

# Entrega de Octubre

*por Alina Norma Gutiérrez Pardo*

---

**Fecha de entrega:** 08-nov-2023 03:53p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2222052290

**Nombre del archivo:** 10.\_INFORME\_DE\_TESIS\_-\_ALINA\_NORMA\_GUTIERREZ\_PARDO\_1.docx (992.7K)

**Total de palabras:** 15453

**Total de caracteres:** 70983

**1**  
**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**  
**BENEDICTO XVI**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA**



**ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES**  
**DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE**  
**VILCASHUAMÁN AYACUCHO 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE**  
**LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

**AUTORA**

Br. Gutiérrez Pardo, Alina Norma

**1**

**ASESORA**

Mg. Mantilla Gil, Jessica Gabriela

<https://orcid.org/0000-0002-4939-1239>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Violencia y Transgresión

**TRUJILLO – PERÚ**

**2023**

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señora <sup>1</sup>Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud:

Yo, **MANTILLA GIL, JESSICA GABRIELA** con DNI N° 72327321, como asesora del trabajo de investigación titulado “Adicción A Videojuegos Y Agresividad En Estudiantes De Secundaria De Una Institución Educativa De Vilcas Huamán Ayacucho 2022”, desarrollado por la egresada GUTIÉRREZ PARDO, ALINA NORMA con DNI° 70455400 del Programa de Psicología; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Ciencias de la Salud. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



---

Mantilla Gil, Jessica Gabriela  
ASESORA

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

**Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.**

**Arzobispo Metropolitano de Trujillo**

**Fundador y Gran Canciller de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**

**Dr. Luis Orlando Miranda Díaz**

**Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**

**Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo**

**Vicerrectora académica**

**Dra. Anita Jeanette Campos Márquez**

**Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud**

**Dra. Ena Cecilia Obando Peralta**

**Vicerrectora de investigación**

**Dra. Teresa Sofía Reátegui Marín**

**Secretaria General**



## CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, Mg Jessica Gabriela Mantilla Gil, con DNI N°72327321, en mi calidad de asesora de la tesis de titulación ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE VILCAS HUAMÁN, AYACUCHO, 2022 presentado por la Br. Gutiérrez Pardo, Alina Norma con DNI N° 70455400 informo lo siguiente:

En cumplimiento, de las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor, me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por el programa de estudios de psicología.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación se encuentra en condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo, ... de ... de 2023

.....  
Jessica Gabriela Mantilla Gil  
Asesora

**DEDICATORIA**

*A Dios, por la vida, el cuidado y el sustento diario.  
A mi familia, quienes fueron mi soporte durante todos estos años de formación  
profesional.*

**AGRADECIMIENTO**

*A la Mg Jessica Gabriela Mantilla Gil., asesora de la Universidad Católica de Trujillo  
“Benedicto XVI”, por su dirección en la conclusión del presente trabajo.*

## ÍNDICE

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	2
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	3
CONFORMIDAD DE ASESORA	4
DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	6
INDICE	7
INDICE DE TABLAS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
I. INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA	24
2.1 Enfoque, tipo	24
2.2 Diseño de investigación	24
2.3 Población, muestra y muestreo	24
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	25
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	25
2.6. Aspectos éticos de la investigación	25
III. RESULTADOS	27
IV. DISCUSIÓN	32
V. CONCLUSIONES	35
VI. RECOMENDACIONES	36
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

VIII. ANEXOS	42
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información	42
Anexo 2: Ficha técnica	48
Anexo 3: Operacionalización de variables	49
Anexo 4: Carta de presentación	52
Anexo 5: Carta de autorización	53
Anexo 6: Consentimiento informado	54
Anexo 7: Matriz de consistencia	55
Anexo 8: Base de datos	58
Anexo 9: Prueba de normalidad	66
Anexo 10: Informe de originalidad	67

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022*

Tabla 2. *Nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022*

Tabla 3. *Nivel de agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022*

Tabla 4. *Relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión agresividad impulsiva en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022*

Tabla 5. *Relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión agresividad premeditada en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022*

Tabla 6. *Matriz de consistencia*

Tabla 7. *Matriz de operacionalización de variables*

Tabla 8. *Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov*

## RESUMEN

El objetivo del presente estudio consistió en determinar la relación existente entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo básico, nivel correlacional- descriptivo, diseño no experimental transversal. La población estuvo compuesta por 80 estudiantes, la muestra fue censal, constituida de los 73 estudiantes. Para llevar a cabo la recolección de datos se utilizó la técnica de la psicometría, en cuanto a la medición de las variables presentes se usó el Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de Andreu (2010) como instrumentos. Los resultados evidenciaron que existe relación significativa y directa entre la adicción a videojuegos y la agresividad ( $p=0.000<0.05$ ;  $\rho=0.567$ ). Además, el 67.1% de los estudiantes presentaron un nivel leve de adicción a videojuegos y el 45.2% un nivel medio de agresividad.

**Palabras clave:** Adicción de videojuegos, agresividad, agresividad impulsiva, agresividad premeditada, estudiantes.

1

## ABSTRACT

The objective of this study was to determine the relationship between video game addiction and aggressiveness in high school students of the public educational institution of Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022. The research was of quantitative approach, basic type, descriptive-correlational level, non-experimental cross-sectional design. The population consisted of 80 students; the sample was a census sample, made up of 73 students. The psychometric technique was used for data collection, while the video game dependence test by Chóliz and Marco (2011) and the Questionnaire of premeditated and impulsive aggressiveness in adolescents by Andreu (2010) were used as instruments to measure the variables. The results evidenced that there is a significant and direct relationship between video game addiction and aggressiveness ( $p=0.000<0.05$ ;  $\rho=0.567$ ). In addition, 67.1% of the students presented a mild level of video game addiction and 45.2% a medium level of aggressiveness.

**Keywords:** video game addiction, aggressiveness, impulsive aggressiveness, premeditated aggressiveness, students.

## I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son un fenómeno que empezó a cobrar importancia con la aparición vertiginosa de las Tecnologías de Información y Comunicación, la popularización de su uso y la masificación del servicio de internet en el mundo.

Es así que para el 2012, el 25% de los ciudadanos europeos usaban los videojuegos como medios de entretenimiento durante la semana y más del 70% de los niños, adolescentes y jóvenes entre los 6 y 24 años eran asiduos jugadores de videojuegos (Lloret et al., 2018). En 2021, según reportes de la Asociación Española de Videojuegos (AEV, 2022), los videojuegos se convirtieron en la primera opción preferida de ocio de los ciudadanos españoles, con un número de individuos que se dedican a los juegos que sigue creciendo y supera ya los 18 millones, de entre los cuales el 47.5% son mujeres. Además, refiere que la industria encargada de producirlos factura alrededor de 1,795 millones de euros por 6'948,452 videojuegos vendidos, lo cual le convierte en un importante sector de la economía de dicho país.

Nuestro país no es indiferente a esta situación que, lamentablemente, cuantiosas personas tienden a subestimar el tema, al punto de registrar mensualmente hasta seis casos de personas con signos de adicción a los juegos en línea, videojuegos y otras adicciones tecnológicas. Resulta preocupante que dentro de este porcentaje del 15%, se encuentren niños de edades entre los 9 y 10 años (Corrales, 2019).

Según reportes del Ministerio de Salud, el inicio de la pandemia incrementó significativamente los casos de adhesión a los videojuegos tanto en infantes, como jóvenes y adolescentes, esto debido al confinamiento y la falta de socialización con otras personas de su misma edad. De hecho, es bastante evidente que en estos grupos sociales se ha desarrollado la interacción exagerada con la tecnología digital, ya sea por estudios o entretenimiento y esto perjudica, por lo menos potencialmente, los otros ámbitos de sus vidas. Esta problemática está generando consecuencias en su postura corporal, disminución de las horas de sueño, alteraciones en los hábitos alimentarios debido a la negativa de desconectarse para comer o cenar, abandono de actividades esenciales como la alimentación y el descanso, y problemas de conducta (Ministerio de Salud [MINS<sup>4</sup>], 2021).

La presente investigación se justificó teóricamente porque la adicción a videojuegos es un fenómeno que ha ganado mucha importancia en los últimos años, especialmente con el

auge de la tecnología y el acceso cada vez más fácil a los videojuegos. Se ha demostrado que la exposición prolongada a los juegos en línea puede traer como consecuencia efectos negativos en la salud mental y emocional de los jóvenes, incluyendo la agresividad.

En este sentido, es importante realizar una investigación sobre la relación entre las variables mencionadas en estos alumnos de secundaria pertenecientes a una zona rural. La investigación permitirá conocer los diferentes factores que contribuyen a la adicción a videojuegos y su impacto en la agresividad de los jóvenes, lo que es fundamental para desarrollar estrategias eficaces para prevenir y tratar la adicción a videojuegos, como también, conocer su relación con la agresividad.

Metodológicamente, porque, para poder concretar esta investigación, se utilizó un enfoque cuantitativo, transversal. Se seleccionó una muestra representativa de estudiantes de nivel secundaria de una zona rural, a quienes responderán dos cuestionarios validados para medir la adicción a videojuegos y la agresividad. Posteriormente, se realizó un análisis estadístico para determinar la relación entre las variables en mención, lo que permitió obtener resultados precisos y confiables.

De manera práctica, los resultados de esta investigación tienen suma importancia para la comunidad educativa, ya que permitirán conocer los diferentes factores que contribuyen a la adicción a videojuegos y su impacto en la agresividad de los jóvenes. Esto permitirá tomar medidas preventivas y de intervención en tiempo oportuno para evitar la adhesión a videojuegos y su relación con la agresividad en los jóvenes de la zona rural. Además, esta investigación contribuirá al desarrollo del conocimiento en el área de la psicología y psiquiatría, especialmente en la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad, lo que será de gran utilidad para futuras investigaciones en este campo.

