

TITULO

Adicción a nuevas tecnologías y agresividad en estudiantes de primaria de una Institución Educativa del distrito de Yarinacocha 2022

RESUMEN

Este trabajo de investigación se realizará con el fin de dar respuesta a una dificultad de salud pública generalizados a nivel mundial, nacional y regional, como es la adicción a nuevas tecnologías y su efecto en el comportamiento agresivo en niños, teniendo por objetivo Establecer qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresividad en niños, con una población de 177 y una muestra de 136 estudiantes del 5to y 6to de primaria. Donde buscamos responder las siguientes interrogantes: ¿Qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresividad en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha?, ¿Qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la hostilidad en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha 2022?, ¿Qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la ira en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha 2022?, ¿Qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresión física en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha 2022?, ¿Qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresión verbal en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha 2022?. Es un estudio teórico correlacional básico no experimental. Para esta investigación se utilizará el Cuestionario de Impacto de la Dependencia Tecnológica y cuestionario de Agresividad (AQ), Se espera encontrar resultados a favor de la hipótesis de las investigadoras

Palabras claves

Adicción, Agresividad, Hostilidad, Niños, Tecnología

Abstract

This research work will be carried out in order to respond to a generalized public health difficulty at the regional, national and global levels, such as addiction to new technologies and its effect on aggressive behavior in children, with the objective of establishing what relationship exists between addiction to new technologies and aggressiveness in children, with a population of 174 and a sample of 136 students in the 5th and 6th grades. Where we seek to answer the following questions: What is the relationship between addiction to new technologies and aggressiveness in primary school students from an educational institution in the Yarinacocha district? What is the relationship between addiction to new technologies and hostility in students from primary school of an educational institution in the district of Yarinacocha 2022? What is the relationship between addiction to new technologies and anger in primary school students of an educational institution in the district of Yarinacocha 2022? What is the relationship between addiction to new technologies and physical aggression in primary school students from an

educational institution in the Yarinacocha 2022 district? What is the relationship between addiction to new technologies and verbal aggression in primary school students from an educational institution in the Yarinacocha 2022 district? It is a non-experimental basic correlational theoretical study. For this research, Technology Dependency Impact Questionnaire and the Aggressiveness Questionnaire (AQ) will be used. It is expected to find results in favor of the researchers' hypothesis.

Keywords

Addiction, Aggressiveness, Hostility, Children, Technology

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Debido a la pandemia del COVID 19, el uso de las nuevas tecnologías ha aumentado en estos últimos años en nuestra ciudad de Pucallpa y en el mundo, las adicciones a los videojuegos, televisión, redes sociales, internet. Perjudica a la comunidad indiscriminadamente. Los niños y niñas son el grupo más expuesto a esta realidad, quienes por diversas circunstancias como el uso inapropiado de la tecnología y la falta de cuidado de los padres. Se involucran en estas adicciones consideradas adicciones no químicas tal, como lo menciona Mas Delblanch (1),, “adicción no química o sin droga, conducta repetitiva que resulta placentera, al menos en las primeras etapas, causando pérdida de control en el individuo e interfiriendo en su vida diaria ya sea a nivel familiar social o académico” asimismo la adicción a las nuevas tecnologías genera ansiedad y depresión en los niños, tal como lo advierte, Guerrero (2) “que la ansiedad y depresión infantil han aumentado un 70 % en los últimos años por el abuso de Internet y la tecnología” sin embargo “Estos trastornos son difíciles de detectar y también son los más peligrosos para niños y adolescentes porque su autoestima está en juego” (2)

A nivel internacional según Factory (3), “El 30% de los niños españoles tienen celular a los 10 años y el 70%, a los 12 años según un informe del Hospital Sant Joan de Déu. Los expertos recomiendan que los menores adquieran su primer dispositivo a partir de los 12 años”. En los EEUU, ya hace tiempo que los aparatos digitales ocupan mucho espacio. Según una investigación de la ONG Common Sense, “los niños norteamericanos menores de 8 años pasan más de 2 horas al día frente a la pantalla de su celular” (4)

Actualmente, existen aproximadamente 25 mil millones de aparatos tecnológicos navegando en el Internet en todo el planeta, muchos de los cuales están en manos de menores de edad. Los niños estadounidenses ahora permanecen en un rango de 100 min al día en YouTube; Los británicos pasan casi 70 minutos al día en TikTok; Los españoles juegan a Roblox durante más de 90 minutos al día, y el número de niños que utilizan Internet para continuar sus estudios ha aumentado un 100 % en todo el mundo. (5)

A pesar de los muchos beneficios de las TIC, los profesores destacaron la existencia de alteraciones psicológicas y comportamentales que podrían afectar el estado mental de los niños, por ejemplo "la adicción o miedo a estar sin internet, la tendencia a visitar sitios web inadecuados para la edad, la adicción de los estudiantes a juegos y plataformas de redes sociales como

Facebook y dispositivos móviles". el uso del teléfono ha superado a las computadoras portátiles en este sentido (6) En ese sentido como lo señala Gil (7) "Un estudio realizado por Dimitri Christakis, director del Centro de Salud, Comportamiento y Desarrollo Infantil del Children Seattle Hospital, concluyó que mientras más horas se exponen los niños a las nuevas tecnologías, disminuye su capacidad de concentración"

Esa misma línea sigue, UNICEF (8), Muestra que "la tecnología y las soluciones digitales brindan oportunidades significativas para que los niños continúen aprendiendo. Divirtiéndose y comunicándose, pero las mismas, herramientas pueden aumentar su exposición a muchos riesgos", por ejemplo, sueño inadecuado, el aumento de síntomas de ansiedad y promover prácticas de alimentación dañinas para la salud física y psicológica

Según Muñoz (9) "Algunos comportamientos comunes en niños y adolescentes adictos a las pantallas incluyen ansiedad, la irritabilidad, la inquietud, obsesiones o retraimiento social."

