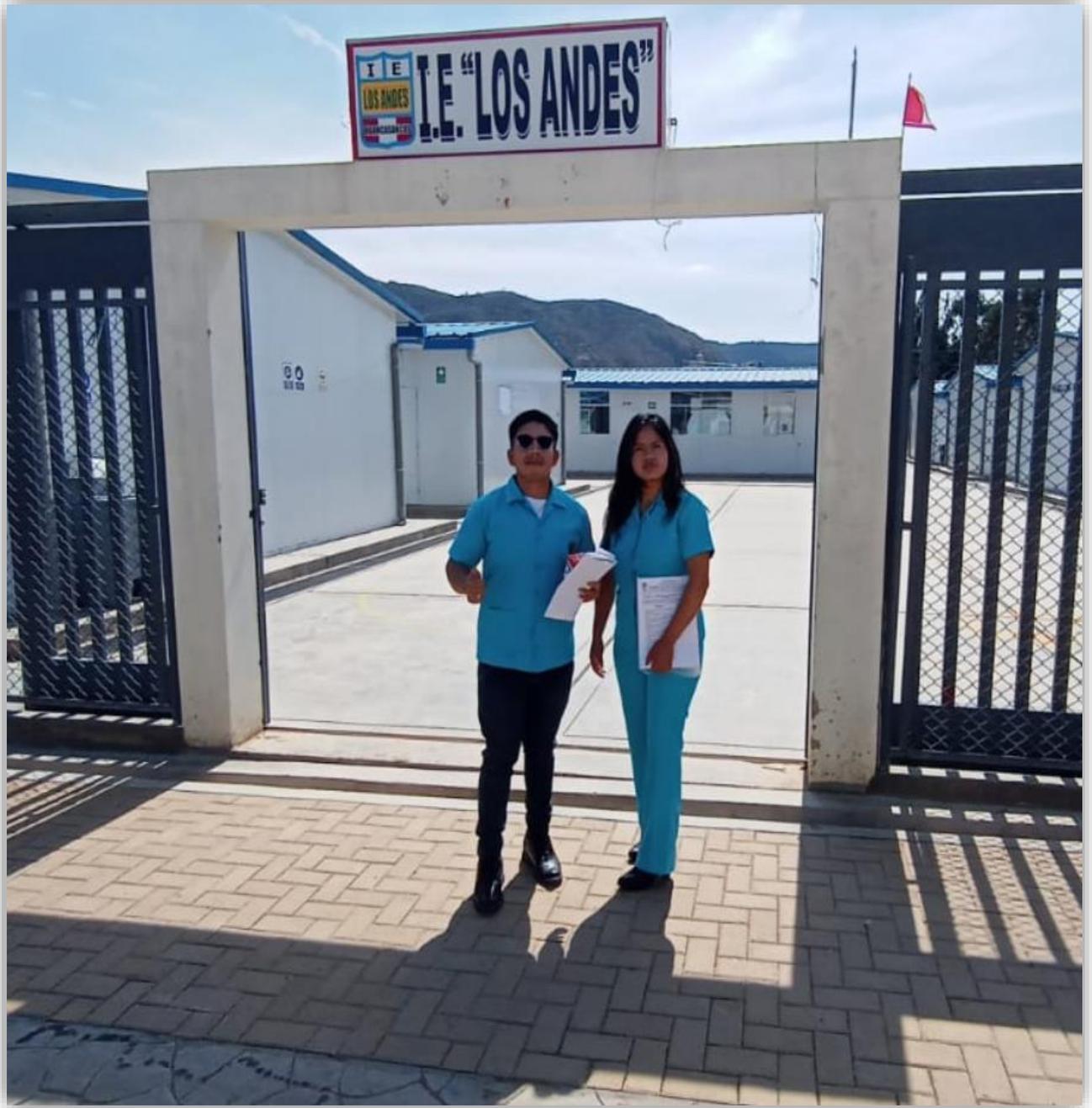
”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>PRINCIPAL ¿Cuál es la relación entre la práctica del videojuego Dota 2 y la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “LOS ANDES”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023?</p> <p>ESPECÍFICOS ¿Cómo es la práctica del videojuego Dota 2, en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “LOS ANDES”, distrito Sancos-Huanca Sancos -Ayacucho, 2023?</p> <p>¿Cuál es el nivel de la agresividad, en los</p>	<p>PRINCIPAL Determinar la relación entre la práctica del videojuego Dota 2 y la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “LOS ANDES”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.</p> <p>ESPECÍFICOS Identificar la práctica del videojuego Dota 2, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “LOS ANDES”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.</p> <p>Identificar el nivel de agresividad en los</p>	<p>HI: Existe relación significativa entre la práctica del Videojuegos Dota 2 con la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Práctica de videojuego Dota 2</p> <p>Indicadores Nunca/Casi Nunca A Veces Varias Veces Casi Siempre</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Agresividad</p> <p>Indicadores</p>	<p>Tipo de Investigación Aplicada Nivel de investigación Descriptivo Diseño de investigación Correlacional tipo transversal o transeccional, en relación a los hechos es prospectivo. Área de estudio Esta investigación se realizó en la Institución Educativa “Los Andes” del distrito de Sancos de la provincia de Huanca Sancos, Ayacucho. Población Estuvo conformada por 318 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, distrito Sancos-Huanca sancos-Ayacucho, 2023 Muestra</p>