Tanto la adicción a los videojuegos como la agresividad han sido de mucho interés investigativo por parte de la comunidad académica durante varios años. Sin embargo, a pesar de los avances en este campo, aún existen muchas preguntas sin respuesta. Por lo tanto, es importante continuar investigando para mejorar el conocimiento sobre los tópicos en cuestión.

A raíz de esta problemática mencionada se formuló como problema general: <sup>1</sup> ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022? Respecto a los problemas específicos se formularon: 1) ¿Cuál es el nivel de adicción a videojuegos en los

estudiantes de secundaria de una institución de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022? 2) ¿Cuál es el nivel de agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022? 3) ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión agresividad impulsiva en los estudiantes de secundaria de una institución estatal de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022? 4) ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión agresividad premeditada en los estudiantes de secundaria de una institución estatal de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022?

Respondiendo a lo anterior, el objetivo general planteado fue: Determinar la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022. Mientras que como objetivos específicos se consideraron: 1) Identificar el nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de una institución estatal de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022. 2) Identificar el nivel de agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución estatal de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022. 3) Establecer la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión agresividad impulsiva en los estudiantes de secundaria de una institución estatal de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022. 4) Establecer la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión agresividad premeditada en los estudiantes de secundaria de una institución estatal de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022.

Basándonos en los objetivos planteados, se planificó la como hipótesis general: Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022. Como resultado de esto, se derivaron las siguientes hipótesis específicas: 1) Existe prevalencia del nivel grave de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022. 2) Existe prevalencia del nivel alto de agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022. 3) Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y la dimensión agresividad impulsiva en los estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022. 4) Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y la dimensión agresividad premeditada en los estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022.

En este sentido, se han realizado varios estudios previos sobre el tema. Así, a nivel internacional se tiene a Millan (2022), que realizó una investigación con la finalidad de hallar

la relación entre la agresividad y la adicción a videojuegos en una muestra de 222 estudiantes del programa de bachillerato en Ambato, Ecuador. La investigación realizada fue cuantitativa, correlacional y transversal. Los instrumentos de evaluación usados fueron el AQ y el IGDS9-SF, que miden ambas variables de manera respectiva. Los resultados mostraron que las variables se encuentran relacionadas ( $p=0.000<0.05$ ;  $\rho=0.299$ ). Por otro lado, el 33.3% de los estudiantes presentaron nivel medio de agresividad y el 95.5% tuvieron un nivel bajo de adicción a videojuegos.

En cuanto a nivel nacional, Chiclayo (2021) ejecutó un trabajo con la finalidad de establecer la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en una muestra de 400 estudiantes de nivel secundario de una institución de la ciudad de Chiclayo. El estudio fue básica, correlacional y no experimental. Para esto, los instrumentos que se usaron fueron el GASA y el AQ, que miden ambas variables respectivamente. Los resultados mostraron que existe una relación directa entre las variables ( $r=0.334$ ). Por otro lado, el 45.8% de los estudiantes presentaron nivel moderado de adicción a videojuegos y el 53.3% nivel medio de agresividad.

Nonalaya y Solís (2020) desarrolló un trabajo con el fin de establecer la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en una muestra de 300 estudiantes de una institución de Huaraz. La investigación fue explicativa, no experimental y transaccional. Los instrumentos usados para medir las variables fueron el CAH y el AQ respectivamente. Los resultados mostraron que la adicción a los videojuegos se encuentra correlacionada con la agresividad de manera directa ( $r=0.720$ ).

Argote y Atencio (2022) realizaron un estudio con la finalidad de establecer la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en una muestra de 349 estudiantes de secundaria de una institución de Huancayo. La investigación fue descriptiva y correlacional, y con un diseño transaccional. Los instrumentos utilizados fueron el HAMM y el AQ, que miden las variables respectivamente. Los resultados mostraron que la adicción a videojuegos se encuentra relacionada con la agresividad en dicha muestra ( $p=0.000<0.05$ ;  $r=0.532$ ).

Valle (2019) desarrolló un estudio con la finalidad de determinar la relación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en una muestra de 130 estudiantes de secundaria de Lima. La investigación fue correlacional, no experimental y transaccional. Los instrumentos utilizados fueron el HAMM y el AQ, que miden las variables respectivamente. Los resultados mostraron que la agresividad no se encuentra relacionada con la adicción a

videojuegos en dicha muestra ( $p=0.085>0.05$ ). Por otro lado, el 63.02% presentó nivel muy bajo de agresividad y el 66.15% uso problemático de los videojuegos.

Remigio (2018) realizó un trabajo con la finalidad de establecer la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en una muestra de 350 estudiantes de secundaria de una institución de Lima. La investigación fue básica, correlacional y transversal. Los instrumentos que se usaron para medir las variables fueron el AQ y el HAMM, respectivamente. Los resultados mostraron que existe relación directa entre las variables ( $\rho=0.571$ ). Por otro lado, el 32.3% de los estudiantes presentaron nivel alto de agresividad y el 97.1% nivel de abuso de videojuegos.

Finalmente, en el plano local, Torre (2019) ejecutó un estudio con el fin de establecer la relación entre el uso de videojuegos y la actitud física de una muestra de 154 estudiantes de una institución de San Juan Bautista, Ayacucho. La investigación fue cuantitativa, correlacional y transversal. Los instrumentos fueron dos cuestionarios ad hoc diseñados por la autora. Los resultados mostraron que el 81.2% de los estudiantes hicieron uso de videojuegos en el último mes, 68.2% en la última semana y 55.2% un día antes de la evaluación y 15.6% el día de la evaluación misma.

Luego de revisar literatura existente sobre estudios previos similares al presente, se da inicio a esta sección en la cual se presentarán los conceptos clave, las teorías y otros aspectos relacionados con el tema de investigación. El objetivo es establecer una base sólida para el estudio, a fin de contextualizar y comprender mejor la problemática que se abordará en el resto del trabajo.

Es generalmente conocido que las adicciones siempre tienen efectos negativos porque existen en todos los entornos, independientemente de la clase social, la edad, el sexo o la situación económica. Por esta razón, para abordar este constructo, siempre es importante conocer su historia y las diversas definiciones aportadas por varios autores sobre el tema, pasando de lo más simple a lo más complejo hasta llegar al estudio de la adicción a los videojuegos con énfasis en adolescentes.

Así, la Asociación Americana de Psiquiatría (2014) define la adicción a videojuegos como desadaptación del estándar del consumo de juegos en línea que trae consigo alteraciones clínicamente reveladoras, este patrón se manifiesta a través de factores como la abstinencia, la tolerancia, el tiempo que se dedica a los de juego que suelen ser excesivos, el apetito incontrolable de jugar, el descuido de diferentes actividades personales y la dificultad

para ejercer control. Chóliz y Marco (2011) por su parte la conciben como el uso patológico y compulsivo de los videojuegos que hace el individuo hasta llegar a comprometer negativamente las principales áreas de su vida y sus quehaceres cotidianos. Barbado y Díaz (2021) explican que una conducta adictiva es excesiva, incontrolable, compulsiva y dañina física o psicológicamente, la adicción a los videojuegos podría definirse como la utilización excesiva y sin control de videojuegos que ocasionan serios problemas de orden psicológicos y sociales, pero pese a ello, el jugador es incapaz de regular dicho comportamiento.

Según Marco (2013), una forma de dimensionar el constructo es distribuirlo en cuatro de sus más frecuentes componentes: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas derivados y dificultad en el control. Por *abstinencia* se quiere significar el dolor provocado tanto por la interrupción de jugar a videojuegos como por el tiempo que se pasa sin poder hacerlo es el componente del cuestionario más pertinente para nuestro debate. También muestra el hecho de que jugar como mecanismo evasivo de estados de ánimo depresivos es uno de los factores más significativos <sup>4</sup> en el proceso de desarrollo de la dependencia. Esto se debe a que evitar o escapar de aquel malestar solo aumentará el deseo de repetir la conducta, por lo que funciona como un reforzador negativo, y la desaparición de esta conducta será más difícil en comparación de los que juegan para disfrutar o para obtener resultados positivos. Por *abuso y tolerancia*, se hace referencia a uno de los rasgos más importantes del trastorno de dependencia, y es que provoca que la persona consuma cada vez más en busca de obtener las mismas sensaciones que obtuvo cuando comenzó, o lo que es lo mismo, insatisfacción, aunque dedique al juego el mismo espacio y tiempo que al principio le provocaban complacencia. El abuso y la intolerancia van de la mano, ya que se requiere jugar más rápido para proporcionar el mismo nivel de disfrute que antes. Los *problemas derivados* refieren a los efectos perjudiciales del juego excesivo, sobre todo en las interacciones sociales y familiares, así como a la alteración de rutinas saludables como la privación del sueño, los malos hábitos alimentarios, etc. Y finalmente, la *dificultad en el control* es una referencia a lo difícil que puede ser dejar un videojuego después de haberte enganchado a él y a cuántas situaciones te hacen desear jugarlo más de lo que puedes soportar.