De acuerdo con Pinedo (10), , la adicción a las pantallas se está considerando un trastorno de "salud mental por su alta incidencia en los últimos años"

Según Estrada (11), "hace referencia que el uso va en aumento, así lo demuestran "los resultados de la Encuesta Nacional de Hogares realizada en 2019, que arroja que el 59,8% de los peruanos de 6 años en adelante tiene acceso a internet de los cuales el 79,4% lo usa a diario, siendo los adolescentes y los jóvenes quienes más lo usan"

El INEI (12), "en el 2019 dio a conocer que el 69,8% de la población de 6 y más años de edad del país accedió a Internet y aumentó en 7,8 puntos porcentuales en comparación con el cuarto trimestre del año 2019 al pasar de 62,0% a 69,8%"

Así también Chirinos (13), menciona que "el Ministerio de Salud (Minsa) realizo estudios estadísticos sobre el número de consumidores de videojuegos en lima en el año 2012. Obteniendo que los peruanos consumían más de S/. 90 millones en la compra de videojuegos en el 2015, con un crecimiento de un 4% anual en el área de la salud. Los actores fueron un total de 35 menores de edad de entre 7 y 11 años". Por esta razón el Ministerio de Salud (14), "advierdo que el uso exagerado de las nuevas tecnologías, como las redes sociales y el Internet, podría ocasionar el aislamiento social y desarrollar un comportamiento adictivo en los niños y adolescentes, por lo que recomendó utilizar las plataformas digitales menos de 4 horas diarias"

Como se evidencia las adiciones a las nuevas tecnologías está en aumento en la población mundial lo cual causa un daño en la salud mental como el sueño inadecuado, el aumento de síntomas de ansiedad, además promueven prácticas de alimentación dañinas para la salud física, que a su vez trae consecuencias graves en su conducta. aprendizaje, e interfiere en su vida social y familiar

La región de Ucayali no es ajena a esta problemática, pero cabe resaltar que aún no existen estudios sobre la adicción a las nuevas tecnologías y la

agresividad en niños

Por las consideraciones antes señaladas es necesario investigar la relación entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresividad en estudiantes de primaria

II. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

A nivel teórico busca implementar conocimientos sobre las adicciones tecnológicas y la agresividad, por su aporte al conocimiento de psicología en investigaciones que concierne al estado mental, que debido al COVID 19 ha sido severamente afectada debido a que muchos niños han empezado a tener hostilidad, ira, agresividad física y verbal hacia sus padres, profesores y amigos

A nivel metodológico, este estudio se justifica porque contribuirá y servirá para futuros proyectos de investigación cuantitativas que este orientado con adicciones a nuevas tecnologías y la agresividad, además este estudio contará con referencias válidas y confiables de otras investigaciones que tengan relación con las variables de este estudio

A nivel práctico el presente trabajo de investigación generara resultados, que permitirán conocer el nivel de adicción a nuevas tecnologías y de qué manera está afectando en los alumnos de una institución educativa, con el fin de realizar un plan de intervención o prevención de manera oportuna

Por lo tanto, es importante la investigación de este trabajo, porque en la actualidad no existe mucha información relacionada al tema de adicciones tecnológicas en los niños y como afectan en su estado mental, en la ciudad de Pucallpa y el mundo, lo cual en la práctica viene generando problemas.

III. HIPOTESIS

3.1. Hipótesis General

HI Existe relación entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresividad en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022

3.2. Hipótesis específicas

Existe relación entre la adicción a nuevas tecnologías y la hostilidad en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022

Existe relación entre la adicción a nuevas tecnologías y la ira en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022

Existe relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresión física en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022

Existe relación entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresión verbal en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022

IV. OBJETIVOS

4.1. Objetivo General

Determinar qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresividad en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022

4.2. Objetivos Específicos

Identificar qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la hostilidad en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022

Identificar qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la ira en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022

Identificar qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresión física en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022

Identificar qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresión verbal en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022

V. ANTECEDENTES

Nivel Internacional

Chacón et al (15) (2017) en su estudio titulado “Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada” “estudio de tipo descriptivo y corte transversal en una muestra de 519 escolares ($M = 11.77 \pm 1.19$), los principales

instrumentos empleados fueron la escala de conductas agresivas en la escuela (Little, Henrich, Jones y Hawley, 2003), la escala de victimización en la escuela (Mynard y Joseph, 2000) y el cuestionario de experiencias relacionadas con videojuegos (Chamarro et al., 2014)” concluyen que “el uso de dispositivos de pantalla se relaciona sobremanera con los niveles de agresividad y victimización en escolares, revelando la importancia de realizar un consumo adecuado, así como fomentar conductas prosociales desde diferentes estamentos para paliar esta problemática”

Reche et al. (16). (2019), en su artículo titulado “Las implicaciones del uso de dispositivos móviles en el proceso de enseñanza aprendizaje en alumnos de 5º y 6º de primaria”, “En la investigación participaron un total de 187 alumnos de 5º y 6º de primaria, estudio analítico-descriptivo tiene un carácter transversal y cuantitativo, se elaboró un cuestionario ad hoc compuesto por seis dimensiones: Información personal; Tenencia del teléfono móvil y uso del mismo; Supervisión de uso del móvil por los padres; Alteraciones de la conducta por uso del móvil; Nivel de actividad en redes sociales y Acciones violentas o agresiones mediante el teléfono móvil, estas seis variables que componen el cuestionario se han desglosado en 23 ítems, de los cuales, 13 se contestan mediante una escala Likert de cinco rangos numéricos, siendo 1 siempre y 5 nunca, los 10 ítems restantes son de respuesta única y escala nómina”. En una de sus conclusiones señala que “El celular se utiliza también con fines agresivos o violentos, como es el hecho de que cerca de la mitad de los encuestados ha sido expulsado de un grupo de WhatsApp. Esta situación que entre adultos puede resultar relativamente inofensiva, resulta perjudicial en niños de las edades estudiadas pues su madurez intelectual todavía no está desarrollada al completo y perciben estas acciones como agresiones frente a su necesidad de pertenecer y ser aceptado por un grupo social. Los insultos a través del Smartphone también están bastante generalizados en estas edades, como lo demuestra el dato de conocimiento de otras personas que hayan sido insultadas a través del móvil que es bastante significativo”

Sánchez et al. (17), (2019) en su tesis titulada “Consecuencias psicológicas que tiene el cambio de los juegos tradicionales a los juegos virtuales en niños de 9 a 12 años”, tuvo como objetivo “identificar los efectos psicológicos que tiene el cambio de los juegos tradicionales a virtuales en un grupo de niños de 9 a 12, el diseño metodológico fue de enfoque cualitativo, tipo descriptivo”, llegaron a la conclusión que “los niños manifiestan distintas sensaciones mientras están jugando, algunas físicas como vacío en el estómago; otras de índole emocional como desespero o entusiasmo exacerbado por ganar o por no querer que el juego termine; y otras del orden de la fantasía como lo es la sensación de irrealidad al sentir que se está dentro del juego. Las sensaciones anteriormente descritas se pueden relacionar con la ansiedad producida durante el juego ya sea por ganar, por no desear que se acabe o por el contenido de este”. (p-104)