<p>estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “LOS ANDES”, distrito Sancos - Huanca Sancos-Ayacucho, 2023?</p> <p>¿Cómo se relaciona la práctica del videojuego Dota 2 con el nivel de la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “LOS ANDES”, distrito Sancos-Huanca sancos-Ayacucho, 2023?</p>	<p>estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “LOS ANDES”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.</p> <p>Relacionar la práctica del videojuego Dota 2 con el nivel de la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “LOS ANDES”, distrito Sancos-Huanca sancos-Ayacucho, 2023.</p>	<p>H0:</p> <p>No existe relación significativa entre la práctica del Videojuegos Dota 2 con la agresividad, en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023.</p>	<p>Agresividad baja Agresividad media Agresividad alta</p>	<p>Constituida por 174 alumnos de primero a quinto grado de secundaria de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023. Se realizó el muestreo no probabilístico por conveniencia.</p> <p>Técnica La técnica de recolección de datos fue la entrevista.</p> <p>Instrumentos: El cuestionario de agresividad adoptado por Emil Coccaro y validado por el Instituto Especializado de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi”⁽⁵⁴⁾, y el Cuestionario de Práctica Relacionadas con los Videojuegos (CPRV) elaborado por: Andrés Chamarro, et al.⁽⁵⁵⁾.</p>
---	---	--	--	---

ANEXO 10

Fotos de la aplicación de los instrumentos







ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS

RESOLUCION DECANAL N°350-2024-UNSCH-FCSA/D, de fecha 19/03/2024

Bachiller: LUIS HECTOR FERNANDEZ CCOPARI Y SOL LUCERO GARCIA POMACANCHARI,

En la ciudad de Ayacucho, siendo las 3:00 pm del día veintidós de marzo del año dos mil veinticuatro, se reunieron en el auditorium de la Escuela Profesional de Enfermería, los docentes miembros del jurado evaluador para el acto de sustentación de trabajo de tesis Titulado “PRÁCTICA DEL VIDEOJUEGO DOTA 2 Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LOS ANDES”, DISTRITO SANCOS-HUANCA SANCOS -AYACUCHO,2023”, Presentado por los Bachilleres: LUIS HECTOR FERNANDEZ CCOPARI y SOL LUCERO GARCIA POMACANCHARI, para optar el título profesional de Licenciada en Enfermería;

Prof. Héctor Huaraca Rojas	Presidente (delegado por el decano)
Prof. Celia Berenice Maúrtua Galván	Miembro
Prof. Fredy Bermudo Medina	Miembro
Prof. Edith Ezpinoza Mendoza	Miembro
Prof. Miriam Noemí Huamaní Pérez	Secretaria Docente

Contado con el quorum conforme al Reglamento de Grados y Títulos, se dio por inició la sustentación de tesis, la presidente del Jurado Evaluador Dr. Héctor Huaraca Rojas, solicita a la Secretaria Docente dar lectura a los documentos presentados por las recurrentes, y da algunas indicaciones a los sustentantes.

Acto seguido inicia la Bachiller: LUIS HECTOR FERNANDEZ CCOPARI SOL LUCERO GARCIA POMACANCHARI, una vez finalizado continúa con la exposición el Bachiller SOL LUCERO GARCIA POMACANCHARI, seguidamente el presidente de la comisión solicita a los miembros del Jurado Evaluador realicen sus respectivas preguntas y observaciones correspondientes, que han sido aclaradas por los sustentantes.

El presidente invita a las sustentantes y público en general abandonar el espacio Físico para que puedan proceder con la calificación.

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN FINAL

Bachiller: FERNANDEZ CCOPARI LUIS HECTOR.

JURADO	TEXTO	EXPOSICION	PREGUNTAS	PROMEDIO FINAL
Prof. Héctor Huaraca Rojas	17	17	17	17
Prof. Celia Berenice Maúrtua Galván	17	17	17	17
Prof. Fredy Bermudo Medina	17	17	17	17
Prof. Edith Ezpinoza Mendoza	17	17	17	17

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN FINAL

Bachiller: GARCIA POMACANCHARI SOL LUCERO

JURADO	TEXTO	EXPOSICION	PREGUNTAS	PROMEDIO FINAL
Prof. Héctor Huaraca Rojas	17	17	17	17
Prof. Celia Berenice Maúrtua Galván	17	17	17	17
Prof. Fredy Bermudo Medina	17	17	17	17
Prof. Edith Espinoza Mendoza	17	17	17	17

De la evaluación realizada por los miembros del jurado calificador, llegaron al siguiente resultado: Aprobar por unanimidad al Bachiller: LUIS HECTOR FERNANDEZ CCOPARI, quien obtuvo la nota final de Diecisiete (17), Aprobar por la unanimidad a la Bachiller: SOL LUCERO GARCIA POMACANCHARI, quien obtuvo la nota final Diecisiete (17), se concluye a las 16:30 horas.

Al pie del presente firma la comisión evaluadora.

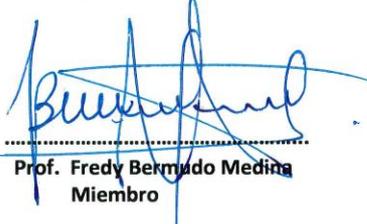
Ayacucho, 22 de marzo de 2024



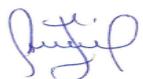
Prof. Héctor Huaraca Rojas
Presidenta



Prof. Celia Berenice Maúrtua Galván
Miembro



Prof. Fredy Bermudo Medina
Miembro



Prof. Edith Espinoza Mendoza
Miembro



Prof. Miriam N. Huamani Pérez
secretario (a) Docente



UNSCH

**COMISIÓN ANTIPLAGIO DE LA ESCUELA
PROFESIONAL DE ENFERMERÍA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD SIN DEPÓSITO DE TESIS

Recibido el documento vía correo institucional, los que suscriben docentes instructores responsables de verificar y controlar la originalidad de tesis en primera instancia de la Escuela profesional de Enfermería, dejan constancia que la tesis titulada:

“Práctica del Videojuego Dota 2 y Agresividad en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023”.

AUTORES:

BACHILLER: FERNANDEZ CCOPARI, LUIS HECTOR

BACHILLER: GARCIA POMACANCHARI, SOL LUCERO

ASESOR : DRA. ANAYA BONILLA, RUTH

PRESIDENTE JURADO EVALUADOR: DRA. CELIA. B. MAÚRTUA GALVÁN

Ha sido **verificado y sometido** al análisis **SIN DEPÓSITO** mediante el sistema **TURNITIN** concluyendo que presenta un porcentaje de **8% de similitud**.

Por lo que, de acuerdo con el porcentaje establecido en el Artículo 13 del Reglamento de Originalidad de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga y amparado por el Artículo 17, la comisión dictamina **PROCEDENTE** conceder la Constancia de Originalidad con Deposito.

Ayacucho, 05 de marzo de 2024


Firmado digitalmente por
MANGLIO
AGUIRRE
ANDRADE
Fecha:
2024.03.05
22:06:20 -05'00'

Dr. Manglio Aguirre Andrade


Firmado digitalmente por
Edith Espinoza
Mendoza
Fecha: 2024.03.05
20:55:53 -05'00'

Dra. Edith Espinoza Mendoza

C. c.

Archivo



UNSCH

FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE
ENFERMERÍA

Nro: 012 – 2024

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE TESIS CON DEPÓSITO

LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA; (segunda instancia de verificación de la originalidad de los trabajos de investigación de tesis (borrador final antes de la sustentación), en el marco del Reglamento de Originalidad de Trabajos de Investigación, aprobado por Resolución N.º 039-2021-UNSCH-CU),

DEJA CONSTANCIA:

Que:

Bach. FERNANDEZ CCOPARI, LUIS HECTOR
Bach. GARCIA POMACANCHARI, SOL LUCERO

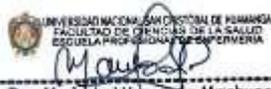
Con el informe de tesis titulado: "**Práctica del Videojuego Dota 2 y Agresividad en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa "Los Andes", Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023**"; ha sido verificado y sometido al sistema de análisis TURNITIN CON DEPOSITO mediante el cual se concluye que presenta un porcentaje de **08% de similitud**.

Por lo que, se concede la Constancia de Originalidad con Depósito.

Ayacucho, 07 de marzo de 2024.

Dra. Marizabel Llamocca Machuca

Adscripción: Departamento Académico de Enfermería


Dra. Marizabel Llamocca Machuca
DIRECTORA

Práctica del Videojuego Dota 2 y Agresividad en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, Distrito Sancos–Huanca Sancos–Ayacucho, 2023

por FERNANDEZ CCOPARI, Luis Hector – GARCIA POMACANCHARI, Sol
Lucero

Fecha de entrega: 07-mar-2024 08:00p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2314713101

Nombre del archivo: Tesis.docx (11.22M)

Total de palabras: 18972

Total de caracteres: 105579

Práctica del Videojuego Dota 2 y Agresividad en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa "Los Andes", Distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	2%
2	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	docplayer.es Fuente de Internet	1%
5	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%

9

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

< 1%

10

dspace.unach.edu.ec

Fuente de Internet

< 1%

11

andina.pe

Fuente de Internet

< 1%

12

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

< 1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 30 words

Excluir bibliografía

Activo