De acuerdo con Marco (2013), una persona que es adicta a los videojuegos tiene una interacción problemática con el consumo de estos juegos y en momentos requerirá asistencia psiquiátrica especializada. Los desafíos que afrontan estas personas influyen en todos los aspectos su vida, incluyendo en esta su salud, su relación con la familia, escuela e

interacciones interpersonales. Uno de los efectos más evidentes de este problema es un cambio en el comportamiento socialmente adaptado, la alteración de la organización temporal diaria, pasar demasiado tiempo jugando o una grave interferencia con otras tareas. Puede haber menos contactos interpersonales -algunos jugadores incluso prefieren las relaciones virtuales a las reales-, problemas y conflictos en las relaciones familiares y románticas, una disminución del rendimiento escolar o profesional, o el abandono de otros pasatiempos. Otros efectos nocivos de la dependencia y la adicción de los videojuegos son la alteración de los patrones de sueño, las deficiencias alimentarias, la falta de higiene y, en casos muy graves, la conducta suicida y homicida. La adicción a los videojuegos muestra elementos de necesidad, cambios de humor, síntomas como la irritabilidad, ira, tristeza y ansiedad que son propios de la abstinencia, dificultades para el control de impulsos y uso continuado y desmedido a pesar de los múltiples problemas a los que es arrastrado, muy parecida a otras enfermedades adictivas.

En la mayoría de los casos, quienes hacen uso de videojuegos lo hacen más por el puro placer de hacerlo que por cualquier ventaja o beneficio tangible. Es una de las actividades en las que la motivación intrínseca de la actividad es más evidente y a menudo da lugar a una experiencia ideal. Más aún, el videojuego beneficia la combinación de experiencias, promueve las habilidades sociales, sumado a eso, una práctica excepcional para hacer frente a la frustración. También se ha llegado a demostrar que permite a los jugadores emprender digitalmente actos que difícilmente llevarían a cabo en la vida real (Chóliz, 2011; Csikszentmihalyi, 1996).

No obstante, según Griffiths y Meredith (2009), el juego de video trae consigo una serie de ventajas como de beneficios, que van desde la esfera educativas hasta las sociales, donde el consumo de estos promueve el entrenamiento de los procesos cognitivos como la memoria, la percepción y la atención.

Lo que resulta más atractivo de los videojuegos en los adolescentes son los siguientes, según la categorización de Chóliz (2011): 1) Se muestran en situaciones atractivas. 2) Son actividades únicamente interactivas porque dan feedback de cómo se han realizado las acciones. 3) Se plantean en etapas o grados de complejidad graduable, lo que hace que todo el mundo pueda participar siempre que tenga la competencia adecuada, que se adquiere de forma natural jugando lo suficiente. Además, la consecución de etapas, niveles u objetivos provoca impulsos competitivos, que animan a los individuos a experimentar diferentes

juegos cada vez con mayor intensidad, ya que es una actividad que les impulsa intrínsecamente a realizar. 4) La mayoría de las veces, el material en sí es intrigante, y junto a la sensación de dominio y teniendo en cuenta que esta actividad se puede realizar libremente, puede ayudar a la sensación de autodeterminación. 5) El vínculo entre habilidad y dificultad, junto con el atractivo de la tarea, lleva a la absorción de la realidad y al compromiso de una cantidad significativa de tiempo con la actividad del juego.

De acuerdo a Barbado y Díaz (2021), la etapa de la adolescencia es un periodo de gran vulnerabilidad, en la que las personas no controlan mucho su comportamiento y sus emociones, son rebeldes y dedican mucho tiempo a las nuevas tecnologías y los videojuegos. En esta situación, los adolescentes son más propensos a desarrollar trastornos psicológicos relacionados con el uso que hacen de algunas aplicaciones TIC. A esta edad, suele haber más posibilidades de desarrollar un problema con el uso de las nuevas tecnologías y los videojuegos, que puede derivar en uso, abuso e incluso dependencia. Esto está relacionado con el abandono de otras actividades para centrarse únicamente en el dispositivo, la modificación de sus necesidades para adaptarlas a las del dispositivo, la disminución del sueño, la comida, el tiempo de estudio y la posibilidad de mantener relaciones cara a cara, y un mayor ensimismamiento. Los jóvenes pueden empezar a hacer estas cosas y seguir haciéndolas, aunque les perjudiquen, porque no tienen un buen autocontrol.

Respecto a los factores de riesgo de la adicción a videojuegos, se entiende como aquellas circunstancias, características o comportamientos que aumentan la probabilidad de sufrir adicción. En tal sentido se pueden distinguir diversas categorías de factores de riesgo, que abarcan aspectos personales, familiares y sociales.

Así, respecto a los factores familiares, Marco (2013) sostiene que ciertos rasgos de personalidad o condiciones emocionales pueden aumentar ocasionalmente la susceptibilidad psicológica a las adicciones. La impulsividad, la disforia, la sensibilidad a los estímulos desagradables, la búsqueda excesiva de emociones o sentimientos poderosos, que pueden traducirse en un deseo de mostrar un comportamiento que rompa las normas, son algunos de ellos. A veces, detrás de la adicción existe un problema de personalidad, puede ser esta la timidez extrema, o alteración de la autoestima, rechazo del propio cuerpo o un mecanismo ineficaz para afrontar los retos cotidianos. A su vez, un historial de problemas mentales aumenta la posibilidad de desarrollar una adicción a Internet. Otras veces, hay individuos que intentan compensar una falta de afecto o un descontento personal con su vida abusando

del alcohol, las drogas u otras sustancias. De esta manera, ganan terreno las denominadas “prótesis tecnológicas” como Internet, las redes sociales y los dispositivos más novedosos.

Entre los factores familiares se puede mencionar a la familia, que junto con la escuela suponen los escenarios más importantes para la educación y socialización de una persona, sobre todo en los primeros años después del nacimiento. El entorno familiar transmite una amplia gama de creencias, actitudes, normas y comportamientos deseables en cierta parte que contribuyen a la persona a asimilarse en la sociedad. Sin embargo, existen entornos familiares que pueden no favorecer el desarrollo de hábitos de comportamiento constructivos y socialmente apropiados. Los niños que crecen en contextos familiares rígidos con métodos de escolarización autoritarios tienen más probabilidades de ser dependientes, irresponsables o rebeldes, comportarse de forma contraria a los deseos de sus padres y conservar sentimientos negativos hacia ellos. Por otra parte, un ambiente familiar complaciente o desestructurado, sin reglas o con reglas incoherentes, y con modelos parentales inconsistentes, no favorece el desarrollo emocional del adolescente ni le ayuda a desarrollar un inventario de conductas saludables y mucho menos un autocontrol apropiado. Muchos hijos criados en este ambiente tienen más probabilidades de ser impulsivos, egocéntricos y en cuanto a los factores sociales, sugiere que el adolescente puede verse influido para el consumo desmedido de Internet, juegos de video o redes sociales por el aislamiento social o las interacciones con personas que realizan conductas similares. Si el entorno familiar no es especialmente cohesionado y este no logra controlar los deseos del adolescente, se exagera esta inclinación a dejarse afectar por el entorno o a suplir los defectos del mundo real en el mundo virtual. Las TIC son obviamente accesibles debido a su amplia presencia y disponibilidad, lo que constituye un elemento crucial que permite su amplia adopción. Por otro lado, los factores de protección son aquellos recursos o condiciones que actúan como barreras para prevenir o reducir el riesgo de que una persona desarrolle la adicción. En ese sentido, se pueden considerar en primer lugar los recursos personales, finalmente menciona que por autoestima se refiere al principio fundamental sobre el que comienza el desarrollo de la personalidad en la infancia y tiene un impacto considerable en cómo se forman los objetivos, se aceptan los obstáculos, se controla la conducta social y se utiliza la capacidad de autorregulación.

Es un componente crucial del equilibrio emocional, de una visión feliz de la vida y de una mentalidad resiliente para afrontar los retos de forma habitual. Por otro lado, considera que

las habilidades sociales proporcionan un sentido saludable de uno mismo en las interacciones con los demás y evitan la construcción de un mundo virtual y ficticio aparte del real. Unas buenas habilidades sociales permiten a una persona sobrepasar la timidez o la agresividad y afrontar las circunstancias sociales con eficacia, evitando estas conductas de adicción.

Siguiendo con los recursos que protegen al adolescente del riesgo de incurrir en el abuso de las TIC son las habilidades de resolución de problemas, que promueven el análisis realista de los retos con el estilo atribucional adecuado, avanzan en el desarrollo del pensamiento crítico, permiten al adolescente resistir el comportamiento impulsivo y la presión de grupo, y le dan la capacidad de tomar decisiones acertadas. La gestión de las emociones y la gestión eficaz del estrés sirven de contrapeso a la realización de actividades impulsivas y descontroladas. Adicional a todo esto, el uso adecuado del tiempo libre también sirve como barrera para que los jóvenes se involucren en conductas adictivas. Durante el tiempo libre existe una oportunidad especial para dar cabida al potencial de crecimiento personal. En definitiva, se trata de ofrecer opciones de ocio imaginativas y sin riesgos para saciar la demanda de los adolescentes de experiencias novedosas y diferentes, así como para combatir el aburrimiento (Marco, 2013).

Por último, se encuentran los recursos familiares, dado que es la familia el ambiente que más influye en las conductas de los adolescentes. Al respecto Marco (2013) sostiene que el desarrollo de un entorno de convivencia adecuado es posible gracias a la comunicación familiar. Esto permite a los padres comprender las preocupaciones de sus hijos y darles una salida adecuada. Por otro lado, la falta de comunicación y unos hijos infelices en casa pueden incitar a buscar interacciones inadecuadas en las redes sociales de internet. El establecimiento de límites y normas para los hijos puede ayudarles a desarrollar buenos hábitos y convicciones morales, siempre que estas directrices estén respaldadas por un entorno emocionalmente seguro.

Por lo tanto, los adolescentes que tienen problemas de interacción familiar, un escaso sentido de la unidad familiar, falta de afecto y falta de apoyo paterno, así como los que están expuestos a la violencia familiar o crecen en familias que valoran la permisividad educativa, tienen más probabilidades de desarrollar adicción a Internet. Estos estudios demuestran que la probabilidad de que un adolescente pase de un consumo equilibrado de las nuevas tecnologías a una adicción aumenta en proporción directa al número de disputas y problemas familiares en un hogar (Marco, 2013).