Pérez et al. (18). (2019) en su trabajo de grado titulado “El uso excesivo del celular y manejo de las emociones en niños entre 8 y 12 años de la institución educativa la frontera del municipio de Saravena Arauca” tuvo como objetivo principal “determinar la influencia y el tipo de emociones que contrae el uso excesivo del celular en los niños que oscilan en la edad de 8 y 12 años de la

institución educativa la frontera en el municipio de Saravena Arauca ubicado al noroccidente del departamento de Arauca, la metodología empleada fue de tipo mixta, por lo cual se aplicó un cuestionario con preguntas de tipo cuantitativas y cualitativas". Llegaron a la conclusión "que si no se lleva un debido control en el empleo de estos dispositivos el estudiante disminuye su productividad académica. Actualmente los niños procesan la información rápidamente, cuando inician el uso de estas tecnologías a muy temprana edad no desarrollan habilidades sociales que permiten interactuar y relacionarse con los demás. La tecnología ofrece un contenido muy llamativo lo cual hace que los estudiantes entre edades de 8 a 12 de los cursos tercero a séptimo usen estos medios electrónicos durante varias horas puede ocasionar trastornos de sueño y déficit de atención, de allí radica la importancia del buen uso de esta herramienta". (p.30).

Serna (19). (2020) en su estudio titulado "Efectos psicológico de los videojuegos en niños de entre 6 y 12 años". Tuvo por objetivo "Conocer los efectos psicológicos que puede causar el uso de los videojuegos en niños y adolescentes de entre 6 y 12 años" la metodología empleada fue "revisión sistemática en las bases de datos Cuiden, EBSCO, ProQuest y PubMed del año 2005 a 2019. Se extrajo información relevante en cuanto al impacto psicológico producido por el uso de videojuegos en población infantil y adolescente". Llega a la conclusión que "la exposición a los videojuegos produce diversos efectos psicológicos en la población infantil y adolescente. Sin embargo, siguen existiendo vacíos en cuanto a su impacto real de forma global, lo que hace necesario mayor investigación en esta área".

Alvares et al. (20). (2020) en su trabajo de investigación titulado "Tiempo en pantalla (televisión, computadora, celular, tabletas) en las relaciones interpersonales entre niños de 8 a 12 años" teniendo como objetivo "detectar la influencia del tiempo de pantalla en las relaciones interpersonales", "la metodología empleada fue de tipo cuantitativa, descriptiva y correlacional, conformada por 100 adolescentes de instituciones educativas fiscales de la Ciudad de Milagro, los instrumentos utilizados fueron el Cuestionario de Estilo Interpersonal para Adolescentes (CEI-A)", concluyeron que "existen efectos negativos en el desarrollo de habilidades sociales de los niños".

Nivel Nacional

Cortez (21), (2020), en su trabajo de investigación titulado "Conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria de un colegio particular de lima" siendo el objetivo principal. "Analizar las conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria del colegio Nuestra Señora del Consuelo" presentan "los hallazgos que el 81,8% de los estudiantes que son dependientes del video juego tienen bajo rendimiento académico. Asimismo, los videojuegos también han logrado generar adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud. Sin embargo, se ve que los estudiantes que juegan dichos videojuegos han adquirido habilidades y estrategias de pensamiento". (p.39)

Huamani y Ccorahua, (22). (2019), en su estudio de investigación titulado

“Influencia de los videojuegos en su formación de los estudiantes del quinto grado de primaria sección “a” de la institución educativa n° 50634 José maría Arguedas del distrito de Haqira – Cotabambas – Apurímac, 2017” siendo su objetivo principal “Establecer cómo influyen los juegos electrónicos o videojuegos en la formación de los estudiantes de quinto grado de primaria sección “A” de la Institución Educativa “José maría Arguedas” del distrito de Haqira, Cotabambas, Apurímac, 2017” siendo “El enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, conto con una población de 60 estudiantes y una muestra de 30 estudiantes del 5to grado de primaria, los instrumentos empleados fueron encuestas y análisis de información” concluye “el 67% de estudiantes del 5to grado sección “A” de la Institución Educativa primaria N° 50634 del Distrito de Haqira – Cotabambas – Apurímac, 2017 están propensos a la adicción por no contar con seguimiento y control de los padres, personas a cargo y otros en el acceso a los videojuegos de sus hijos ya que el 33% de estudiantes disponen libremente dispositivos electrónicos en sus casas y el 47% de los mismos escolares reniegan impulsivamente frente a una interrupción durante el juego” (p.69).

Olmedo (23) , (2016), en su estudio titulado “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” siendo el objetivo principal, “Determinar si el excesivo uso de los videojuegos influyen en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección “A” del colegio Latinoamericano del distrito de Paucarpata – Arequipa 2015”, la mitología empleada “tipo explicativo, el diseño de investigación es no experimental, es transversal, la técnica utilizada fue encuestas y los instrumentos fueron dos cuestionarios para medir las variables video juegos y conducta agresiva, la población y muestra está formado por todos los estudiantes del 4to grado de la sección “A de la I.E. Latinoamericano”. Concluye, “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” (p.90).

Quispe y Miranda, (24). (2018) en su estudio de investigación titulado “Adicción a los juegos de internet en los estudiantes del cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada María de Sales Brignole del distrito de alto selva alegre, Arequipa 2017” teniendo como objetivo principal “Describir la adición a los juegos de internet en los estudiantes del cuarto grado del nivel primario de la institución educativa privada María de sales Brignole del distrito de Alto Selva Alegre” el tipo de investigación fue cuantitativo de nivel descriptivo” Los investigadores concluyen que: “El 70% de estudiantes presenta indicios de adicción a los juegos de internet, coincidiendo en comportamientos como privación del sueño, En el sentido emocional, un 60% de estudiantes se sienten aislados, incomprensidos, poco queridos, recurriendo a los juegos de internet como medio para socializar, generando un descontrol de impulsos y sentimientos emocionales cambiantes de humor, poca comunicación familiar, baja autoestima”.

Quispe. (25). (2020). En su Trabajo de Suficiencia Profesional “Nivel de la Dependencia Tecnológica en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238

“San Martín de Porres” de Chinchá Alta, Provincia de Chinchá, Departamento de Ica – 2018” siendo el objetivo principal “determinar el nivel de la dependencia tecnológica en los estudiantes de 6º grado de la I. E. N° 22238 – “San Martín de Porres” de Chinchá Alta, Provincia de Chinchá, Departamento de Ica –2018”. “La investigación es de tipo básica, de nivel descriptiva, con enfoque cuantitativo, de diseño no experimental y de corte transversal, la población estuvo constituida por 60 estudiantes de 6to grado, la muestra fue censal, no probabilística, la técnica de recolección de datos fue la encuesta y el instrumento utilizado fue el Cuestionario de Dependencia Tecnológica”. Concluye, “el impacto de la dependencia tecnológica en los estudiantes del 6º grado de primaria tuvo un nivel medio en un 50%. En cuanto a las dimensiones uso del internet 48% y uso del móvil 55% se concentraron en un nivel medio; mientras que, en la dimensión uso de videojuegos con un 55% los estudiantes percibieron niveles bajos”.

Nivel Local

Investigaciones internacionales y nacionales si existen, pero investigaciones locales hasta el momento no se han desarrollado y esa es una de las razones por la cual me llevo a desarrollar este estudio de investigación.

VI. MARCO TEÓRICO

Adicciones tecnológicas

De acuerdo a Roa (26), “Las adicciones tecnológicas se refieren a la interacción problemática entre una persona y las diferentes pantallas: televisión, videojuegos, móvil, tableta, ordenador y otros dispositivos”.

También llamada según Mas Delblanch (1), “adicción no química o sin droga, conducta repetitiva que resulta placentera, al menos en las primeras etapas, causando pérdida de control en el individuo e interfiriendo en su vida diaria ya sea a nivel familiar social o académico”

Griffiths en 1997, (25), “señala la existencia de lo que él llama “adicciones tecnológicas”, que se definen como adicciones no químicas que involucran la interacción hombre máquina. Estas pueden ser pasivas (como la televisión) o activas (como los juegos de ordenador o Internet). Esta sería una modalidad de las adicciones psicológicas, que a su vez incluiría a la adicción a Internet”

Teorías

Teoría biopsicosocial de Griffiths

Según Griffiths (2005), (27), refiere que los síntomas de las conductas tienen la misma capacidad reforzadora que las sustancias químicas que generan alto índice de adicción es decir las adicciones es el resultado de factores biológicos, genético, psicológico y social. Griffiths lo categorizo en 6 aspectos

Silencia: se refiere a que una actividad en particular que tiene mayor importancia en la persona tanto que llega a perjudicarle en su vida, social,

familiar y laboral ya que empiezan los pensamientos distorsionados, conductas inadecuadas que causa deterioro en su entorno social

Cambios de humor: como resultado de la experiencia de la actividad la persona experimenta cambios de humor, síntomas desagradables como la ansiedad, estrés, irritabilidad, tristeza entre otros

Tolerancia: se refiere a que la persona con el fin de experimentar el mismo efecto aumenta la frecuencia y el uso de la actividad y de esa manera sentirá el mismo efecto que al principio

Síndrome de abstinencia: sensación de malestar físico, psicológico y social al reducir de manera inesperada el uso y frecuencia de la actividad

Conflicto: es cuando la persona experimenta conflictos internos y externos. A pesar de tener conciencia del problema que ocurre a su alrededor, no es capaz de dominarlo

Recaída: es decir volver a realizar la actividad después de un lapso de tiempo de haberlo dejado

Adicción al internet

Según Varela (28), La adicción “Se habla de adicción a Internet cuando una persona no puede llevar una vida satisfactoria debido al uso excesivo y no controlado del Internet”

Adicción a los videojuegos

López (29), refiere que la adicción a los videojuegos implica patrones de juego persistente y repetitivos que causa un deterioro o angustia clínicamente significativos durante al menos un año. Esta adicción no está determinada por la cantidad de hora, día o semana, sino por las repercusiones que trae en las distintas áreas funcionales de la persona

Adicción al celular

Montaña (30), menciona que la adicción al celular o nomofobia que “consiste en el miedo a dejar el celular o desconectarse de otro dispositivo con internet” Por otra parte, EnColombia (31), Indica que “el uso exagerado del celular genera una adicción que trae como consecuencia síntomas de ansiedad, dispersión intolerancia e incluso conductas delictivas”

Agresividad

Para Buss y Perry (32), “Es la respuesta continua y persistente que caracteriza a la persona, con la finalidad de perjudicar a un individuo. Expresada en dos

maneras tanto física y verbal, asistidas por dos emociones la ira y la hostilidad”

Bandura (1975), (33)“Por su parte señala que la violencia en el ser humano, no es un fenómeno individual sino un fenómeno social, y como tal la violencia arranca originalmente del sistema y no del individuo”.

Hostilidad: Se refiere al comportamiento abusivo y hostil. Que ejerce una persona a otra.

Ira: reacción emocional tal como el enojo, rabia, molestia que pueda tener una persona y lo manifiesta de manera negativa hacia otra persona

Agresión física: se refiere a patadas, empujones golpes que ejerce una persona a otra causando heridas leves y graves

Agresión verbal: se refiere a insultos, humillaciones, gritos que ejerce una persona a otra causando en muchos casos baja autoestima

Teorías

Teoría del aprendizaje social

Bandura (1977), (34), refiere que los seres humanos aprendemos a través de la observación y la imitación teniendo como base el conductismo por tal motivo la agresividad, se explica con el condicionamiento operante es decir ante un estímulo habrá una respuesta y seguido habrá una consecuencia que bien puede repetir o extinguir la conducta, asimismo menciona que los factores biológicos no son definitivos, es decir, las personas no nacen con la adquisición de conductas agresivas sino que es un aprendizaje por el entorno en el que se desenvuelven tal como lo explica en el aprendizaje vicario donde que las personas aprendemos de refuerzos o castigos que reciben otras personas, entonces la agresividad o la conducta agresiva se da como consecuencias de haber aprendido y asimilado comportamientos ajenos

El aprendizaje social, se clásica en 3 componentes: instinto, modelado y reforzamientos. Siendo el instinto la forma más primitiva y natural de actuar en situaciones de peligro. Asimismo, el modelado, se da de forma individual y grupal. Finalmente, Los reforzamientos, son los que incitan a que ocurra una conducta agresiva

Teoría comportamental

Para Buss (1961), (34), la agresividad es la forma en la cual los seres humanos han encontrado la forma de comunicarse, asimismo existen factores motivacionales para que esta conducta ocurra como por ejemplo episodios de ira constante, el ambiente en el que se encuentra, y la forma de reaccionar ante diferentes situaciones

VII. METODOLOGÍA

7.1. Lugar de estudio

La presente investigación se realizará dentro de las instalaciones de una

Institución Educativa del distrito de Yarinacocha, 2022

7.2. Población y tamaño de muestra

Población.