Según los estudios, la práctica regular de actividades recreativas en familia y fuera del hogar, junto con la supervisión de los padres, reduce significativamente el riesgo de adicción a Internet. Del mismo modo, dar un buen ejemplo a los hijos adoptando comportamientos saludables y disfrutando juntos de actividades de ocio crea un entorno favorable para el desarrollo de hábitos diversos y saludables que combaten la necesidad de participar en conductas adictivas y la tentación de asumir riesgos injustificados (Marco, 2013).

En cuanto a la variable agresividad, precisar en qué consiste y cuál es el tipo de relación de ella con la agresión es una labor compleja que los científicos de diversas áreas del conocimiento han intentado desempeñar. Así, Buss (1961) redujo la definición de agresión a la mera acción de dar estímulos dañinos a otra persona, excluyendo el uso de conceptos como la intención que, en su opinión, eran difíciles de evaluar objetivamente. Van Rillaer y Colom (1978) por su parte entienden que la agresividad hace referencia a la inclinación o predisposición que ocurre en el fuero interno del sujeto y que le conduce a la expresión de la conducta agresiva posterior.

Con todo, según Andreu (2010), se puede definir al término “agresividad” como el conjunto de comportamientos emocionales y cognoscitivos que impulsan a una persona a causar daño a otra, al círculo que le rodea o a sí misma, pudiendo ella manifestarse físicamente (cuando uno tiene la intención de herir físicamente a otra persona), verbalmente (cuando uno tiene la intención de herir a alguien con palabras nocivas) o relacionalmente (cuando uno tiene la intención de arruinar las relaciones interpersonales de la otra persona, su estatus social o su buen nombre).

Aunque hay distintas formas de dimensionar esta variable, en el presente estudio se seguirá las dimensiones que propone Andreu (2010) en su concepción: agresividad impulsiva y agresividad premeditada. Por agresividad impulsiva, también denominada reactiva, se quiere significar a aquella que usa de la hostilidad como reacción a un peligro o provocación, ya sea real o imaginaria (por ejemplo, la reacción hostil de un adolescente por el comentario o la mirada de alguien, los cuales son considerados como agraviantes). Green (1990) agrega que en este tipo de agresividad predomina el cálculo, toda vez que el objetivo es utilizar la agresividad como método para conseguir otro objetivo en lugar de meramente infligir daño.

Por otro lado, la agresividad premeditada, también denominada proactiva, refiere al empleo directo de una conducta manifiestamente hostil como herramienta para lograr un

objetivo específico (por ejemplo, un adolescente perturba y coarta a sus pares, simplemente por el hecho de hacerle bien la experiencia). Al respecto, Green (1990) y otros estudiosos coinciden en que se trata de un comportamiento que tiene lugar como consecuencia de una activación interna importante o de un estado emocional negativo que bloque la capacidad de la persona de manifestarlo de otro modo.

Al igual que otros comportamientos humanos, el comportamiento agresivo está formado por varios componentes que deben examinarse para comprender por qué se produce y cómo desarrollar medidas de intervención eficaces. Estos tres componentes son de orden cognitivo, afectivo y conductual.

El componente cognitivo se constituye, según Muñoz (2000), por las creencias, los conceptos, las ideas y las percepciones. Los investigadores han descubierto que quienes actúan de forma agresiva tienden a tener sesgos cognitivos, y estos, les dificultan la entendimiento de los problemas sociales provocando: 1) percibir la realidad de forma absoluta y dicotómica; 2) imputar intenciones hostiles a los demás; 3) extraer conclusiones arrolladoras a partir de pruebas escasas; 4) seleccionar soluciones más violentas que prosociales; y 5) realizar numerosos errores en el procesamiento de la información y en la resolución de problemas, ambos hipotéticos.

El componente afectivo tiene relación directa con los sentimientos, los afectos, las emociones, los valores y con los modelos de identificación. Cuando una persona vincula la agresividad con el poder, el control y la dominación y cuando cree firmemente que ha sido tratada injustamente, todo lo cual conduce a un odio intenso contra los demás, aumenta la probabilidad de actuar violentamente. Este odio se manifiesta en acciones agresivas que el individuo justifica completamente. Además, empeora cuando se relaciona con individuos agresivos y violentos (Muñoz, 2000).

Finalmente, el componente conductual incluye competencias, talentos, habilidades, tácticas y otros componentes del comportamiento. En general, los expertos coinciden en que las personas que poseen conductas agresivas no cuentan con numerosas habilidades necesarias para relacionarse socialmente y resolver los problemas atribuidos a ese contacto de forma prosocial. Ejemplo de esto, serían los problemas para unirse con éxito en un grupo, falta de inventiva e innovación en los juegos, dificultades para tomar perspectiva, generar rechazo por sus pares, etc. (Muñoz, 2000).

## II. METODOLOGÍA

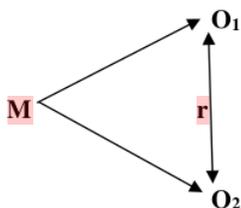
### 2.1 Enfoque, tipo

Para esta investigación el enfoque fue cuantitativo, ya que se analizarán datos numéricos para probar hipótesis junto con el análisis estadístico, cuyo objetivo es instaurar pautas de comportamiento, como también, probar teorías (Hernández et al., 2014). El tipo de estudio fue básico, porque está orientado al conocimiento teórico, ignorando las aplicaciones prácticas que puedan surgir de la investigación (Salgado-Lévano, 2018).

### 2.2 Diseño de investigación

El diseño del estudio fue no experimental de corte transversal, debido a que las variables en mención no fueron manipuladas y la respectiva recolección de los datos fue en un determinado tiempo (Salgado-Lévano, 2018).

A continuación, presentamos un diagrama que <sup>1</sup> grafica mejor el diseño no experimental:



Dónde:

**M** : Muestra.

**O<sub>1</sub>** : Adicción a videojuegos.

**O<sub>2</sub>** : Agresividad.

**r** : Relación entre ambas variables de estudio.

### 2.3 Población y muestra

Para esta investigación, la población fue de 80 estudiantes del 1° al 5° año de nivel secundario de una Institución Educativa estatal de Vilcas Huamán, del centro poblado de Alto Perú, distrito de Vilcas Huamán, provincia de Vilcas Huamán, departamento de Ayacucho, matriculados en el año lectivo 2022.

No obstante, en vista que la población está constituida por un número relativamente pequeño, y por lo tanto posible de evaluar, se consideró que la muestra sea de tipo censal, que es aquella que incluye al total de población (Ramírez, 2010). En tal sentido lo

conformaron los 73 <sup>1</sup>estudiantes del 1° al 5° año de secundaria de la Institución Educativa Pública “Juan Clímaco Gutiérrez Rivero” de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022.

#### **2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

La técnica usada en esta investigación fue la psicometría, la misma que según Argibay (2006) se emplea para operacionalizar a través de instrumentos un determinado fenómeno, <sup>1</sup>que puede ser una actitud o conducta como es el caso. Para medir la primera variable se <sup>1</sup>empleó como instrumento el Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011), <sup>1</sup>adaptado al contexto peruano por Salas-Blas et al. (2017), siguiendo la siguiente baremación: 1) Nivel leve (25-57); 2) Nivel moderado (58-92); 3) Nivel grave (93-125).

La segunda variable fue <sup>2</sup>medida por medio del Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de Andreu (2010), abreviada por Pariona (2018), bajo la siguiente baremación: 1) Nivel bajo (20-46); 2) Nivel medio (47-73); 3) Nivel alto (74-100).

#### **2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información**

El análisis de la información se hizo siguiendo el siguiente proceso:

Análisis de las variables: En base a los puntajes directos y los baremos proporcionados, se calcularon los niveles de cada una de las variables, los cuales se presentaron en tables de frecuencia y porcentaje, posteriormente se realizó la prueba de normalidad: Dado que el tamaño de la muestra es superior al criterio, se utilizó la prueba Kolmogórov-Smirnov ( $n=73 > 50$ ) y según los resultados de la distribución de datos ( $p < 0.05$ ), se hizo uso de una prueba estadística no paramétrica que procese los datos numéricos sumativos para las variables y dimensiones en cuestión, seguido de la prueba de correlación: Se realizó una Prueba Rho de Spearman para determinar la relación entre las dos variables, proporcionando los valores de correlación y el p-valor o la significancia según una confiabilidad del 95% y finalmente la discusión: Se contrastan los resultados del trabajo con literatura revisada y consignada en los antecedentes y el marco teórico.

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

#### **2.6 Aspectos éticos en investigación**

Los principios éticos que se respetaron al momento de ejecutar la presente investigación se encuentran resumidos en el Código de ética de la Universidad Católica de Trujillo (UCT, 2021). Tales principios incluyen:

El consentimiento informado que se les envió a los padres de familia, dado que los participantes del estudio son menores de edad. En ella se les explicó detalladamente el propósito de la investigación y sus derechos frente a ella.

La confidencialidad de los participantes, que garantiza el uso responsable de sus datos, de manera que aparezcan en la base de datos sólo con códigos numéricos, esto a fin de no ser expuestos ante los demás y afrontar posibles efectos por sus respuestas.

Contiguo al anterior, se encuentra la protección de la privacidad, por medio de la cual se garantiza que la privacidad de los participantes no sea violada durante la investigación.

El principio de la no maleficencia, que asegura que la participación en la investigación no causa ningún tipo de daño a los participantes y bajo ninguna situación.

### III. RESULTADOS

**Tabla 1**

*Relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022.*

Estadístico no paramétrico Rho de Spearman	Agresividad
Coeficiente de correlación	0.567
Adicción a videojuegos	Sig. (bilateral) 0.000
N	73

Según la prueba de Rho de Spearman, la significancia calculada entre la adicción a videojuegos y la agresividad es menor a la significancia esperada ( $p=0.000 < 0.05$ ), por lo cual, hay suficiente evidencia para aceptar la hipótesis alterna de investigación. Por otro lado, el índice de correlación presenta un coeficiente que describe que la correlación entre los constructos es directa y moderada ( $\rho=0.567$ ). Esta es la razón por la cual se puede concluir que existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y la agresividad en los estudiantes evaluados.

5

**Tabla 2**

*Nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022.*

<b>Nivel de adicción a videojuegos</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Nivel grave	6	8.2
Nivel moderado	18	24.7
Nivel leve	49	67.1
Total	73	100.0

Según la presente tabla, del total de los estudiantes evaluados, el 67.1% presentan un nivel leve de adicción a videojuegos, el 24.7% un nivel moderado, mientras que el 8.2% un nivel grave.

**Tabla 3**

*Nivel de agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022.*

<b>Nivel de agresividad</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Nivel alto	9	12.3
Nivel medio	33	45.2
Nivel bajo	31	42.5
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100.0</b>

Según la presente tabla, del total de los estudiantes evaluados, el 45.2% presentan un nivel medio de agresividad, el 42.5% un nivel bajo, mientras que el 12.3% un nivel alto.

**Tabla 4**

Relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión agresividad impulsiva en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022.

Estadístico no paramétrico Rho de Spearman	Agresividad impulsiva
	Coefficiente de correlación
	0.567
Adicción a videojuegos	Sig. (bilateral)
	0.000
	N
	73

Según la prueba de Rho de Spearman, la significancia calculada entre la adicción a videojuegos y la agresividad impulsiva es menor a la significancia esperada ( $p=0.000<0.05$ ), por lo cual, hay suficiente evidencia para aceptar la hipótesis alterna de investigación. Por otro lado, el índice de correlación presenta un coeficiente que describe que la correlación entre los constructos es directa y moderada ( $\rho=0.567$ ). Esta es la razón por la cual se puede concluir que existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y la agresividad impulsiva en los estudiantes evaluados.

**Tabla 5**

*Relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión agresividad premeditada en los estudiantes de secundaria de una institución educativa de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022.*

<b>Estadístico no paramétrico Rho de Spearman</b>	<b>Agresividad premeditada</b>
	Coeficiente de correlación
	0.501
Adicción a videojuegos	Sig. (bilateral)
	0.000
	N
	73

Según la prueba de Rho de Spearman, la significancia calculada entre la adicción a videojuegos y la agresividad premeditada es menor a la significancia esperada ( $p=0.000<0.05$ ), por lo cual, hay suficiente evidencia para aceptar la hipótesis alterna de investigación. Por otro lado, el índice de correlación presenta un coeficiente que describe que la correlación entre los constructos es directa y moderada ( $\rho=0.501$ ). Esta es la razón por la cual se puede concluir que existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y la agresividad premeditada en los estudiantes evaluados.

#### IV. DISCUSIÓN

El presente estudio fue desarrollado en una Institución Educativa de la provincia de Vilcas Huamán, en el departamento de Ayacucho, en una muestra constituida por los 73 <sup>1</sup>estudiantes del 1° al 5° año de secundaria, compuesta por el 50.7% de varones y el 49.3% de mujeres y con edades fluctuantes entre 12 y 18 años. La precisión de la investigación fue del 95% de confiabilidad y con un margen de error del 5%.

Así, se pudo determinar, según el objetivo general, que existe una correlación significativa y directa entre la adicción a videojuegos y la agresividad ( $p=0.000<0.05$ ;  $\rho=0.567$ ), lo cual llevó a aceptar la hipótesis alterna de investigación. Esto puede representarse en que una mayor tendencia a desarrollar adicción a videojuegos se relaciona con una mayor tendencia a manifestar conductas agresivas.

Una posible explicación de para esto es que la conducta violenta de los adolescentes podría estar causada por una combinación de diversos factores, uno de los cuales puede ser la adherencia a videojuegos con contenido violento. Al respecto, Alvarado (2013) explica que el acceso de los adolescentes a material violento que promueve el sexismo y los estereotipos raciales, así como la falta de consideración por las limitaciones de edad, son las causas fundamentales de la adicción a los videojuegos y dan como resultado jóvenes irrespetuosos, irracionales e iracundos. Del mismo modo, Reyes (1998) argumenta que el acceso a los videojuegos implica una reestructuración de la actividad cognitiva en la que la persona refuerza las conductas observadas durante las horas de juego en línea.

Barbado y Díaz (2021), afirman que las conductas normales pueden evolucionar a anormales cuando se vuelven más graves y frecuentes, interfiriendo en muchas facetas de la vida y provocando una creciente falta de control. También resalta que los videojuegos tienen una importante, pero negativa, influencia en la vida cotidiana y el entorno de los adolescentes, presuntamente por su edad vulnerable, toda vez que les hacen perder la noción del tiempo y el autocontrol, lo que merma su rendimiento académico, provoca conflictos en sus familias y perturba sus interacciones sociales. Aduce, además, sobre todo en el caso de los juegos violentos, que los videojuegos tienen la consecuencia negativa de potenciar comportamientos impulsivos, agresivos y egoístas en las personas que más los utilizan.

Dentro de los estudios revisados en esta investigación, se tiene que muchos de ellos obtuvieron resultados similares. Así, Millan (2022) en su trabajo con 222 estudiantes del

programa de bachillerato en Ecuador concluyó de la misma forma. Entre los estudios realizados en Perú, se pueden contar a Argote y Atencio (2022), Chiclayo (2021), Nonalaya y Solís (2020) y Remigio (2018), que también hallaron una relación directa entre las mismas variables ( $p < 0.05$ ).

En cuanto al primer objetivo específico, se identificó que el 67.1% de los estudiantes presentan un nivel leve de adicción a videojuegos. Esto puede significar que los estudiantes poseen un equilibrio saludable entre el tiempo dedicado a los videojuegos y otras actividades más útiles propias de su vida diaria, tomando en cuenta la posibilidad de problemas de conectividad a la internet y el poco acceso a las novedades tecnológicas.

Una posible explicación para esto es que la zona rural tiene una cultura y un estilo de vida que fomenta una mayor interacción con la naturaleza y otras actividades al aire libre en lugar de los videojuegos, pudiendo ser un indicador positivo de una vida equilibrada y más alejada de las nuevas tecnologías.

Sobre el segundo objetivo específico, se identificó que el 45.2% de los estudiantes presentan un nivel medio de agresividad. Esto puede indicar que un porcentaje significativo de los estudiantes evaluados tienen tendencias o comportamientos agresivos o violentos en su interacción con otros, pero no son extremos o severos. Es importante considerar que la agresividad puede ser una respuesta a diferentes factores, como el estrés, el acoso, la falta de habilidades sociales, etc. Según Gonzáles y Núñez (2001), la falta de autocontrol característica de los adolescentes también ayuda a explicar la conducta antisocial y conflictiva. En este caso, el modelo de conducta autorregulada, junto con la estimulación, facilitación y refuerzo que el adolescente experimenta en sus padres, puede afectar su autoconfianza y a su rendimiento académico, por lo que es probable que esta deficiencia esté relacionada con la conducta de los padres.

Respecto al tercer objetivo específico, se pudo establecer que existe una correlación significativa y directa entre la adicción a videojuegos y la agresividad impulsiva ( $p = 0.000 < 0.05$ ;  $\rho = 0.567$ ), lo cual llevó a aceptar la hipótesis alterna de investigación. Esto puede representarse en que una mayor tendencia a desarrollar adicción a videojuegos se relaciona con una mayor tendencia a manifestar conductas agresivas como reacción a lo que el sujeto interpreta como una provocación.

Al respecto Marco (2013) afirma que los estudios reconocen una relación directa entre el consumo y el abuso de drogas, una elevada impulsividad, una mayor prevalencia de

comportamientos peligrosos y, posteriormente, un mayor número de acontecimientos vitales estresantes. Además, parece que un mayor consumo de drogas está relacionado con una mayor impulsividad y una menor percepción del riesgo. Por lo tanto, se cree que la impulsividad desempeña un papel importante tanto en conductas problemáticas como el abuso de drogas como en adicciones conductuales como los problemas con los diversos tipos de juegos.

Finalmente, en relación al cuarto objetivo específico, se pudo establecer que existe una correlación significativa y directa entre la adicción a videojuegos y la agresividad premeditada ( $p=0.000<0.05$ ;  $\rho=0.501$ ), lo cual llevó a aceptar la hipótesis alterna de investigación. Esto puede representarse en que una mayor tendencia a desarrollar adicción a videojuegos se relaciona con una mayor tendencia a manifestar conductas hostiles como medio de satisfacción *per sé*.

Al respecto, Rousselle (2021) afirma que toda adicción tiene efectos perjudiciales tanto a nivel psicológico como físico, además de los conductuales sobre el consumidor. Los comportamientos agresivos que incitan a la violencia son más frecuentes entre los consumidores, la intensidad de ellos dependerá del tipo de estímulo adictivo. Los estudios han demostrado que los consumidores de drogas son más propensos a utilizar la agresividad, lo que demuestra una interdependencia entre el consumo adictivo y la violencia.

## V. CONCLUSIONES

De los resultados obtenidos en el presente estudio, se puede redactar las siguientes conclusiones:

- Se determinó que existe una correlación significativa y directa entre la adicción a videojuegos y la agresividad ( $p=0.000<0.05$ ;  $\rho=0.567$ ), lo cual llevó a aceptar la hipótesis alterna de investigación.
- Se identificó que el 67.1% de los estudiantes presentan un nivel leve de adicción a videojuegos.
- Se identificó que el 45.2% de los estudiantes presentan un nivel medio de agresividad.
- Se estableció que existe una correlación significativa y directa entre la adicción a videojuegos y la agresividad impulsiva ( $p=0.000<0.05$ ;  $\rho=0.567$ ), lo cual llevó a aceptar la hipótesis alterna de investigación.
- Se estableció que existe una correlación significativa y directa entre la adicción a videojuegos y la agresividad premeditada ( $p=0.000<0.05$ ;  $\rho=0.501$ ), lo cual llevó a aceptar la hipótesis alterna de investigación.

## VI. RECOMENDACIONES

Considerando los resultados obtenidos a lo largo del estudio, se plantearon <sup>1</sup> las siguientes recomendaciones:

- A la Coordinación de Tutoría y Orientación del Educando, a implementar un plan de acción que incluyan la realización de charlas informativas dirigidas a los docentes, estudiantes y padres de familia a fin de promocionar la salud mental y prevenir las nuevas adicciones en los adolescentes.
- Al Área de Psicología, identificar los estudiantes con problemas de adicción a videojuegos, evaluarlos con mayor minuciosidad, hacer una valoración de sus casos y derivarlos al Centro de Salud Comunitario de la jurisdicción, a fin de que puedan recibir ayuda oportuna para combatir su dependencia a tales estímulos.
- A los Tutores, plantearles un programa sobre las distintas habilidades sociales como tema para sus sesiones de tutoría, esto a fin de prevenir el surgimiento de conductas agresivas.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, S. (2013). Incidencia de la aplicación de las nuevas tecnologías “Juegos en Red” en las relaciones interpersonales y prácticas sociales en los estudiantes del décimo año del colegio “Manuel Cabrera Lozano” de la ciudad de Loja [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec//handle/123456789/6965>
- Andreu, J. (2010). Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes (2.ª ed.). TEA Ediciones, S.A. <https://selcap.cl/wp-content/uploads/2019/11/CAPIA-Manual-Extracto.pdf?x57232>
- Argibay, J. (2006). Técnicas psicométricas: Cuestiones de validez y confiabilidad. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 8, 15-33.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=339630247002>
- Argote, E., & Atencio, J. (2022). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa Santa Isabel Huancayo, 2021 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Centro del Perú].  
<http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/7764>
- Arias, F. (2016). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (7.ª ed.). Ediciones El Pasillo 2011.
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2014). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5) (5.ª ed.). Editorial Panamericana.
- Asociación Española de Videojuegos. (2022). La industria del videojuego en España en 2021—Anuario 2021. Asociación Española de Videojuegos.  
[http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI\\_Anuario\\_2021\\_FINAL.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_FINAL.pdf)

- Barbado, A., & Díaz, M. (2021). Adicción a los videojuegos e impulsividad. Estudio correlacional en adolescentes de entre 12 y 18 años de la ciudad de Bahía Blanca. Universidad Nacional del Sur.  
<https://repositoriodigital.uns.edu.ar/handle/123456789/5876>
- Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. Wiley.
- Chiclayo, C. (2021). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021 [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/75392>
- Chóliz, M. (2011). PrevTec 3.1: Programa de prevención de adicciones tecnológicas.  
<https://usoresponsablenuevatecnologias.files.wordpress.com/2009/10/prevtec.pdf>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Corrales, Y. (2019). Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis—Periodo 2019 [Trabajo de suficiencia profesional, Universidad Inca Garcilaso de la Vega].  
[http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIE\\_NCIA\\_CORRALES\\_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIE_NCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Fluir: Una psicología de la felicidad*. Editorial Kairós.
- González, J., & Núñez, J. (2001). *Psicopatología del adolescente* (1.ª ed.). Editorial Manual Moderno.
- Green, A. (1990). *De locuras privadas*. Editorial Amorrortu.

- Griffiths, M., & Meredith, A. (2009). Videogame Addiction and its Treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247-253. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>
- Hernández, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill / Interamericana Editores.
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J., & Tirado, S. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, 50(6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PrevTec 3.1* [Tesis de doctorado, Universitat de València]. <https://roderic.uv.es/handle/10550/28739>
- Millan, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/36876>
- Ministerio de Salud. (2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Ministerio de Salud. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Muñoz, F. (2000). *Adolescencia y agresividad* [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/3039/>
- Nonalaya, M., & Solís, M. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62038>

- Pariona, V. (2018). Propiedades psicométricas del cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de instituciones educativas de Lima Sur [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú].  
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/518/PARIONA%20AUCCASI%2C%20VERONICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramírez, T. (2010). Cómo hacer un proyecto de investigación. Editorial Panamá.
- Remigio, J. (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017 [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/11347>
- Reyes, R. (1998). El juego, procesos de desarrollo y socialización: Contribución de la psicología (2.ª ed.). Cooperativa Editorial Magisterio.
- Rousselle, M. (2021). Correlación entre conductas agresivas y patrones de personalidad en consumo de sustancias. *MLS psychology research*, 4(2), 7-20.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8174407>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 290-302. <https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd>
- Salgado-Lévano, C. (2018). Manual de investigación: Teoría y práctica para hacer la tesis según la metodología cuantitativa (1.ª ed.). Fondo Editorial de la Universidad Marcelino Champagnat.
- Torre, J. (2019). Uso de videojuegos y actitud hacia la actividad física en adolescentes de la institución educativa pública San Juan. Ayacucho, 2017 [Tesis de pregrado,

Universidad Alas Peruanas].

<https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12990/7882>

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”. (2021). Código de ética de la investigación científica. Archivo digital.

[https://www.uct.edu.pe/images/transp/RES\\_014-](https://www.uct.edu.pe/images/transp/RES_014-)

[2021\\_R\\_APROBAR\\_CODIGO\\_ETICA\\_INVESTIGACION\\_VERSION\\_10.pdf](#)

Valle, S. (2019). Agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2018 [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36214>

Van Rillaer, J., & Colom, M. (1978). La agresividad humana. Editorial Herder.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=92723>

## VIII. ANEXOS

### Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información

#### FICHA SOCIODEMOGRÁFICA

**Género:**  Masculino.

Femenino.

**Edad:** \_\_\_\_\_ años.

**Grado de estudio:**  1° año.

2° año.

3° año.

4° año.

5° año.

## TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

Elaborado por Chóliz y Marco (2011).

Modificado por Salas-Blas et al. (2017).

**Instrucciones:** A continuación, se te presentan una serie de afirmaciones que describen conductas respecto al uso de los videojuegos. Responde marcando con una “X” la casilla que mejor represente el grado de conformidad que sientas con cada una de ellas.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
TED	ED	I	DA	TDA
1	2	3	4	5

N°	Afirmaciones	TED	ED	I	DA	TDA
01.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé.					
02.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.					
03.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
04.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
05.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					
06.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
07.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
08.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					

09.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
18.	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es ponerme con mis videojuegos.					

23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

**CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD PREMEDITADA E IMPULSIVA EN ADOLESCENTES (CAPI-A)**

*Elaborado por Andreu (2010).*

*Modificado por Pariona (2018).*

**Indicaciones:** Lee detenidamente las frases y selecciona la respuesta que se adecue a tu forma de pensar, sentir y actuar. Recuerda que es primordial que respondas de manera honesta.

<b>Grado</b>	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Muy de acuerdo
<b>Abreviatura</b>	MED	ED	I	DA	MDA
<b>Valor</b>	1	2	3	4	5

Nº	Frases	MED	ED	I	DA	MDA
01.	Suelo justificar mi agresividad.					
02.	Cuando me pongo furioso, reacciono sin pensar.					
03.	He provocado algunas de las peleas que he tenido para que ocurrieran.					
04.	Durante una pelea, siento que pierdo el control de mí mismo.					
05.	Pienso que la persona con la que me enfurecí realmente se lo merecía.					
06.	Me he sentido tan provocado que he llegado a reaccionar de forma agresiva.					
07.	Ser agresivo es útil para tener el poder y mostrar quien es superior ante los demás.					
08.	Siento que puedo lastimar a otros en alguna pelea.					
09.	Conocía a muchas de las personas que participaron en la pelea.					

10.	Me suelo poner irritable o alterado antes de reaccionar furiosamente.					
11.	Algunas de las peleas que he tenido han sido por venganza o desafío.					
12.	Pienso que últimamente he sido más agresivo de lo normal.					
13.	Sé que voy a tener una pelea antes que ocurra.					
14.	Cuando discuto con alguien, me siento muy confundido					
15.	A menudo mis enfados suelen dirigirse a una persona en concreto.					
16.	Creo que mi forma de reaccionar ante una mínima provocación es excesiva y desproporcionada.					
17.	Me alegra obtener algún beneficio de las peleas que he tenido.					
18.	Creo que discuto con los demás porque no puedo controlar mis impulsos.					
19.	Suelo discutir cuando estoy de mal humor.					
20.	Cuando me peleo con alguien, cualquier cosa me altera.					

**Anexo 2: Ficha técnica**

<b>Nombre original del instrumento:</b>	Cuestionario De Agresividad Premeditada E Impulsiva En Adolescentes (Capi-A).
<b>Autor y año:</b>	Original: José Manuel Andrew (2010)
	Adaptación: Deysi Chávez (2017)
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Evaluación de la agresividad premeditada e impulsiva, junto con la escala para el control de la falta de sinceridad.
<b>Usuarios:</b>	De 12 a 17 años.
<b>Forma de administración o modo de aplicación:</b>	Individual y colectiva.
<b>Validez:</b>	Coeficiente V de Aiken superior a 0,80.
<b>Confiabilidad:</b>	Confiabilidad se obtuvo un alfa de Cronbach de 0,847.
<b>Baremos:</b>	Baremos en percentiles de adolescentes por sexo y general.

<b>Nombre original del instrumento:</b>	Test de dependencia a videojuegos (TDV)
<b>Autor y año:</b>	Original: Marcos Chóliz (2011)
	Adaptación: Salas Edwin y Merino Cesar (2017)
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Medir la dependencia provocado por el abuso del videojuego a través de 4 dimensiones.
<b>Usuarios:</b>	De 11 a 18 años.
<b>Forma de administración o modo de aplicación:</b>	Individual y colectiva.
<b>Validez:</b>	Coeficiente V de Aiken superior a 0,81.
<b>Confiabilidad:</b>	Confiabilidad se obtuvo un alfa de Cronbach de 0,889.
<b>Baremos:</b>	Baremos en percentiles de adolescentes por sexo y general.

**Anexo 3:** Operacionalización de variables

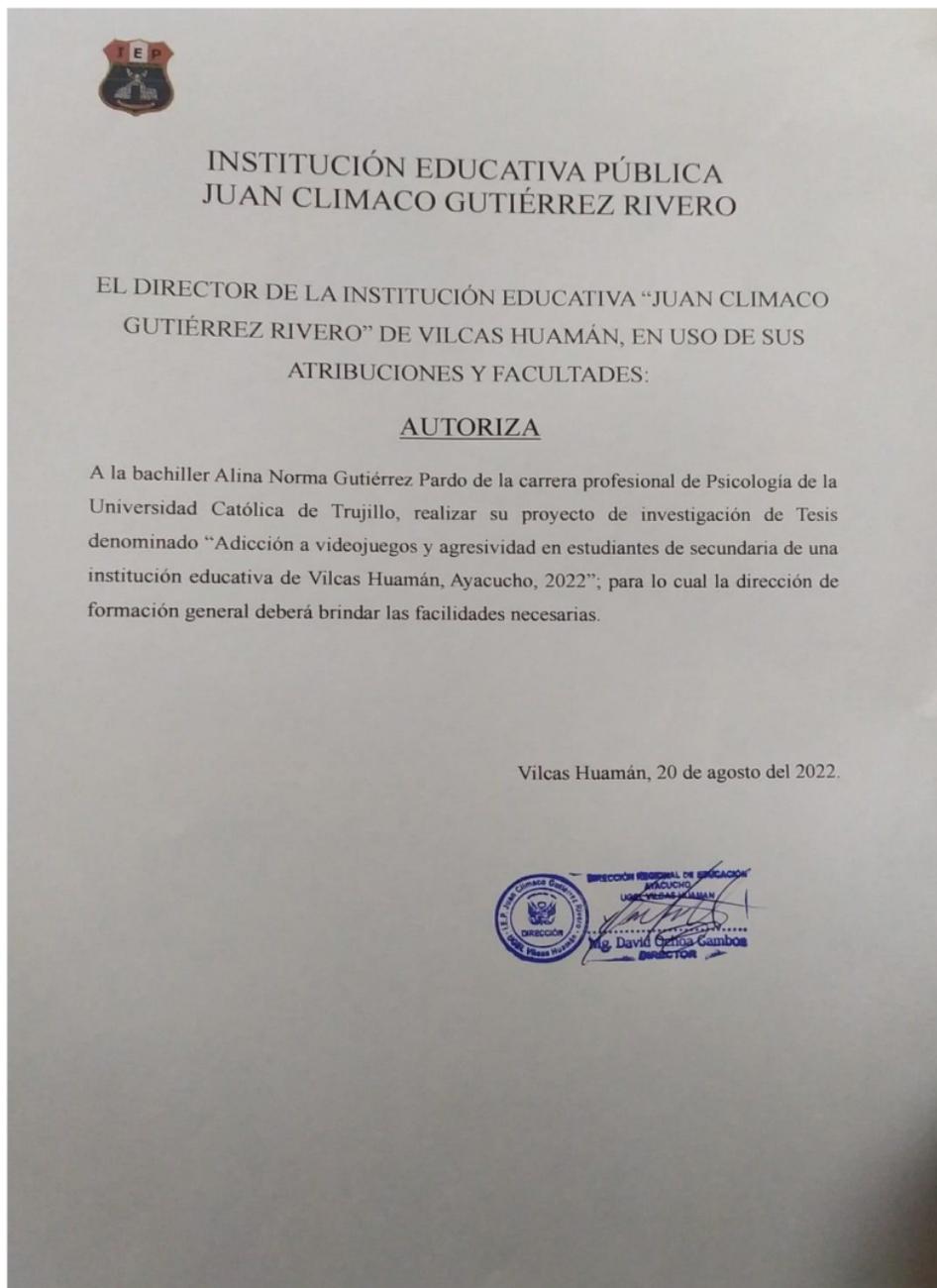
**Tabla 6**  
**Operacionalización de variables**

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Escala de medición
Adicción a videojuegos.	Es el uso patológico de los videojuegos tal grado de ocasionar interferencia de la vida personal y actividades diarias de los que los manipulan (Chóliz y Marco, 2011).	La adicción a videojuegos a redes sociales será medida a través del Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011), adaptado al contexto peruano por Salas-Blas et al. (2017).	Abstinencia.  Abuso y tolerancia.	Irritabilidad. Ansiedad. Obsesión. Tristeza. Horas asignadas. Abandono y olvido de actividades cotidianas. Conflictos familiares. Insomnio. Agresividad. Mentiras.	Ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25.  Ítems 1, 5, 8, 9 y 12.	Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011), adaptado al contexto peruano por Salas-Blas et al. (2017).	Ordinal.

<p><b>1</b> Dificultad en el control.</p>	<p>Tensión. Angustia. Distracción.</p>	<p>Ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24.</p>
<p>Agresividad.</p> <p>Proceso psicológico complejo que, de manera directa o indirecta y tiene un objetivo ocasional un daño, verbal, en peligro, pasivamente, vida, y el bienestar e integridad de otro</p> <p>La agresividad fue medida por medio del Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de Andreu (2010), Pariona (2018), compuesta por 20</p>	<p>Afectación emocional negativa. Tendencia hostil. Respuesta ante una provocación. Reacción reactiva.</p>	<p>Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de Andreu (2010), Pariona (2018). Ordinal. 14, 15, 16 y 17.</p>

<p>1 individuo (Andreu, 2010).</p> <p>1 ítems y distribuida en 2 dimensiones y 8 indicadores.</p>	<p>2 Reacción proactiva.</p> <p>Creencias de eficacia positiva.</p> <p>Actuación de forma instrumental.</p> <p>Agresión direccionando con un objetivo.</p>
<p>Agresividad premeditada.</p>	<p>1, 3, 7, 11, 12, 13, 18, 19 y 20.</p>

**Anexo 4:** Carta de presentación



**Anexo 5: Carta de autorización**

 **UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Trujillo, 19 de agosto de 2022

NEP: JUAN CLÍMACO GUTIÉRREZ RIVERO  
**VILCAS HUAMÁN**  
**MESA DE PARTES**  
Reg. N° 049 Folios: 01  
Fecha: 13/08/22 Firmas: [Firma]

Solicito: Autorización para la aplicación de instrumentos de una Tesis en la I.E.P. “Juan Clímaco Gutiérrez Rivero”.

Lic. David Ochoa Gamboa  
Director de la Institución Educativa Pública “Juan Clímaco Gutiérrez Rivero”,  
Vilcas Huamán - Ayacucho.

De mi especial consideración:

Reciba el cordial saludo a nombre de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Católica Benedicto XVI, y el mío en particular.

Por medio de la presente solicito a su persona se sirva autorizar la aplicación de los siguientes instrumentos: el **Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011), adaptado al contexto peruano por Salas-Blas et al. (2017)** y el **Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de Andreu (2010), adaptada al contexto peruano por Pariona (2018)**, que corresponden a la Tesis titulada: **“Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Ayacucho, 2022”**, que viene realizando la Br. Alina Gutiérrez Pardo de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”; y que se encuentra con el aval de su docente, la Mg. Verónica Elizabeth Rabanal Bardales.

Sin otro particular y agradeciendo por su atención a la presente, me despido expresándole las muestras de consideración y estima.

Atentamente:

**Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo**  
Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud

C.C. interesada/archivo FCS/

Campus Universitario: Panamericana Norte Km. 555 - Trujillo - Perú  
Teléfonos: +51(044) 607430 / +51(044) 607431 / +51(044) 607432 / +51(044) 607433  
informes@uct.edu.pe www.uct.edu.pe

**Anexo 6:** <sup>2</sup> Consentimiento informado

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES**

Estimado Sr./Sra., padre, madre o apoderado(a), se le pone en conocimiento que los estudiantes del 1° al 5° año de secundaria de la Institución Educativa Pública “Juan Clímaco Gutiérrez Rivero” <sup>1</sup> fueron invitados a participar en la investigación titulada “Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022”, realizada por la Br. Alina Norma Gutiérrez Pardo, con DNI: 70455400, y que es conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciada en Psicología por la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XV”.

El presente formulario tiene el propósito de extenderle toda la información necesaria para que usted decida si desea que su hijo(a) o tutelado(a) participe o no en esta investigación, que tiene como propósito principal determinar la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de la institución educativa pública “Juan Clímaco Gutiérrez Rivero” de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022. Su participación consistirá únicamente en responder dos cuestionarios, el Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011), adaptado al contexto peruano por Salas-Blas et al. (2017) <sup>2</sup> y el Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de Andreu (2010), abreviada por Pariona (2018), de 25 y 20 preguntas respectivamente, los cuales podrán ser respondidos en un tiempo aproximado de 25 minutos.

Cabe agregar que la evaluación será de carácter absolutamente voluntaria, confidencial, anónima y exclusiva a la investigación. Ella no representará ningún peligro para la integridad física y mental del o de la menor.

Ante cualquier duda y para más información sobre la misma, puede ponerse en contacto al siguiente número de celular: 966097410.

\_\_\_\_\_  
Firma de aceptación

DNI:

Nombre completo del padre, madre o apoderado(a) : \_\_\_\_\_.

DNI del padre, madre o apoderado(a) : \_\_\_\_\_.

Nombre completo del o de la menor : \_\_\_\_\_.

Relación con el o la menor : \_\_\_\_\_.

**Anexo 7:** Matriz de consistencia

**Tabla 7**

Matriz de consistencia

Título	Problemas	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Ayacucho, 2022.	<p><b>Problema general</b> ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022?</p> <p><b>Problemas específicos</b> ¿Cuál es el nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de</p>	<p><b>Hipótesis general</b> Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b> Existe prevalencia del nivel grave de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de una</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Identificar el nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública</p>	<p>Adicción a videojuegos.</p> <p>Abuso y tolerancia.</p> <p>Dificultad en el control.</p> <p>Abstinencia.</p> <p>Problemas ocasionados</p>	<p>Objeto de estudio</p> <p>Enfoque: Cuantitativo.</p> <p>Tipo: Básico.</p> <p>Nivel: Descriptivo-correlacional.</p> <p>Diseño: No experimental transversal.</p> <p>Población: 73 estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública de Vilcas Huamán, Ayacucho, 2022.</p> <p>Muestra: Censal.</p>	<p><b>Técnica e instrumentos</b></p>



dimensión  
agresividad **1**  
premeditada en  
los estudiantes de  
secundaria de una  
institución  
educativa pública  
de Vilcas  
Huamán,  
Ayacucho, 2022?

videojuegos y la  
dimensión  
los estudiantes de  
secundaria de una  
institución  
educativa pública  
de Vilcas  
Huamán,  
Ayacucho, 2022.

paramétrico R de  
Pearson ( $p > 0,05$ )  
o Coeficiente no  
paramétrico Rho  
de Spearman  
( $p < 0,05$ ).  
Resultados  
descriptivos:  
Tabla de  
frecuencia y  
porcentajes.

Anexo 8: Base de datos

Tabla 8

Base de datos

N°	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS																									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	
1	5	5	4	5	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	4	4	2	4	1	4	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	3	3	3	3	2	3	1	3	1	1	3	3	2	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	2	1	4	1	1	1	4	1	1	5	2	1	1	1	1	2	1	1	1	3	2	1	2	1
6	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	3	4	3	4	2	3	2	2	1	2	5	1	1	1	2	4	3	5	3	2	4	1	5	
8	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	4	3	2	3	2	3	
9	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	
10	4	2	4	4	4	1	1	1	2	3	1	2	1	2	1	2	3	3	3	3	2	2	1	1	1	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
12	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	
13	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	3	1	2	2	2	1	1	1	1	2	3	1	1	1	
14	1	1	1	4	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	

15	1	2	3	3	1	3	2	1	4	2	3	2	3	2	3	2	3	5	3	3	3	4	4	1	1	1	2
16	4	2	2	4	2	2	3	4	2	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	2	2
17	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	1	1	1	1	1	4	2	2	2	2	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1
23	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	1	3	1	3	1	3	2	1	1	3	1	3	1	3
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
25	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1
26	4	1	2	3	2	2	3	2	2	4	2	2	3	3	2	3	2	3	2	4	4	4	3	2	2	3	
27	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2
28	2	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	3	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3
29	4	4	4	2	1	4	1	4	2	2	2	4	3	1	4	3	1	4	3	2	1	1	1	1	1	2	
30	1	2	2	1	3	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	
31	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	4	4	5	4	2	4	3	4	4	3	5	3	3	3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	2	4	3	3
33	1	4	1	4	5	1	2	3	5	4	1	4	4	1	4	1	2	2	5	4	4	4	2	5	4	5	4
34	5	2	5	4	5	2	3	2	1	5	2	2	1	2	1	3	2	3	2	3	1	4	3	2	1	1	1
35	1	2	1	1	2	1	1	1	3	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	3	1	1	1	2





N°	DATOS			AGRESIVIDAD																			
	GÉ	E	GR	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	1	17	4	4	1	1	5	5	2	1	1	2	1	4	1	1	1	2	1	5	1	4	1
2	2	16	4	3	4	1	1	3	4	1	4	1	5	1	1	1	5	3	1	1	5	5	5
3	2	15	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	5	1
4	2	15	4	3	3	1	1	3	1	1	1	3	3	1	1	1	2	3	1	1	3	3	1
5	1	16	4	2	1	2	1	2	2	1	4	4	2	5	4	4	4	2	2	1	4	2	2
6	1	17	4	2	2	2	4	4	2	2	2	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2
7	1	16	4	4	1	2	3	5	4	4	5	4	4	2	3	4	4	3	1	3	4	4	4
8	2	15	4	3	4	2	2	3	2	4	4	4	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2
9	2	16	4	4	3	4	2	2	1	4	3	3	4	2	1	1	1	4	4	2	1	3	3
10	1	16	4	4	2	2	2	1	3	1	4	3	4	4	4	4	5	2	1	3	2	2	2
11	2	15	4	3	3	1	1	4	2	5	1	1	4	3	3	3	2	5	1	2	2	3	3
12	2	16	5	3	3	2	1	3	2	1	1	4	2	1	1	1	2	3	1	1	2	3	2
13	2	17	5	1	1	1	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1
14	2	16	5	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1	4	4
15	2	15	5	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2
16	2	16	5	5	5	4	5	2	4	1	5	2	5	5	4	4	3	5	5	1	4	5	5
17	2	16	5	2	2	2	2	3	3	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	1	17	5	4	1	1	1	4	4	2	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1
19	2	16	5	4	4	1	1	1	1	1	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2





62	1	13	2	5	4	5	5	5	5	3	3	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5
63	1	14	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	3	1	3	2	1	3	2	1	3
64	2	14	2	2	3	1	1	3	1	2	3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3
65	1	13	2	3	4	2	3	1	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2
66	1	14	2	3	3	3	3	3	2	1	4	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3
67	2	13	1	3	2	3	2	3	2	3	1	3	1	4	4	2	2	2	2	3	2
68	1	13	1	3	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	3	5	4	3	5	4
69	2	12	1	3	1	2	1	2	1	4	3	2	3	1	3	2	3	2	3	3	2
70	2	12	1	1	3	2	1	1	1	2	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3
71	1	13	1	1	4	3	2	1	3	2	1	2	2	3	1	3	2	3	2	1	1
72	2	12	1	4	5	4	4	4	5	5	5	3	3	4	3	5	4	4	4	4	3
73	2	13	1	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	3	2

**Anexo 9:** Prueba de normalidad

**Tabla 9**

*Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov.*

<b>Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov</b>	<b>Estadístico</b>	<b>gl</b>	<b>Sig.</b>
Abstinencia	0.087	73	0.200
Abuso y tolerancia	0.124	73	0.007
Problemas ocasionados	0.152	73	0.000
Dificultad en el control	0.120	73	0.011
Adicción a videojuegos	0.099	73	0.074
Agresividad premeditada	0.147	73	0.000
Agresividad impulsiva	0.107	73	0.037
Agresividad	0.149	73	0.000

Según <sup>1</sup> la prueba de Kolmogórov-Smirnov, la cual se utilizó debido al tamaño de la muestra ( $n=73 > 50$ ), tanto la variable Adicción a videojuegos como su dimensión Abstinencia, presentan distribución normal ( $p < 0.05$ ), mientras que la variable Agresividad y las dimensiones Abuso y tolerancia, Problemas ocasionados y Dificultad en el control, Agresividad premeditada y Agresividad impulsiva tuvieron una distribución no normal ( $p > 0.05$ ), por lo cual se utilizó la prueba no paramétrica Rho de Spearman para la prueba de todas las hipótesis relacionales.

# Entrega de Octubre

## INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

16%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	11%
2	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	3%
3	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	2%
4	docplayer.es Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

# Entrega de Octubre

---

PÁGINA 1

---

PÁGINA 2

---

PÁGINA 3

---

PÁGINA 4

---

PÁGINA 5

---

PÁGINA 6

---

PÁGINA 7

---

PÁGINA 8

---

PÁGINA 9

---

PÁGINA 10

---

PÁGINA 11

---

PÁGINA 12

---

PÁGINA 13

---

PÁGINA 14

---

PÁGINA 15

---

PÁGINA 16

---

PÁGINA 17

---

PÁGINA 18

---

PÁGINA 19

---

PÁGINA 20

---

PÁGINA 21

---

PÁGINA 22

---

PÁGINA 23

---

PÁGINA 24

---

PÁGINA 25

---

PÁGINA 26

---

PÁGINA 27

---

PÁGINA 28

---

PÁGINA 29

---

PÁGINA 30

---

PÁGINA 31

---

PÁGINA 32

---

PÁGINA 33

---

PÁGINA 34

---

PÁGINA 35

---

PÁGINA 36

---

PÁGINA 37

---

PÁGINA 38

---

PÁGINA 39

---

PÁGINA 40

---

PÁGINA 41

---

PÁGINA 42

---

PÁGINA 43

---

PÁGINA 44

---

PÁGINA 45

---

PÁGINA 46

---

PÁGINA 47

---

PÁGINA 48

---

PÁGINA 49

---

PÁGINA 50

---

PÁGINA 51

---

PÁGINA 52

---

PÁGINA 53

---

PÁGINA 54

---

PÁGINA 55

---

PÁGINA 56

---

PÁGINA 57

---

PÁGINA 58

---

PÁGINA 59

---

PÁGINA 60

---

PÁGINA 61

---

PÁGINA 62

---

PÁGINA 63

---

PÁGINA 64

---

PÁGINA 65

---

PÁGINA 66

---

PÁGINA 67

---