Estará conformada por 177 estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa del distrito de Yarinacocha, 2022 de ambos sexos, siendo su estado civil solteros, entre los 10 a 12 años. Todos matriculados en el año académico 2022

Muestra

será probabilístico estratificado, contará con 136 estudiantes que pertenezcan al 5to y 6to del nivel primario de una Institución Educativa, se contará con 82 mujeres y 54 varones

7.3. Descripción detallada de los métodos, uso de materiales, equipos o insumos.

a) Diseño de muestreo

La investigación, será cuantitativo, correlacional no experimental “porque se realizará sin la manipulación deliberada de las variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos” (35). “Es transversal porque recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. La muestra será tipo probabilístico estratificado en el que la población se divide en segmentos y se selecciona una muestra para cada segmento” (35). Para ello se utilizará la fórmula de poblaciones finitas

b) Descripción detallada del uso de materiales, equipos, insumos, entre otros.

- Pruebas psicológicas para evaluar las variables de investigación
- Lápiz, borrador y tajador para entregar a cada estudiante
- Refrigerio para los días que tendremos que ir a la Institución Educativa
- Folder manila para guardar las pruebas psicológicas
- Movilidad local para los días que tendremos que ir a la Institución Educativa

c) Descripción de variables a ser analizados en el objetivo específico

Adicción a nuevas tecnologías: “Las adicciones tecnológicas se refieren a la interacción problemática entre una persona y las diferentes pantallas: televisión, videojuegos, móvil, tableta, ordenador y otros dispositivos” (26)

Adicción al internet: “Se habla de adicción a Internet cuando una persona no puede llevar una vida satisfactoria debido al uso excesivo y no controlado del Internet” (28)

Adicción al celular: “consiste en el miedo a dejar el celular o

desconectarse de otro dispositivo con internet" (30)

Adicción a los videojuegos: "la adicción a los videojuegos implica patrones de juego persistente y repetitivos que causa un deterioro o angustia clínicamente significativos durante al menos un año. Esta adicción no está determinada por la cantidad de hora, día o semana, sino por las repercusiones que trae en las distintas áreas funcionales de la persona" (29),

Agresividad: "Es la respuesta continua y persistente que caracteriza a la persona, con la finalidad de perjudicar a un individuo. Expresada en dos maneras tanto física y verbal, asistidas por dos emociones la ira y la hostilidad" (32)

Hostilidad: Se refiere al comportamiento abusivo y hostil. Que ejerce una persona a otra

Ira: reacción emocional tal como el enojo, rabia, molestia que pueda tener una persona y lo manifiesta de manera negativa hacia otra persona

Agresión física: se refiere a patadas, empujones golpes que ejerce una persona a otra causando heridas leves y graves

Agresión verbal: se refiere a insultos, humillaciones, gritos que ejerce una persona a otra causando en muchos casos baja autoestima

d) Aplicación de prueba estadística inferencial.

Según Sucasaire (2021) (36), refiere que Medenhall et al. (2010) "definen a la estadística inferencial como un conjunto de procedimientos que permiten establecer conclusiones sobre la población a partir de una muestra tomada de ella" en primer lugar se realizará el vaciado de datos estadísticos al programa office Excel, el cual será transferido al software SPSS versión 25. a partir del cual se crean tablas de frecuencia. finalmente se utilizará la prueba estadística no par

7.4. Tabla de recolección de datos por objetivos específicos.

626

627

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Tipo de variable	Escala de medición	Instrumentos
Adicción a las nuevas tecnologías	"Las adicciones tecnológicas se refieren a la interacción problemática entre una persona y las diferentes pantallas: televisión, videojuegos, móvil, tableta, ordenador y otros dispositivos". (26)	La variable 1, será operacionalizado mediante una lista de cotejo de 28 ítems en total; la cual estará estructurada en función de sus dimensiones: Adicción al internet (10 ítems), adicción a los videojuegos (10 ítems), adicción al celular (8 ítems),	Adicción al Internet	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	Cuantitativa	Ordinal	"Cuestionario de Impacto de la Dependencia Tecnológica " (25) Quispe (2018) Escala de Likert - Totalmente en desacuerdo (1) - En desacuerdo (2) - Ni de acuerdo/ni en desacuerdo (3) - De acuerdo (4) - Totalmente de acuerdo (5)
			Adicción a los videojuegos	11-12-13-14-15-16-17-18-19-20			
			Adicción al celular	21-22-23-24-25-26-27-28			
Agresividad	"Es la respuesta continua y persistente que caracteriza a la persona, con la finalidad de perjudicar a un individuo. Expresada en dos maneras tanto física y verbal, asistidas por dos emociones la ira y la hostilidad" (Buss y Perry, 1992, (32)	La variable 2, será operacionalizado a partir de un cuestionario de 29 ítems, la cual está estructurada a partir de sus dimensiones: hostilidad (8 ítems) Ira (7 ítems) Agresividad física (9 ítems), Agresividad verbal (5 ítems)	Hostilidad	1-2-3-4-5-6-7-8	Cuantitativa	Ordinal	Cuestionario de Agresividad (AQ) Buss – Perry Escala de Likert - Totalmente en desacuerdo (1) - En desacuerdo (2) - Ni de acuerdo/ni en desacuerdo (3) - De acuerdo (4) - Totalmente de acuerdo (5)
			Ira	9-10-11-12-13-14-15			
			Agresión Física	16-17-18-19-20-21-22-23-24			
			Agresión verbal	25-26-27-28-29			

VIII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividad	2022				2023					
	set	oct	nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun
01. Aprobación del plan	x									
02. Elaboración del proyecto		x								
03. Ampliación marco teórico		x								
04. Preparación de instrumentos			x							
05. Aplicación de la prueba piloto			x							
06. Aprobación del proyecto				x						
07. Aplicación de instrumentos				x						
08. Sistematización de datos					x					
09. Análisis e interpretación					x					
10. Revisión general						x				
11. Digitación							x	x		
12. Presentación de la tesis									x	
13. Sustentación de la tesis										x

**IX. PRESUPUESTO**

Descripción	Unidad de medida	Costo Unitario (S/.)	Cantidad	Costo total (S/.)
Laptop	Unidad	1500.00	1	1500.00
Copias	Unidad	0.20	136	27.20
Internet	Mensual	80.00	7	560.00
Lápiz	caja	15.00	4	60.00
Borrador	Caja	15.00	4	60.00
Tajador	Caja	15.00	4	60.00
Combustible	Galón	16.00	5	80.00
Refrigerio	Unidad	5.00	6	30.00
Sobre manila	Unidad	1.00	2	2.00
			Total	2379.20

X. BIBLIOGRAFÍA

1. Dolors MDM. Adicciones tecnológicas: internet, móviles y redes sociales. [Internet]. España.2020 [citado 3 de setiembre 2022] Disponible en: <https://www.isep.es/actualidad-psicologia-clinica/adicciones-tecnologicas-internet-moviles-y-redes-sociales/>
2. Guerrero M. Teléfono móvil y niños: ¿cuáles son los peligros? [Internet]. Madrid. [Efesalud].; 2020 [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en : <https://efesalud.com/telefono-movil-ninos-peligros/>
3. Factory C. Niños adictos a la tecnología: lo que los padres tienen que saber. [Internet]. España. [ABC]; 2019 [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en : <https://www.abc.es/contentfactory/post/2017/12/19/ninos-adictos-a-la-tecnologia-que-tienen-que-saber-los-padres/>
4. Faros. Niños sobreexpuestos a las pantallas: un riesgo que les puede generar adicción. [Internet]. Barcelona. 2018 [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://faros.hsdbcn.org/es/articulo/ninos-sobreexpuestos-pantallas-riesgo-puede-generar-adiccion>
5. Cruz E. Conectados más que nunca: Apps y nativos digitales: la nueva normalidad. [Internet]. EE. UU. Qustodio. 2020.[citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en: https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/7131_d_Qustodio-2020-report.pdf
6. Infocop. El mal uso de Las TIC puede afectar a la salud mental y física de niños y jóvenes, según un informe [Internet]. España. [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en: https://www.infocop.es/view_article.asp?id=7249
7. Gil R. ¿Sabes cómo afectan los «chupetes de cristal» a la salud de nuestros hijos? [Internet]. España. [Online].; 2022 [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://buscandorespuestas.lne.es/salud/afectan-salud-nuevas-tecnologias-y-ninos/>
8. Wylie H. Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños y los jóvenes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas [Internet]. Nueva York. [Online].; [citado 3 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/aumenta-la-preocupaci%C3%B3n-por-el-bienestar-de-los-ni%C3%B1os-y-los-j%C3%B3venes-ante-el>
9. Muñoz R. Adicción a las pantallas - Consulta Externa Psicología Clínica [Internet]. Madrid. [Online].; 2022 [citado 3 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://cepcpsicologia.es/adiccion-a-las-pantallas/>
10. Pinedo C. Cómo evitar que los niños se conviertan en adictos a las pantallas. [Internet]. España.2019 [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en:

https://elpais.com/elpais/2019/10/08/mamas_pas/1570545338_529163.html

11. Estrada AEE, Araoz MZ, Ramos NG, Uchasara HM. Adicción a internet y habilidades sociales en adolescentes peruanos. [Internet]. Perú. [Revistavft]. 2021 [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en : https://www.revistavft.com/images/revistas/2021/avft_1_2021/14_adiccion_internet_habilidades.pdf
12. INEI. Se incrementó población que utiliza Internet a diario. [Internet]. Perú. 2019 [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/se-incremento-poblacion-que-utiliza-internet-a-diario-12806/>
13. Chirinos Pinedo WC. La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad; [Tesis de pregrado]. Perú. 2019 [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en : <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content>
14. Minsa. Se recomienda menos de cuatro horas diarias de Internet para evitar adicción en menores de edad. Perú. 2019 [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/49244-se-recomienda-menos-de-cuatro-horas-diarias-de-internet-para-evitar-adiccion-en-menores-de-edad>
15. Chacón-Cuberos R, Espejo-Garcés T, Martínez-Martínez A, Zurita-Ortega F, Castro-Sánchez M, Ruiz-Rico Ruiz G. Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada [Internet]. Granada. [Revista ucm].; [citado 5 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/54455/4564456548245>
16. Reche JMS, Vidal.MG, Navas.MdCO. Las implicaciones del uso de dispositivos móviles en el proceso de enseñanza-aprendizaje en alumnos de 5º y 6º de Primaria. Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación. 2019 Marzo 1: p. 55, 117-131 [citado 5 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/299806393.pdf>
17. Sánchez EJ, Restrepo LBE, Acosta LIE. Consecuencias psicológicas que tiene el cambio de los juegos tradicionales a los juegos virtuales en niños de 9 a 12 años [Tesis de pregrado]. Colombia: 2019 [citado 5 de setiembre 2022]. Disponible en: https://bibliotecadigital.iue.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12717/335/1/iue_rep_pre_psi_raga_2019_consecuencias.pdf

18. Pérez AR, Correa García EGLEA, Gonzales López EAGCM. El uso excesivo del celular y manejo de las emociones en niños entre 8 y 12 años de la institución educativa la frontera del municipio de Saravena Arauca. Trabajo de grado. Colombia: institución universitaria politécnico grancolombiano, Bogotá; 2019. [citado 5 de setiembre 2022]. Disponible en: https://alejandria.polygon.edu.co/bitstream/handle/10823/1538/PR_YE-CTO%20DE%20PR%c3%81CTICA%20II%20-%20INVESTI-GACI%c3%93N%20APLICADA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
19. Serna MLS. Efectos psicológicos de los videojuegos en niños de entre 6 y 12 años. [Repositorio institucional de la universidad de alicante]. Tesis de pregrado. España: Universidad de Alicante; 2020 [citado 5 de setiembre 2022]. Disponible en: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/107934#vpre-view>
20. Álvarez Cadena KAÁ, Alvarado Mora KG, Asacata Pilamunga DE, Naranjo Kean Chong MK. Tiempo en pantalla (televisión, computadora, celular, tabletas) en las relaciones interpersonales entre niños de 8 a 12 años. [Internet]. 2020 Julio 20: p. 258 - 266. [citado 5 de setiembre 2022]. Disponible en: http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v4n15/v4n15_a08.pdf
21. Cortez Gallo, DDLA. Conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria de un colegio particular de lima. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola, Perú; 2020} [citado 6 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6e545620-8a4a-4574-8988-4d9b4a069d6b/content>
22. Huamani, Layme .M; Ccorahua Salhua, R. Influencia de los videojuegos en su formación de los estudiantes del quinto grado de primaria sección “a” de la institución educativa n° 50634 José maría Arguedas de la institución educativa n° 50634 José maría Arguedas del distrito de haquira – Cotabambas. Tesis de pregrado. Arequipa, Lima; 2019. [citado 6 de setiembre 2022]. Disponible en: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9171/EDChulam.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
23. Olmedo Andia DJ. 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 de pregrado]. Arequipa: Lima; 2016, [citado 6 de setiembre 2022]. Disponible en: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3561/Edo-landj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
24. Quispe Mendoza T, Miranda Flora L. Adicción a los juegos de internet en los estudiantes del cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada María de Sales Brignole del distrito de alto selva alegre, arequipa

2017. [Tesis de pregrado]. Tesis de pregrado. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de arequipa, Lima; 2018. [citado 7 de setiembre 2022]. Disponible en: <file:///D:/EDCqumet.pdf>
25. Quispe Tasayco GP. Nivel de la Dependencia Tecnológica en los estudiantes de 6º grado de la I. E. N° 22238 “San Martín de Porres” de Chíncha Alta, Provincia de Chíncha, Departamento de Ica – 2018. [Trabajo de Suficiencia Profesional]. Lima: Universidad Inca Garcilaso de la vega, Ica; 2019, [citado 7 de setiembre 2022]. Disponible en: http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4203/TRABSUFICIENCIA_QUISPE_GIOVANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
26. Roa M. ¿Qué son las adicciones? In Roa M. ¿Qué son las adicciones? Madrid; 2013. p. 1-5. [citado 8 de setiembre 2022]. Disponible en: <http://www.infocoponline.es/pdf/Adicciones tecnologicas.pdf>
27. Alarcón Ponce A. El impacto de la era digital y sus consecuencias conductas adictivas y autoestima en adolescentes. Tesis de pregrado. Madrid: Universidad Pontificia; 2021. [citado 13 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://repositorio.comillas.edu/rest/bitstreams/432463/retrieve>
28. Varela E. Adicción a Internet. [Internet]. Barcelona. [citado 5 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://www.clinicbarcelona.org/asistencia/vida-saludable/adiccion-a-internet>.
29. López Gómez D. Adicción a los videojuegos. [Internet] España. [Menteamente].; 2022 [citado 5 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos>
30. Montaña C. Nomofobia: una adicción creciente al celular en Colombia. [Internet]. Colombia. 2020. [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://www.bbva.com/es/nomofobia-una-adiccion-creciente-al-celular-en-colombia/>
31. Encolombia. Adicción al Celular. [Internet]. Colombia. 2019 [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://encolombia.com/medicina/materialdeconsulta/tensiometro-virtual/adiccion-al-celular/>
32. Rojas Roncal FK. Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo. Tesis Pregrado. Chiclayo: Universidad Cesar Vallejo, Perú; 2022, [citado 7 de setiembre 2022]. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93523/Rojas_RFK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
33. Asto Cañavi LA. Conducta agresiva en estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública CNV del distrito de Ate Vitarte. Tesis de pregrado. Perú: Universidad Inca Garcilaso de la Vega,

- Lima; 2018. [citado 13 de setiembre 2022]. Disponible en: <http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/2476/TRAB.SUF.PROF.Luis%20Alfredo%20Asto%20Ca%C3%B1avi.pdf?sequence=2>
34. Gabriela SPE, Graciela VZM. Adicción al internet y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de cusco, 2021. Tesis de pregrado. Chinchá, Cuzco; 2021 [citado 13 de setiembre 2022]. Disponible en: <http://repositorio.autonoma-deica.edu.pe/bitstream/autonoma-deica/1169/1/TESIS%20VISAGA%20-%20SALGUERO.pdf>
35. Hernández Sampieri R, Torres Mendoza CP. Metodología de la investigación. In C.V SAD, editor. Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México: Mc Graw Hill; 2018. p. 714. [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en : <file:///D:/Hern%C3%A1ndez-%20Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n.pdf>
36. Sucasaire Pilco J. Estadística descriptiva para trabajos de investigación Lima; 2021 [citado 4 de setiembre 2022]. Disponible en: <https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2241/3/Estad%C3%ADstica%20descriptiva%20para%20trabajos%20de%20investigaci%C3%B3n.pdf>



632 IX. ANEXO

633

634

635

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Adicción a nuevas tecnologías y agresividad en estudiantes de primaria de una Institución Educativa del distrito de Yarinacocha, 2022

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p>General</p> <p>¿Qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresividad en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022?</p> <p>Específicos</p> <p>¿Qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la hostilidad en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la ira en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresión física en estudiantes de</p>	<p>General</p> <p>Determinar qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresividad en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022</p> <p>Específicos</p> <p>Identificar qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la hostilidad en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022</p> <p>Identificar qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la ira en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022</p> <p>Identificar qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresión física en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022</p>	<p>General</p> <p>HI: Existe relación entre la adicción a tecnologías y la agresividad en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022</p> <p>HO: No existe relación entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresividad en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>Existe relación entre a nuevas tecnologías y la hostilidad en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022</p> <p>Existe relación entre la adicción a nuevas tecnologías y la ira en estudiantes de primaria de una institución educativa del</p>	V1 Adicción a las nuevas tecnologías	Adicción al Internet	Tiempo	<p>Nivel El tipo de investigación, es un enfoque cuantitativo de nivel correlacional no experimental y trasversal</p> <p>Tipo Básico</p> <p>Población</p> <p>Estará conformada por 177 estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa</p> <p>Muestra:</p> <p>Será probabilístico estratificado, estará conformada por 136 estudiantes del nivel primario que pertenezcan al 5to y 6to grado de una Institución Educativa, 2022, se contará con 82 mujeres y 54 varones</p> <p>Técnica e instrumentos</p> <p>Técnica</p> <p>- Cuestionarios</p> <p>Instrumentos</p> <p>- “Cuestionario de Impacto de la Dependencia Tecnológica” (25), Quispe (2018)</p>
				Adicción a los videojuegos	Cambios de humor	
				Adicción al celular	Angustia	
				Adicción al televisor	Pérdida de control	
			V2 Agresividad	Hostilidad	Alteraciones del sueño	
					Estrés	
				Ira	Problemas familiares	
					Aislamiento social	
					Sensación de Infortunio y/o injusticia	
					Deseo de hacer daño o agredir	
				Agresión Física	Componente emocional negativo	
					Furia	
					Irritación	
			Agresión Verbal	Agresión	Cólera	
					Golpes	
					Peleas	



primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022? ¿Qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresión verbal en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022?	Identificar qué relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresión verbal en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022	distrito de Yarinacocha, 2022 Existe relación existe entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresión física en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022 Existe relación entre la adicción a nuevas tecnologías y la agresión verbal en estudiantes de primaria de una institución educativa del distrito de Yarinacocha, 2022			Amenazas	- Cuestionario de Agresividad (AQ) Buss – Perry adaptado por Rojas Roncal Flor Kateryn (32)
					Ofensas	

636

637



UNU

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**



CUESTIONARIO DE IMPACTO DE LA DEPENDENCIA TECNOLÓGICA

I. Introducción: Estimado estudiante el siguiente cuestionario tiene por objetivo conocer el grado de importancia, actitudes y tiempo que usted dedica al uso de los medios tecnológicos (internet, equipo móvil y videojuegos). Asimismo, como se ve afectado en su conducta agresiva. Se le pide leer con detenimiento y responder sinceramente los ítems, seleccionando una sola respuesta por cada una. Recuerda que no hay respuestas buenas ni malas y que debes responder de manera individual los ítems propuestos.

II. Datos sociodemográficos

Sexo: Masculino () Femenino () **Edad:** _____ años. **Grado:** ()

Horas que usa los recursos tecnológicos: 4 - 6 horas (), 7 - 8 horas (), 9 a más horas ()

III. Nivel de Impacto de la Dependencia Tecnológica

A continuación, se presenta la escala de respuestas que tiene a su libre elección en cada uno de los ítems.

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo/ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

Adicción a las nuevas tecnologías										
Dimensión: Adicción al internet						Escala Likert				
N°	PREGUNTAS					0	1	2	3	4
1	Siente como si le faltara algo importante cuando no puede usar internet									
2	Le invade sentimientos de tristeza si le falta el internet									
3	No tiene deseos de hacer nada al menos que pueda usar el internet									
4	En clases esta distraída pensando en lo que quedo pendiente de ver o desea hacer en internet									
5	Se olvida las cosas que le dicen que haga o de sus responsabilidades por estar conectado a internet									
6	Se queda despierto hasta muy noche por estar usando el internet									
7	Por las mañanas siente flojera o cansancio por haber dormido pocas horas debido al uso del internet									
8	Ha descuidado sus estudios por estar dedicarse más al uso del internet									
9	Sus calificaciones han bajado por prestar mayor tiempo y atención al internet									
10	Pasa largos periodos de tiempo al día (horas) conectado al internet									
	Dimensión: Adicción al celular									
11	El uso del celular que usted hace genera un gasto permanente (recargas/tarifa fija)									
12	Con frecuencia se sobrepasa el límite en el uso de datos del celular, viéndose en la necesidad de pedir que este se amplíe o recargué									
13	Siente que no puede vivir sin usar el celular									
14	La prioridad al usar el celular es tener acceso a las redes sociales									
15	Constantemente postea o publica en las redes sociales a través del celular									
16	Pide o exige que sus padres le compren un celular moderno									
17	Busca información sobre últimos equipos de celulares que contengan más aplicativos y funciones									
18	Se desespera si no le llega mensajes en mucho rato u horas al celular									
19	Revisa con ansias los mensaies que le llegan al celular (redes sociales)									



20	Chequea constantemente el celular para ver si le han llegado notificaciones o mensajes					
Dimensión: Adicción a los videojuegos						
21	Siente deseos de practicar acciones de pelea que evidencia en los videojuegos que juega					
22	Alguna vez sin motivo alguno, sin darse cuenta o a modo de juego realizo una acción violenta vista en los videojuegos					
23	Piensa que las acciones de violencia, muerte u otro contenido violento de los videojuegos es algo normal					
24	Siente cólera o reniega cuando pierde en los videojuegos					
25	Siente impotencia e incapacidad cuando no puede ganar en el videojuego					
26	Vuelve a repetir el videojuego tantas veces cuanto sea necesario hasta que pueda ganar					
27	Siente desesperación cuando ve que va perdiendo en el videojuego					
28	No puede vivir sin competir, por eso le gusta los videojuegos					

CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD (AQ) BUSS – PERRY

Dimensión: Hostilidad						
N°	PREGUNTAS	0	1	2	3	4
1	En ocasiones, siento que la vida me ha tratado injustamente					
2	Parece que siempre son otros los que tienen más suerte que yo					
3	Sé que mis amigos hablan mal de mí a mis espaldas					
4	Algunas veces siento que las personas se están riendo de mí a mis espaldas.					
5	Cuando los demás se muestran especialmente amigables, me pregunto qué que- rrán					
6	A veces soy bastante envidioso(a)					
7	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado por algunas cosas					
8	Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
Dimensión: Ira						
9	Soy una persona tranquila					
10	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
11	Tengo dificultades para controlar mi genio					
12	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
13	Algunas veces me enojo sin razón					
14	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida					
15	Cuando las cosas no me salen bien, muestro el enojo que tengo					
Dimensión: Agresión física						
16	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
17	He llegado a estar tan enojado que rompía cosas					
18	Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal					
19	He amenazado a gente que conozco					
20	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
21	Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona					
22	Hay personas que me provocan a tal punto que llegamos a pegarnos					
23	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
24	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
Dimensión: Agresión verbal						
25	Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
26	Mis amigos dicen que discuto mucho					
27	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
28	Cuando mis compañeros me molestan, discuto con ellos					
29	A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros					