

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**  
**BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA**



**AGRESIVIDAD Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN**  
**ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA**  
**PARTICULAR PUCALLPA 2022**

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

**AUTORA**

Br. Ríos Hidalgo, Rut

**ASESORA**

Mg. Mantilla Gil, Jessica Gabriela

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

**LINEA DE INVESTIGACION**

Violencia y Transgresión

**TRUJILLO – PERÚ**

**2023**

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señora Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud:

Yo, Mantilla Gil, Jessica Gabriela con DNI N° 72327321, como asesora del trabajo de investigación titulada: “AGRESIVIDAD Y ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR PUCALLPA 2022”, desarrollado por Rios Hidalgo, Rut con DNI N° 00099209 del Programa de Estudios de Psicología; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, 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

ASESOR

## **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 Marquez

Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de investigación

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

Secretaria General



## CONFORMIDAD DE ASESOR/A

Yo, Mg. Jessica Gabriela Mantilla Gil con DNI 72327321 en mi calidad de asesor de la tesis de titulación: AGRESIVIDAD Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR PUCALLPA 2022 presentado por la Br. Rut Ríos Hidalgo con DNI 00099209 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, 05 de Octubre de 2023

Mg. Mantilla Gil, Jessica  
Gabriela  
Asesora

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de investigación a mis hijos, por ser parte motivadora a seguir superándome cada día más.

Al gran amor de mi vida por su apoyo incondicional y compañía.

A mis progenitores por sus consejos en todo momento.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, por abrirme sus puertas, y brindarme una formación profesional sólida.

A la institución educativa que me permitió aplicar mi investigación con sus estudiantes.

A mi Asesora Mg. Jessica Gabriela Mantilla Gil, por guiarme en la consecución de la presente investigación, por sus sabias orientaciones.

## ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD .....	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS .....	iii
CONFORMIDAD DE ASESOR/A .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE .....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS .....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT .....	xii
I. INTRODUCCIÓN .....	14
II. METODOLOGIA .....	28
2.1 Enfoque, tipo.....	28
2.2 Diseño de investigación.....	28
2.3 Población, muestra y muestreo .....	29
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos/equipos de laboratorio .....	30
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	31
2.6 Aspectos éticos en investigación.....	32
III. RESULTADOS .....	33
IV. DISCUSION.....	45
V. CONCLUSIONES.....	48
VI. RECOMENDACIONES .....	50
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	51
ANEXOS .....	60
Anexo 1: Instrumentos de recolección de información: .....	60

Anexo 2: Fichas técnicas .....	62
Anexo 3: Operacionalización de variables .....	64
Anexo 4: Carta de presentación .....	66
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que facultad el recojo de datos .....	67
Anexo 6: Consentimiento informado .....	68
Anexo 7: Asentimiento informado .....	69
Anexo 8: Matriz de categorías y subcategorías .....	70
Anexo 9: Constancia de Validación .....	72
Anexo 10. Informe de originalidad .....	77



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>Estadísticos de fiabilidad.....</i>	31
Tabla 2	<i>Niveles de agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022. ....</i>	33
Tabla 3	<i>Niveles de adicción a videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.....</i>	34
Tabla 4	<i>Niveles de agresividad física en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022. ....</i>	35
Tabla 5	<i>Niveles de agresividad verbal en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022. ....</i>	36
Tabla 6	<i>Niveles de hostilidad en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022. ....</i>	37
Tabla 7	<i>Niveles de Ira en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022. ....</i>	38
Tabla 8	<i>Correlación entre Agresividad y Adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.....</i>	39
Tabla 9	<i>Correlación entre Agresividad Física y Adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022. ....</i>	40
Tabla 10	<i>Correlación entre Agresividad Verbal y Adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022. ....</i>	41
Tabla 11	<i>Correlación entre Hostilidad y Adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.....</i>	42
Tabla 12	<i>Correlación entre Ira y Adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022. ....</i>	43
Tabla 13	<i>Prueba de Normalidad .....</i>	44

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	<i>Niveles de agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.</i> .....	33
Figura 2	<i>Niveles de adicción a videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.</i> .....	34
Figura 3	<i>Niveles de agresividad física en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.</i> .....	35
Figura 4	<i>Niveles de agresividad verbal en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.</i> .....	36
Figura 5	<i>Niveles de hostilidad en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.</i> .....	37
Figura 6	<i>Niveles de Ira en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.</i> .....	38

## RESUMEN

El estudio se hizo con el objetivo de determinar la relación que existe entre agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular Pucallpa 2022. Enfoque cuantitativo- básico, diseño correlacional, descriptivo y no experimental, aplicado a 40 alumnos, los instrumentos que se utilizó, fueron el cuestionario de agresión (AQ) adaptado al español en el año 2002 y adaptado nuevamente en el año 2012 a la población peruana; este test cuenta con 29 Ítems y la escala de adicción a los videojuegos adaptada en el Perú por Lloret, D., Morell, R., y Tirada, S. (2017) y consta con 7 Ítems. En los resultados del estudio se observó un coeficiente rho de Spearman de 0,116 y una significancia de  $p=0.478(p>0.05)$ . Conclusión: se aceptó la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se rechazó la hipótesis alterna ( $H_1$ , “no existe relación entre agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular”).

**Palabras claves:** Agresividad, adicción a los videojuegos, adolescentes

## ABSTRACT

The study was carried out with the objective of determining the relationship that exists between aggressiveness and addiction to video games in adolescents of a Pucallpa 2022 Private Educational Institution. Quantitative-basic approach, correlational, descriptive and non-experimental design, applied to 40 students, the instruments that was used were the aggression questionnaire (AQ) adapted to Spanish in 2002 and adapted again in 2012 to the Peruvian population; This test has 29 Items and the video game addiction scale adapted in Peru by Lloret, D., Morell, R., and Tirada, S. (2017) and consists of 7 Items. In the study results, a Spearman's rho coefficient of 0.116 and a significance of  $p=0.478$  ( $p>0.05$ ) were observed. Conclusion: the null hypothesis ( $H_0$ ) was accepted and the alternate hypothesis ( $H_1$ , "there is no relationship between aggressiveness and addiction to videogames in adolescents from a Private Educational Institution" was rejected.

**Keywords:** Aggressiveness, addiction to video games, adolescents.

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente se ve que el progreso tecnológico en todo el mundo permite la solución de muchos problemas que hacen la vida del individuo más cómoda y fácil, no obstante el uso inadecuado o excesivo de esta tecnología conlleva a generar problemas de salud, como es la adicción a los video juegos, sobre todo en escolares, que ocasionan incontables consecuencias poniendo en peligro su salud y su futuro, generando consecuencias negativas y la pérdida del autocontrol que no le permiten desenvolverse en su entorno de manera íntegra y adecuada (DW, 2022). El individuo desde que nace manifiesta diversas actividades, una de ellas es el juego de video (Torres & Torres, 2007), el cual es considerado como un oficio fascinante y de mucho interés para el individuo, que permite el crecimiento de capacidades intelectuales, construcción de conocimiento y los procesos afectivos. Sin embargo junto a la evolución del ser humano la conducta agresiva se ha incrementado significativamente, siendo un tema primordial en las noticias del día. En este sentido se asume que el estudiante adolescente desarrolla una conducta violenta o agresiva con respecto al uso de los videojuegos que son los más vulnerables y esa tendencia no se puede ocultar (Anderson y Bushman, 2001).

Aproximadamente 147 mil alumnos de trece y diecisiete años alrededor del mundo indican haber sido agredidos dentro de su centro educativo (Fondo de las Naciones Unidas, 2019).

De igual manera, a causa del incremento gradual del uso de internet que se utilizaron para desarrollar actividades como los videojuegos consideraron que estos llegaron a ser muy preocupante de cómo estos juegos de video entretienen a los adolescentes (INEI, 2019); por las horas que ellos pasan aumenta el riesgo en su salud y su rendimiento académico como lo afirman (Barnett et al., 2019). Cuando los jóvenes no van a clases los fines de semana dedican más tiempo a los videojuegos pues es la manera de los adolescentes de distraerse a nivel mundial (Newzoo, 2019).

Valdemoro et al (2017) dicen que la entrada de esta forma de entretenimiento como los juegos de video, actualmente en la sociedad ha cambiado las relaciones interpersonales además de provocar una metamorfosis en los hábitos de descanso de los individuos sobre todo en los jóvenes adolescentes.

Mientras que Calderón (2021) menciona que el Instituto Nacional de Salud Mental (INSM) reportó que la agresividad e irritabilidad en adolescentes se incrementó a causa de cambios realizados en los hábitos que ocasionó que en esta edad duerman menos y aumente las horas de conexión en internet y juegos de video.

Por otro lado, se han notado distintos casos sobre la agresión que se ha convertido en una disconformidad a nivel global, ya que no ha logrado pasar desapercibido en el mundo y en las personas, convirtiéndose así parte de la vida cotidiana del individuo (Etxeberría, 2011), por tal razón existen notorias investigaciones y estudios buscando la manera de conocer los motivos, consecuencias y tratamiento de este problema ya que dentro de las escuelas también se adoptaron comportamientos agresivos que crean ambientes donde la interacción social se torna belicosa (Mena y Guerrero, 2023). Estos comportamientos dentro de la práctica pedagógica del docente y de las instituciones educativas cuentan con un pasado, donde estas se dan por las inapropiadas interrelaciones que se encuentra en alumnos y maestros, padres de familia y maestros (García, 2019).

Frente a este problema nace la necesidad de hacer un estudio acerca de estas variables en los alumnos ya que son temas muy importantes que va contribuir en el desarrollo de cada uno de los adolescentes de la población estudiada.

Este trabajo se justifica a nivel teórico al ser el primer estudio sobre el tema en la Institución Educativa ya que permite actualizar y ampliar en cuanto a las variables estudiadas el cual será de beneficio en futuras investigaciones. Asimismo a nivel práctico es muy beneficioso ya que los resultados favorecen a una mejor comprensión el cual además aporta conocimientos a los profesionales para una mejor intervención frente al caos en las escuelas, teniendo en cuenta el daño tanto físico y emocional se estima que los resultados de la investigación accedan a reforzar el rol que cumplen los profesionales de psicología, para prevenir y atender casos de agresión ya que busca identificar el mal uso y abuso de los videojuegos que se dan dentro de las instituciones educativas y por lo cual la agresividad entre alumnos, ya que este tipo de comportamientos produce alteración en las relaciones quienes conforman el clima escolar como viene a ser los alumnos, docentes y directivos del plantel educativo, no importando del nivel que se trate y por último se justifica a nivel social ya que beneficia a los alumnos de dicha institución ya que esta aportará al entendimiento necesario sobre agresividad y adicción a los

videojuegos promoviendo su reconocimiento y se tomen medidas preventivas adecuadas, también beneficia a las familias de los alumnos ya que ellos pueden compartir el conocimiento sobre el tema con sus familias.

Por lo descrito, se planteó la interrogante: ¿Cuál es la relación entre agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa particular Pucallpa 2022?, así también ¿Cuál es el nivel de agresividad en adolescentes de una institución educativa particular Pucallpa 2022?, ¿Cuál es el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa particular Pucallpa 2022?, ¿Cuál es la relación entre las dimensiones de agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa particular Pucallpa 2022?.

Siendo además el objetivo general: Determinar cuál es la relación entre agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa particular Pucallpa 2022.

Aceptándose como objetivos específicos: identificar el nivel de agresividad en adolescentes de una institución educativa particular Pucallpa 2022, identificar el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa particular Pucallpa 2022, determinar la relación entre las dimensiones de agresividad y adicción a los videojuegos de una institución educativa particular Pucallpa 2022.

Como hipótesis de manera general se planteó: existe relación entre agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular Pucallpa 2022; además, como hipótesis específicas se planteó que: existe relación entre las dimensiones de agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular Pucallpa 2022 y la hipótesis nula que: no existe relación entre las dimensiones de agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular Pucallpa 2022.

Para el presente trabajo se tomaron en cuenta antecedentes internacionales el realizado en 2018 en México en el Diario el Sol del Centro, donde se encontró que existe incremento más en las conductas agresivas verbal. De la misma forma, Estrada (2017) en Guatemala según los resultados de estudio obtenidos se obtuvo que el 55% de la

población en categoría media presentaron agresividad, llegando a afectar de forma directa a muchos jóvenes y adolescentes de dicha ciudad.

Fárez (2019) en Ecuador, realizó un estudio donde se mostró que los adolescentes varones de 14 años representaron el 20.4% de la muestra total estudiada, siendo los más proclives a presentar conducta agresiva. Mientras que, los adolescentes varones de 15 años representantes del 10.85% de la muestra estudiada, tienen mayor probabilidad de presentar adicción a internet o videojuegos.

Osa (2019) en España, en el estudio realizado se indicó que los videojuegos violentos o de azar y el uso prolongado de los videojuegos provocan emociones como ira, hostilidad, frustración y estos llevan a trastornos como la depresión, la ansiedad o la alexitimia e incluso trastornos como la adicción a ellos o a sustancias. Sin embargo el usar los videojuegos de una manera adecuada en conjunto con otras actividades puede potenciar las capacidades emocionales y ser usados como herramienta de prevención o tratamiento en salud mental.

Así también, Voltes (2019) en España, ejecutó un estudio con el objetivo de determinar los factores personales, sociales y familiares que influyen en la dependencia de las personas a los videojuegos e Internet. El estudio, fue correlacional y longitudinal, siendo su población de 550 alumnos de secundaria, compuesta por un 51,1% de hombres y un 48,9% de mujeres. El investigador creó los instrumentos utilizados en la investigación y los resultados señalaron que los participantes presentaron una mayor susceptibilidad a la adicción a Internet y videojuegos cuando se encontraban en un clima de familia impropio.

Cueto (2019) en España, realizó un estudio donde se realizó el análisis de cuestionarios de RPQ (Agresividad reactiva y proactiva) y EBE (Escala básica de empatía) entre una muestra de 66 adolescentes de educación secundaria. Tras este se comprueba que no existe una relación significativa entre agresividad y empatía y el uso de videojuegos, especialmente del Fortnite.

Así mismo, Serna (2020) encontró resultados psicológicos negativos como la agresividad en el uso de juegos de video en demasía sintiendo fracasar al no poder conseguir lograr algo que le sea satisfactorio dentro del juego, así también se relaciona



el alto nivel de violencia y brusquedad en el juego de video y la adicción relacionada al tiempo desmedido de uso.

Del mismo modo Milán (2022) en Ecuador, realizó un estudio con el fin de determinar la existencia de una relación significativa de nivel medio de agresividad en el 33.3% de los adolescentes que tuvieron adicción a videojuegos, nivel alto 27,0% en estudiantes de bachillerato, referente a niveles de adicción videojuegos hubo niveles bajos en un 95,5% de los participantes, y niveles altos en un 0,9%, significando que hay cierta predisposición a que los jóvenes asimilen comportamientos y los hagan normales por lo demostrado en algunos videojuegos.

Rodríguez y García (2021) en España, realizaron un estudio donde se definieron los factores predictores, la prevalencia, las características, los cuestionarios validados, la relación con otras adicciones, la relación con el TEA (Trastorno del Espectro Autista) y con el TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad) y la prevención del uso problemático y la adicción al videojuego, concluyendo que el tema menos estudiado es el tratamiento y la prevención, por lo que la principal futura línea de investigación debería ser en este ámbito.

Arteaga (2018) analizó la correlación de las variables en mención; demostrando que realmente hay una relación directa e importante en cuanto a la muestra de población adolescente se refiere. Además, Córdor (2019) en su estudio informo que obtuvo correlación débil entre ambas variables. Mientras que Valle (2018) obtuvo resultados contrarios donde la mayoría de los participantes estuvo en niveles de moderados a graves en adicción a los videojuegos y en agresividad alcanzaron bajos niveles.

En el estudio de Jiménez (2019) en España, se seleccionaron 20 trabajos representativos sobre la temática, señalando los resultados que las consecuencias violentas o similares de los jugadores se deben a variables personales (ira rasgo y edad, principalmente en etapa de adolescencia y joven adultez) y contextuales (competición) que median entre el videojuego y la conducta problema. Se concluye que son estos moderadores los que explican la relación entre video juegos violentos, violencia y variables relacionadas, y no el contenido de los videojuegos.

Por su parte Gonzales (2020) en Panamá, en su estudio descubrió que existe un mayor porcentaje de impulsividad, lo que ocasiona respuestas impetuosas por parte de estos jóvenes. En cuanto a la agresividad el 69.2% en ocasiones son agresivos, el 11.5% lo confirman, lo que nos indica que los videojuegos podrían incrementar este nivel de agresividad debido a los contenidos que podrían tener.

Fajardo et al (2020) en Colombia, en el estudio realizado se consiguieron tres factores de interés: ansiedad en el uso de los videojuegos, agresividad instrumental y agresividad verbal. Además se hallaron diferencias significativas entre jugadores casuales (menos de 2 horas diarias) y jugadores con tiempo diario de juego de más de 2 horas en ítems de insulto instrumental, aislamiento, manipulación emocional y troleo. Se discutieron las implicaciones teóricas de los hallazgos y se ofrecieron estrategias para reducir el impacto del tiempo de ocio de pantalla, sobresaliendo el potencial educativo de los videojuegos dentro de límites temporales convenientes a fin de prevenir futuros desórdenes de adicción a los videojuegos.

Guzmán y Gálvez (2020) en Colombia, concluyó que la predisposición al trastorno por uso de videojuegos en línea o fuera de esta, es ser hombre, mantener una gran exposición a la actividad del juego, poseer una mala actitud frente al entorno escolar, bajo rendimiento escolar, utilizar de gran forma los juegos denominados MMORPG, preferir los juegos online en vez de realizar actividad física y social.

Por su parte Carreño y Luna (2020) también en Colombia, realizaron un estudio donde se obtuvo que el uso excesivo de videojuegos sí representa para el adolescente la adquisición de riesgos psicosociales, afectando de esta manera sus habilidades y relaciones sociales y familiares, el buen desarrollo de su personalidad y por último, múltiples consecuencias físicas debido a la poca implementación de hábitos de vida saludables.

Polo y Medina (2022) en Colombia, realizaron un estudio donde se demostró que sí hay una relación entre la variable del tiempo y la expresión de la ira, lo cual comprueba que a mayor tiempo de juego los sujetos pueden generar cambios en su conducta.

En el artículo de Toaza y Lara (2022) realizado en Ecuador, los resultados revelaron que la dependencia a videojuegos está en niveles bajos y moderados, así también gran

parte de los participantes evaluados presentaron entre normal y buen nivel de habilidades sociales, además se hallaron diferencias con respecto al género, determinando así que los hombres son más propensos a ser dependientes a los videojuegos con respecto a las mujeres. Finalmente, se concluye que no existe relación entre las variables de estudio ( $Rho = -0.147$   $p > 0.050$ ).

Coca (2023) en Ecuador, realizó un estudio donde sus resultados mostraron bajos niveles en dependencia a videojuegos con una media aritmética de 17,53, interpretándose como un puntaje bajo; respecto a la agresividad sus resultados fueron significativos con una media aritmética de 78,89 o sea alto. Por último se obtuvo solo una positiva correlación en la agresividad física con las dimensiones de dependencia a videojuegos.

Ortiz y Velástegui (2023) en Ecuador, realizaron un estudio donde se evidenció una correlación negativa inversa baja entre las variables de estudio, además, el predominio del nivel de dependencia a videojuegos alta en la población con un 46.7%, seguido de la dependencia moderada con un 38.0% y la dependencia baja con un 15.4%, asimismo, en cuanto a la impulsividad sobresale la impulsividad de tipo motora en la población con un 28.6. Finalmente se observan diferencias significativas entre los niveles de dependencia a videojuegos y el sector de domicilio.

Márquez, et al. (2023) en México, realizaron una investigación donde se analizó la relación entre el uso de videojuegos durante el confinamiento por COVID-9 y la conducta agresiva en adolescentes mexicanos, siendo la muestra 216 adolescentes; 98 hombres (45.4%) y 118 mujeres (54.6%) con edades entre los 12 y 15 años ( $M=13.3$ ,  $DT=.884$ ). Los resultados mostraron correlaciones positivas y altamente significativas entre la frecuencia del uso de algunos videojuegos (fornite, free fire, call of duty) y la conducta agresiva, además entre el tiempo invertido en los videojuegos y la agresividad proactiva. Las mujeres puntuaron más alto que los hombres en agresividad reactiva.

Por último en el estudio de Méndez y Cedeño (2020) en Santo Domingo, sus resultados mostraron niveles de correlación entre el uso desproporcionado de videojuegos y el comportamiento agresivo, por lo que se recomienda a los jóvenes tomen en consideración este característico efecto en su forma de comportarse en lo social. El abordaje clínico es muy necesario.

Por otro lado, en el ámbito nacional, Saucedo (2017) buscó poner la conexión entre la autoestima y la agresividad en 336 alumnos de ambos sexos que asisten del primero al quinto año de secundaria en Nuevo Chimbote. Se demostró que existe una correlación entre la autoestima y la agresividad, y se evidenció una relación contraria y altamente significativa entre las dos variables. Osea, se observó que cuando la autoestima es elevada en los alumnos, la agresividad disminuye.

Asimismo, Vara (2018) llevó a cabo una investigación con el propósito de explorar la posible conexión entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en un grupo de 306 adolescentes. Se emplearon el Cuestionario de Agresión y el Test de Dependencia a los Videojuegos de Cholí para evaluar a los participantes. El diseño fue correlacional, y sus resultados indicaron que dichas variables se relacionan significativamente ( $r=0.268$ ;  $p<.05$ ). A partir de este descubrimiento, el tesista señaló un alto nivel de agresividad asociado con una conducta adictiva hacia los videojuegos.

Reyes (2019) tuvo a bien realizar un estudio con el fin de hallar una conexión entre la dependencia de videojuegos y la impulsividad en 427 alumnos de 3ero a 5to grado en Comas. Cabe destacar que fue no experimental, se administraron dos test de dependencia a los videojuegos, en sus resultados el 40.5% muestran un porcentaje alto en varones que predomina la dependencia, asimismo, el 47.9% muestran un porcentaje mínimo en mujeres, como también tercero y quinto de secundaria mostró un porcentaje bajo, y cuarto un porcentaje medio.

Peralta y Torres (2020) en su estudio se evidenció la relación entre la adicción a los videojuegos con el sexo ( $p=0.031$ ), el tipo de juego ( $p=0.029$ ), el tiempo que le dedican a jugar ( $p=0.001$ ) y con quien juega ( $p=0.048$ ). Por otro lado, se encontró relación entre la conducta delictiva con la edad ( $p=0.013$ ) y con el tiempo que le dedica a jugar ( $p=0.039$ ). También, se halló una relación entre conducta antisocial con los cursos desaprobados ( $p=0.047$ ) y repetición del año escolar ( $p=0.039$ ). Por último, la conducta delictiva y el tiempo que dedica mostraron una relación significativa ( $p=0.039$ ).

Mendoza (2021) en Pimentel, en su estudio que fue una revisión sistemática, dio como resultado que en 7 estudios ejecutados rigurosamente en diferentes países, se evidenciaron una relación o correlación entre adicción a los videojuegos y agresividad (oscilando entre  $r= .08$  a  $r= .85$ ), demostrando que en general tienen una relación y/o

correlación positiva media-considerable, demostrando y comprobando mediante el análisis que los trabajos seleccionados en el tipo de diseño en total son 5 estudios de carácter transversal y 2 en particular de tipo longitudinal, todas en el segmento poblacional de adolescentes.

Además Argote y Atencio (2022) en Huancayo, en su investigación la muestra fue de 349 alumnos de nivel secundaria. El 21.5% son de primer grado, el 22.4% de segundo, el 20.1% es de tercero, 18.2% son de cuarto y 17.8% son de quinto grado, existiendo una correlación significativa ( $p < 0,05$ ) y positiva con la agresividad.

Por su parte Luque y Mamani (2022) en su estudio encontraron que las variables de adicción a los videojuegos y agresión guardan una relación positiva moderada, directa y significativa entre los adolescentes de los colegios de Huancané-Puno, indicando que a medida que aumenta la adicción a los videojuegos, aumenta la agresividad, apareciendo un comportamiento compulsivo, indiferencia hacia otras actividades y síntomas raros como el malestar físico, resaltando que existe un fácil acceso a estos juegos pues actualmente hasta en los teléfonos móviles puede jugarse una gran cantidad de ellos.

Además Condori y Mamani (2022) evidenciaron en su estudio que en la variable adicción a los videojuegos el 73.6% están en un nivel bajo, un 25.6% en un nivel medio y por último el 0.8% en un nivel alto; para la variable de agresividad el 47.1% se hallan en un nivel bajo, un 52.1% en un nivel medio y finalmente el 0.8% en un nivel alto.

Asimismo Aguirre y Verdi (2022) evidenciaron en sus resultados que hay correlación estadística significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Siendo la correlación positiva baja ( $Rho = ,380$ ;  $p = .000$ ), además de identificar una correlación directamente proporcional entre adicción con las dimensiones: agresión física ( $Rho = ,400$ ;  $p = .000$ ), agresión verbal ( $Rho = ,321$ ;  $p = ,000$ ), hostilidad ( $Rho = ,260$ ;  $p = ,000$ ) e ira ( $Rho = ,292$ ;  $p = ,000$ ). Teniendo como conclusión que a mayor adicción a videojuegos mayor agresividad.

Del mismo modo Quintana y San Miguel (2021) en los resultados de su estudio mostraron que existe una correlación baja ( $T = .24$ ;  $p < .05$ ) concluyendo la existencia de una relación positiva y directamente proporcional entre las dos variables analizadas.

Por otro lado, Vázquez (2017) se propuso realizar una investigación estableciendo la conexión entre agresividad y dependencia a los videojuegos, utilizando 350 alumnos mediante el análisis de correlación. Los instrumentos usados incluyeron el Test HAMM1ST de Mendoza (2013) y el cuestionario de agresión de Buss y Perry (1992). Se llevó a cabo un estudio descriptivo correlacional, y los resultados, que revelaron una correlación positiva directa entre ambas variables.

En seguida se presentan las siguientes teorías de ambas variables. Para Buss y Perry (1992) quien es citado por Asto (2019), la agresividad es un rasgo o factor que forma parte de la personalidad, una costumbre concerniente con las cualidades y formas del cuerpo, el lenguaje la hostilidad y la ira.

En cuanto a agresividad se encontraron diferentes teorías que hablan sobre las diferencias individuales existentes, entre ellas tenemos a la teoría de los instintos, según lo citado por Hernández (2017) sostiene que el individuo produce una porción de energía dirigida hacia la destrucción y que debe ser liberada de una u otra manera, de lo contrario, la persona podría autodestruirse. La investigación sobre la agresividad en estudiantes es importante por varias razones: según el desarrollo social la agresividad en estudiantes puede afectar su capacidad para desarrollar relaciones positivas con sus compañeros, lo que puede tener un impacto negativo en su desarrollo social, investigar la agresividad puede ayudar a identificar estrategias efectivas para fomentar la empatía, la resolución pacífica de conflictos y otras habilidades sociales que pueden ayudar a prevenir la agresividad, y según el aprendizaje la agresividad en estudiantes puede interferir con su capacidad para aprender y aprovechar al máximo su educación. La investigación puede ayudar a identificar intervenciones efectivas para prevenir la agresividad y para apoyar a los alumnos a manejar sus emociones y a desarrollar habilidades sociales y emocionales que puedan mejorar su rendimiento académico.

Asimismo, respecto a la agresividad el autor Asto (2019) la clasifican en cuatro dimensiones: La agresión verbal es caracterizada por las reacciones de la persona siendo la parte esencial antes de suscita el ataque agresivo, pues se presenta a través del lenguaje comprendiendo gritos excesivos, insultos y malos calificativos aparte de envolver mofas y amenazas. En la agresión física sobresalen los empujes de la persona que se expone ante los sucesos críticos, exponiéndolo usando la fuerza física por golpes y brusquedades

en distintos lugares del cuerpo de otro sujeto, queriendo ocasionar daño o lastimar a otros. La hostilidad es referida al análisis negativo que involucra antipatía, de individuos y los objetos, además se asocia al interés de lastimar. La persona hostil es quien se manifiesta negativamente del resto, declarando su disgusto o desprecio hacia los demás. Asimismo la hostilidad manifiesta disgusto acompañado de la indignación. La ira es un conjunto de emociones que brotan al existir una reacción psicológica interna no voluntaria ante un evento no agradable. Asimismo, , la ira se manifiesta como furia, cólera, irritación, rabia, enojo y se expresa por medio del resentimiento y la irritabilidad que generalmente imposibilita lograr los objetivos o satisfacción de una necesidad.

Idrogo y Medina (2016) hicieron un estudio con la finalidad de establecer la relación entre los estilos de crianza y la agresividad en los adolescentes. La población fue de 538 alumnos, donde fue seleccionado una muestra de 160 estudiantes. Se halló que el 26,3% de los alumnos percibían un estilo negligente, mientras que el 23,1% se identificaba autoritario y el 20,6% un estilo permisivo. En cuanto a la agresividad, el 33,8% de los alumnos presentaba un nivel medio, en tanto que el 33,10% tenía un nivel alto o bajo.

Por otro lado, vemos a Castellero (2019) quien nos habla de la agresión instrumental que dice que el acto agresivo no tiene como objetivo ocasionar daño hacia otro individuo, sino algo mejor, como la obtención de algún tipo de beneficio o ganancia. Así también la agresión reactiva o emocional se refiere a la agresión motivada y no planificada por la situación interno emocional, teniendo como motivo finalizar esa forma emocional interno dado que no es agradable. Ello abarca terminar con causa que lo provoca o que el individuo piense que eso es la razón de su estado, procediendo sin reflexionar o ir madurando como realizarla, en corto tiempo.

Gutiérrez (2016) llevó a cabo un estudio en Chimbote. La muestra incluyó 125 alumnos de educación secundaria. De diseño correlacional y no experimental. Para medir estas variables, se utilizaron la Escala de Afrontamiento para Adolescentes (ACS) y el Cuestionario de agresión de Buss y Perry, con el fin de determinar si había relación entre las formas de afrontamiento y la agresividad en los alumnos, encontrándose una relación significativa entre la dos variables. Además, se descubrió que un 32,8% presentaron un nivel alto de agresividad, con un 34,4% mostrando agresividad física y un 31,2% con

agresividad verbal baja. También se observó que el 29,6% tenía un nivel alto de ira, mientras que el 31,2% presentaba un nivel medio de hostilidad.

Peñaloza (2016) hizo una investigación en México, buscó establecer la conexión entre el uso de videojuegos y la capacidad de autocontrol en adolescentes. Se analizó la relación entre el nivel de autocontrol y la dependencia a los videojuegos, y se encontró que los 505 adolescentes evaluados mostraron una relación significativa y negativa entre el nivel de autocontrol y la presencia de dependencia a los juegos de video. No obstante, los autores sugieren la necesidad de crear escalas que permitan aumentar la cantidad de preguntas y abarcar áreas donde el uso disfuncional de videojuegos puede afectar a los adolescentes, como las relaciones interpersonales, la atención en las tareas escolares y los problemas familiares.

Según Calvo (2019) el videojuego es un campo informático donde quien juega fija una interacción por medio de figuras se ven en un dispositivo. También expresan que cada juego presenta reglas y esquemas a seguir, existiendo un premio simbólico para el estímulo del jugador a vencer. En cada videojuego se pueden hallar diversas modalidades de competición, una de ellas implica enfrentarse a la propia máquina, mientras que la otra implica competir en grupo contra uno o varios jugadores, dependiendo del formato del videojuego que se desee usar. Dentro de los distintos formatos disponibles para jugar en línea, se hallan aquellos que requieren una interacción visual manual y en algunos casos, incluso pueden requerir el uso de ciertas partes del cuerpo o instrumentos adicionales.

De la misma manera Aguilar (2021) considera a la adicción a los videojuegos como una obstáculo en la salud mental que afecta al cerebro, que están constituidas por conjuntos de signos y síntomas peculiares, que está caracterizado por que los individuos tienen dificultad de controlar el tiempo y frecuencia en el uso de los juegos de video y también porque se experimentan eventos recurrentes o constantes de falta de control en relación al uso, a pesar de las consecuencias negativas y alteraciones en el pensamiento. Por lo general, la adicción puede ser tratada y existe la posibilidad de recuperación. Además, menciona que la adicción a los videojuegos es un suceso que concierne a hombres y mujeres a nivel mundial, edad, cultura, así como de todas las clases sociales,



remotamente alejado de los estereotipos negativos y positivos, es un cuestionable problema social que además se da en las escuelas y en los hogares.

De la misma forma, referente a la adicción a los videojuegos, según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2010) la adicción es una enfermedad física y psicoemocional, la cual, crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación. Se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales. Esta, es una enfermedad progresiva y fatal, caracterizada por episodios continuos de descontrol, distorsiones del pensamiento y negación ante la enfermedad.

La adicción o uso problemático de videojuegos, compulsivo y persistente, provoca interferencia y deterioro en diferentes áreas como la emocional y/o la social, y, que a pesar de ello el jugador no es capaz de regular su conducta, generando una dependencia psicológica (López, 2019).

Vela (2020) dice que existen dos fases cuando el individuo es obstinado para dejar de jugar; la primera fase el individuo disfruta del juego y siente mucho placer, en seguida su cuerpo se resiste a permanecer en excitación intacta, donde va necesitar prolongar el estímulo y de esa manera inicia la dependencia. La siguiente etapa consiste en la abstinencia, durante la cual el cuerpo se desintoxica y experimenta un estado de angustia, lo que genera una compulsión por jugar. En este punto, la adicción deja de ser simplemente una fuente de placer y se convierte en una necesidad para seguir adelante en la vida.

Para Kuss y Griffiths (2012) la adicción al juego en línea puede conducir a una amplia variedad de consecuencias negativas, estos incluyen problemas psicosociales principalmente, actividad de juego compulsivo sin relaciones reales, falta de adaptación, un sacrificio de ocio, sueño, trabajo, educación, socialización, tiempo con la pareja o familia, así como problemas asociados, disociación de la personalidad, disminución del bienestar psicosocial y aumento de la soledad.

Según Berrio (2020) se han encontrado correlatos neuropsicológicos, afirmando que, a través de los estudios de imagen por resonancia magnética funcional, las investigaciones biológicas demuestran que los adictos a los videojuegos muestran

procesos neuronales similares e incrementos en la actividad cerebral en las áreas asociadas a las adicciones a sustancias y otras adicciones conductuales.

Asimismo, varios autores insisten en que la adolescencia es una experiencia global en todas las sociedades y épocas. También se entiende por adolescencia como una etapa social de los conjuntos humanos y se constituyen una fase el cual se puede observar con diversas especies de primates.

A continuación se va referir a los términos básicos como videojuegos que es un juego del internet donde una o más individuos se relacionan mediante una máquina que les controla, con un dispositivo electrónico donde aparecen imágenes de video. Por otro lado la adolescencia es la época donde se transforman o aparecen cambios tanto físicos como psicológicos desde la niñez hasta la adultez y es una etapa de descubrimiento de su propia identidad.

De la misma forma Winnicot (1981) dice que la agresividad se refiere a un estado emocional en el cual se experimentan sentimientos de ira y un deseo de dañar a otros individuos, ya sea de manera física o psicológica. Como también la investigación es un proceso que se desarrolla de forma intelectual y muchas veces experimental con una serie de métodos con la finalidad de averiguar un determinado asunto o tema que se quiere saber para luego poder buscar soluciones con respecto al caso. La muestra es una pequeña parte de algo que se toma con la que se va a trabajar para realizar una investigación para obtener información de lo que se quiere investigar. Población viene a ser un grupo de individuos, animales y cosas de un determinado lugar.

## II. METODOLOGIA

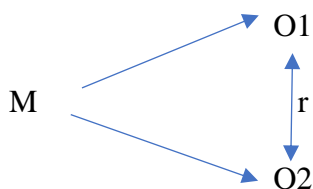
### 2.1 Enfoque, tipo

Se utilizó un tipo cuantitativo básica; porque se usó y analizó los indicadores establecidos de las dos variables y que surge de un análisis estadístico, que fue cuantificado para ser respondido a replantear hipótesis preconcebidas para poner a prueba teorías específicas (Hernández et al, 2014) y busca aportar conocimientos teóricos y los resultados obtenidos son procesados haciendo uso de escalas y el nivel de esta investigación es correlacional y descriptivo, ya que se buscó determinar entre dos variables en un contexto determinado.

### 2.2 Diseño de investigación

El diseño fue no experimental, ya que no se modificaran las variables, asimismo, fue descriptivo, puesto que se describirán las características de las variables y sus dimensiones mediante la aplicación del instrumento, será correlacional, ya que se relacionaran las variables de la investigación para conocer cual es el grado de significancia. Además el estudio fue de corte transversal ya que los resultados fueron descritos en un solo momento dado y como están mostrados los elementos de la investigación, en el lugar de los hechos sin alterar las variables. por último es correlacional puesto que busca hallar una correlación entre las variables de estudio (Hernández & Mendoza, 2018).

Donde:



M = La muestra, conformada por usuarios alumnos inscritos en el año 2022 en una Institución Educativa privada de Pucallpa.

O1 = Variable Agresividad

O2 = Variable adicción a los videojuegos

r = Relación

### 2.3 Población, muestra y muestreo

La población consistió en un total de 95 alumnos inscritos en el año 2022 en una Institución Educativa Privada en Pucallpa de los últimos tres grados de nivel secundario y la muestra se define como el subgrupo de la población representativa y finita extraída de la población accesible (Hernández et al, 2014). En este caso la muestra fue obtenida por fórmula probabilística simple (muestreo), la cual es como sigue:

$$\eta = \frac{z^2 pqN}{\varepsilon^2(N-1) + z^2 pq}$$

En donde:

Z=	1.96
p=	0.5
q=	0.5
N=	95
e=	0.05
N-1=	94

Reemplazando valores:

$$n = \frac{(1.96)^2(0.5)(0.5)(95)}{(0.05)^2(95-1) + (1.96)^2(0.5)(0.5)}$$

$$n = \frac{91.238}{1.19549} = 76.32$$

Redondeando: 76 estudiantes

La muestra consistió en 76 alumnos de tercero, cuarto y quinto grado de una escuela privada en Pucallpa, que incluía tanto a hombres como a mujeres.

El muestreo fue probabilístico aleatorio simple, la fórmula utilizada fue la de las cantidades finitas, siendo los participantes escogidos al azar según los criterios de selección de inclusión a alumnos ingresantes en 2022, alumnos matriculados desde febrero 2022 en los tres últimos grados de secundaria, alumnos presentes durante la aplicación del instrumento, alumnos que tienen entre 13 y dieciocho años y

protocolos debidamente llenados y criterios de exclusión a alumnos que no decidieron participar cuando se aplicó los instrumentos, alumnos que no fueron el día que se aplicó los instrumentos y alumnos con necesidades educativas especiales.

#### **2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos/equipos de laboratorio**

Se utilizó la encuesta como técnica de recopilación de información aplicada a los alumnos seleccionados en la muestra y el instrumento fue el cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry y su Escala de adicción de videojuegos para adolescentes (GASA).

El cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry, realizado por Amol Buss y Mark Perry en 1992 en Estados Unidos, es nuestro primer instrumento. Posteriormente fue adecuado al español por Andreu, Peña y Grana en 2002, y en 2012 adecuado para el Perú por Matalinares et al. Aunque no se ha establecido un tiempo específico para su aplicación, se sabe que suele tomar alrededor de un cuarto de hora. Además, es una prueba de aplicación sencilla, ya sea de forma individual o colectiva.

Se compone de 29 reactivos divididos en cuatro componentes que son agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira. El fin de aplicar esta escala es de medir el nivel de agresión en adolescentes, detectar y brindar un pronóstico veras y significativo en cuanto al comportamiento agresivo de los jóvenes entre 12 a 18 años de ambos sexos. Además, agresividad física consta de 9 ítems (1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29), agresividad verbal de 5 ítems (2, 6, 10, 14 y 18), hostilidad 8 ítems (4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28) e ira de 7 ítems (3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25). Todos los ítems se califican y tienen una valoración de 1 (totalmente falso para mí), 2 (suficientemente falso para mí), 3 (ni verdadero ni falso para mí), 4 (suficientemente verdadero para mí) y 5 (totalmente verdadero para mí).

El análisis factorial adaptado a la cultura peruana demuestra su validez de constructo, y se ha confirmado su fiabilidad mediante consistencia interna. El alfa de Cronbach realizado en el estudio de Matalinares y otros (2021), arrojan un a alta

fiabilidad tanto en la variable agresividad como en las dimensiones siendo como sigue en la siguiente imagen:

**Tabla 1**

*Estadísticos de fiabilidad*

	Alfa de Cronbach	N de elementos
Escala total	,836	29
Subescala Agresión Física	,683	9
Subescala Agresión Verbal	,565	5
Subescala Ira	,552	7
Subescala Hostilidad	,650	8

Como segundo instrumento utilizado fue la Escala de adicción a videojuegos para jóvenes. Elaborado en Estados Unidos por Lemmens, Valkenburg y Peter (2009). Fue adaptada y traducida al español por un grupo de expertos. Así mismo fue adaptada en el Perú por varios autores como Lloret et al (2017), su aplicación se da de forma individual y colectiva, con el fin de delimitar la adicción a los videojuegos.

Se compone de 7 ítems correspondientes a: saliencia, tolerancia, emoción, recaídas, abstinencia, conflictividad y problemas. Están agrupadas en un principio de orden superior: Adicción. Una puntuación más alta indica un uso más problemático de los juegos en línea (Lemmens et al., 2009). El tiempo que dura en aplicar dicho instrumento es de 10 minutos. Este cuestionario no establece puntos de corte. Todos los ítems se califican y tienen una valoración que es 1 (Nunca), 2 (Casi nunca), 3 (a veces), 4 (a menudo) y 5 (muy a menudo). Ha sido validado utilizando la teoría de prueba clásica en versión Francesa, brasileña, alemana y turca; hallándose un alfa de Cronbach de 0.86 y de 0.81, en dos oportunidades.

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

Los datos fueron procesados por el programa Excel y SPSS versión 25.0, y para el análisis descriptivo se presentó los datos que permitió cumplir los objetivos descriptivos, en la cual se describieron mediante frecuencia y porcentaje. Así también se utilizó el análisis inferencial donde se efectuó la prueba estadística

correspondiente. Se empleó la prueba de correlación de Rho Spearman porque es un estadístico no paramétrico y esto se usa con datos que siguen una distribución no normal y se hizo una prueba de normalidad utilizando la prueba de Shapiro Wilk.

## **2.6 Aspectos éticos en investigación**

Respeto al marco ético-jurídico-institucional implica seguir las normas y acuerdos establecidos al tomar decisiones en una investigación científica. El investigador debe conocer y respetar la legislación nacional e internacional que regula su campo de estudio y considerar las consecuencias de sus acciones.

El consentimiento informado y expreso de las personas involucradas es necesario en toda investigación científica.

La investigación científica debe ser sostenible y respetuosa con la biosfera y la biodiversidad, evitando cualquier daño a la naturaleza y considerando la interrelación entre los elementos bióticos, abióticos, socioeconómicos, culturales y estéticos, así como el patrimonio genético de los seres vivos.

El rigor científico y la veracidad son fundamentales en todas las etapas del estudio científico, asegurando la validez, fiabilidad y credibilidad de los datos, fuentes y métodos utilizados.

La divulgación responsable de la investigación implica publicar y difundir los resultados en un ambiente de ética y diversidad cultural, devolviendo los resultados a los individuos, grupos y comunidades parícpes del estudio.

La justicia y el bien común deben anteponerse al interés personal en todas las investigaciones, evitando cualquier efecto nocivo en el ser humano, el ambiente y la sociedad.

### III. RESULTADOS

#### Resultados Descriptivos

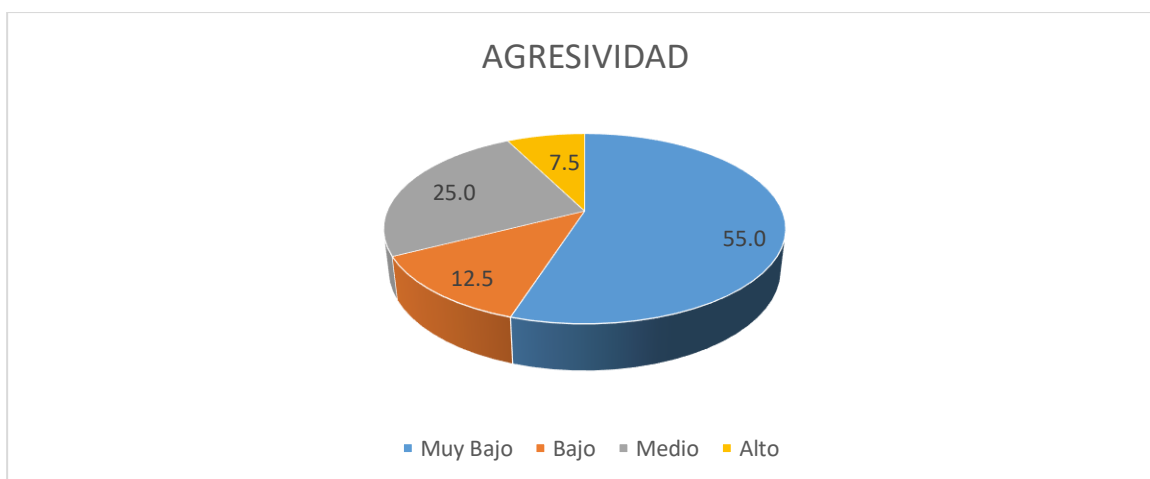
**Tabla 2**

*Niveles de agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*

Agresividad	<i>f</i>	%
Muy Bajo	42	55%
Bajo	9	12.5%
Medio	19	25%
Alto	6	7.5%
Total	76	100%

**Figura 1**

*Niveles de agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*



En la tabla 2 y figura 1, se observa que del 100% (n=76), el 55% (n=42) de los encuestados mostraron un nivel de agresividad muy bajo, seguido de un 25% (n=19) que obtuvieron medio. Además, el 12.5% (n=9) de los estudiantes manifestaron un nivel de agresividad bajo, a diferencia del 7.5% (n=6) que evidenció un nivel alto de agresividad.



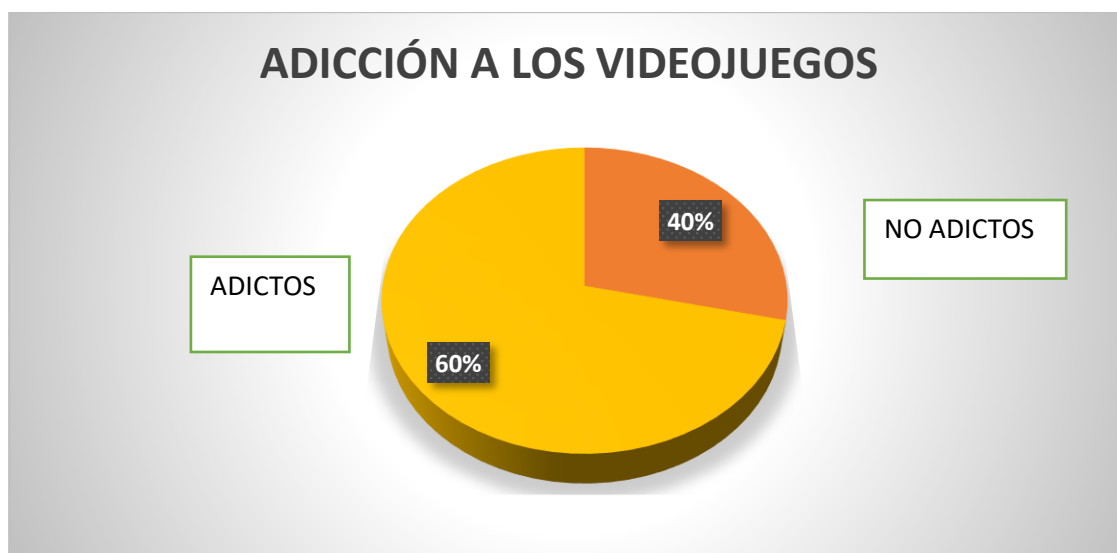
**Tabla 3**

*Niveles de adicción a videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*

Adicción a videojuegos	<i>f</i>	%
Adictos	46	60%
No Adictos	30	40%
Total	76	100%

**Figura 2**

*Niveles de adicción a videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*



En la tabla 3 y figura 2, del 100% (n=76), el 60% (n=46) de los encuestados mostraron una adicción a los videojuegos, mientras que un 40% (n=30) de ellos no presentaron adicción.

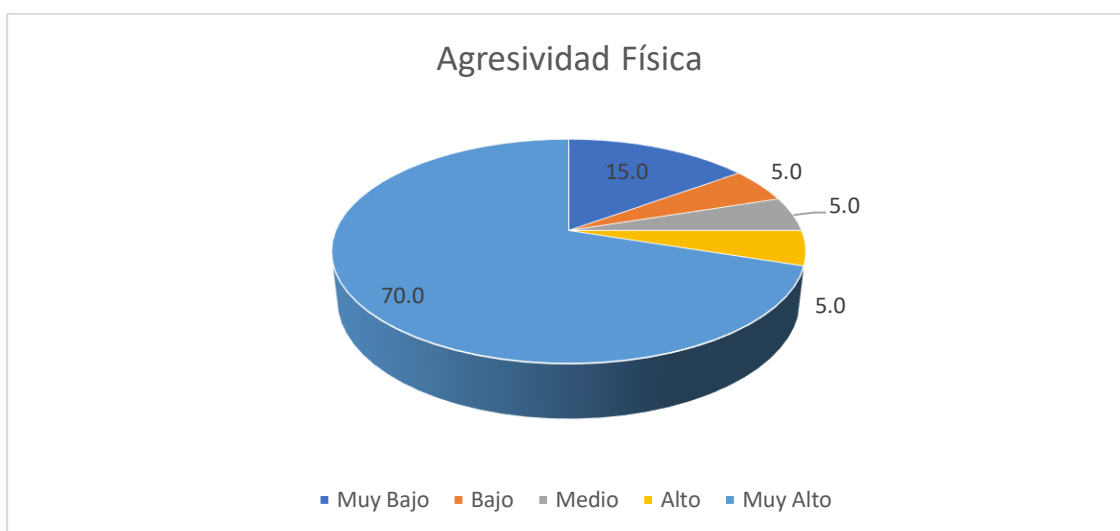
**Tabla 4**

*Niveles de agresividad física en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*

Agresividad Física	<i>f</i>	%
Muy Bajo	11	15%
Bajo	4	5%
Medio	4	5%
Alto	4	5%
Muy Alto	53	70%
Total	76	100%

**Figura 3**

*Niveles de agresividad física en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*



En la tabla 4 y figura 3, se observa que del 100% (n=76), el 70% (n=53) de los participantes mostraron un nivel de agresividad física muy alto, seguido de un 15% (n=11) de ellos que obtuvieron un nivel muy bajo. A su vez, el 5% (n=4) de los alumnos manifestaron una agresividad de nivel bajo, medio y alto.

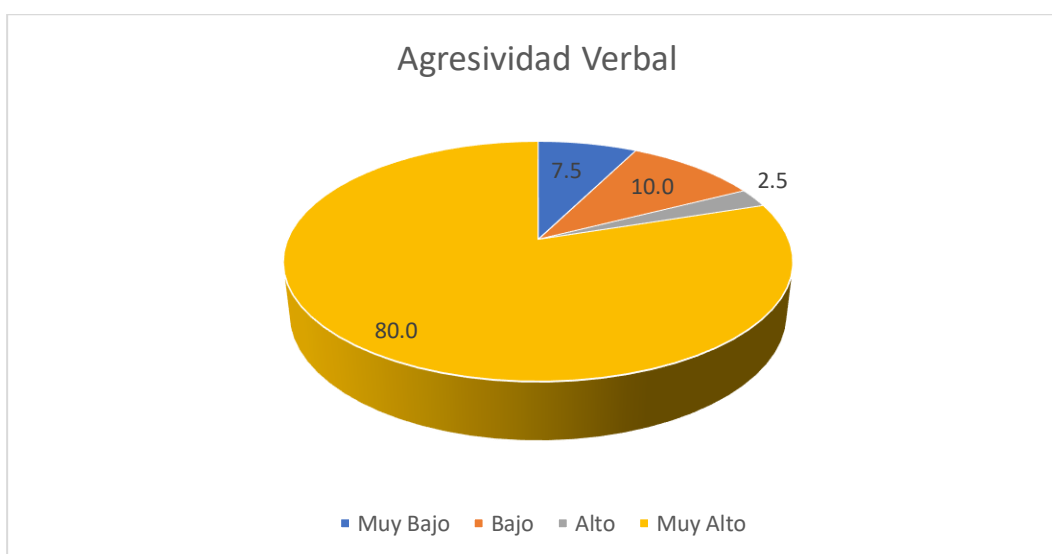
**Tabla 5**

*Niveles de agresividad verbal en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*

Agresividad Verbal	<i>f</i>	%
Muy Bajo	6	7.5%
Bajo	7	10%
Alto	2	2.5%
Muy Alto	61	80%
Total	76	100%

**Figura 4**

*Niveles de agresividad verbal en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*



En la tabla 5 y figura 4, se observa que del 100% (n=76), el 80% (n=61) de los encuestados mostraron un nivel de agresividad verbal muy alto; asimismo, el 10% (n=7) obtuvieron un nivel bajo; a diferencia del 7.5% (n=6) de los alumnos que manifestaron una agresividad verbal muy baja. Finalmente, el 2.5% (n=2) de los encuestados mostraron un nivel alto de agresividad.

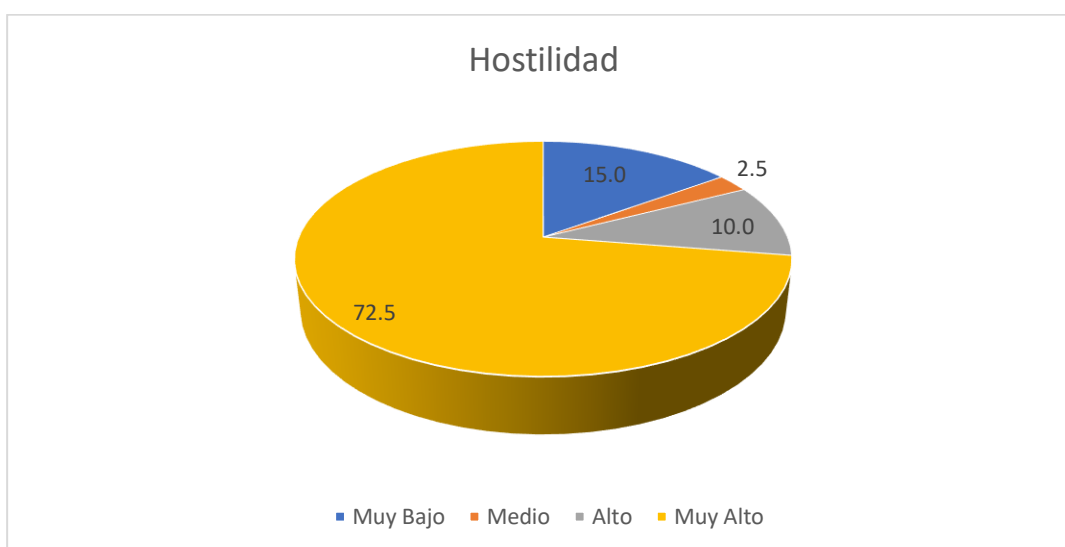
**Tabla 6**

*Niveles de hostilidad en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*

Hostilidad	<i>f</i>	%
Muy Bajo	11	15%
Medio	2	2.5%
Alto	8	10%
Muy Alto	55	72.5%
Total	76	100%

**Figura 5**

*Niveles de hostilidad en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*



En la tabla 6 y figura 5, se observa que del 100% (n=76), el 72.5% (n=55) de los encuestados mostraron un nivel de hostilidad muy alto, mientras que un 15% (n=11) de ellos obtuvieron un nivel muy bajo. A su vez, se observa que el 10% (n=8) de los alumnos manifestaron una agresividad de nivel alto y solo un 2.5% (n=2) mostraron un nivel medio.

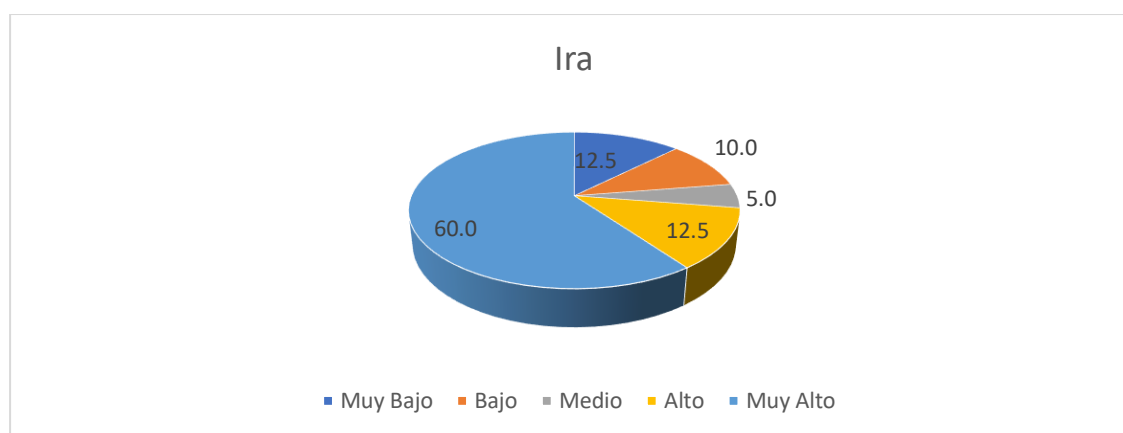
**Tabla 7**

*Niveles de Ira en adolescentes de una Institución Educativa Particular- Pucallpa 2022.*

Ira	<i>f</i>	%
Muy Bajo	10	12.5%
Bajo	7	10%
Medio	4	5%
Alto	10	12.5%
Muy Alto	45	60%
Total	76	100%

**Figura 6**

*Niveles de Ira en adolescentes de una Institución Educativa Particular- Pucallpa 2022.*



En la tabla 7 y figura 6, se ve que del 100% (n=76), el 60% (n=45) de los encuestados mostraron un nivel de ira muy alto; así mismo, un 12.5% (n=10) de ellos obtuvieron un nivel bajo, a su vez otro 12.5% (n=10) de ellos mostraron un nivel muy bajo de ira; a diferencia del 10% (n=7) que manifestaron una ira baja. Finalmente, solo el 5% (n=4) de los encuestados mostraron un nivel alto.

## PRUEBA DE HIPÓTESIS

**Tabla 8**

*Correlación entre Agresividad y Adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*

Variables de Estudio	R	Sig.
Agresividad – Adicción a videojuegos	0,194	0.231

En la tabla 8, se muestra un coeficiente rho de Spearman de 0,194 y una significancia de  $p=0.231$ ; aceptando la hipótesis nula, evidenciando que no existe relación entre las variables de estudio.

**Tabla 9**

*Correlación entre Agresividad Física y Adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*

VARIABLES DE ESTUDIO	r	Sig.
Agresividad Física– Adicción a videojuegos	0,116	0.478

En la tabla 9, se muestra un coeficiente rho de Spearman de 0,116 y un valor significativo de  $p=0.478$ ; aceptando la hipótesis nula, evidenciando que no existe relación entre las variables de estudio.

**Tabla 10**

*Correlación entre Agresividad Verbal y Adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*

Variables de Estudio	R	Sig.
Agresividad Verbal– Adicción a videojuegos	0,239	0.137

En la tabla 10, se muestra un coeficiente rho de Spearman de 0,239 y un valor significativo de  $p=0.137$ ; aceptándose la hipótesis nula y rechazando la hipótesis alterna, evidenciando que no existe relación entre las variables de estudio.



**Tabla 11**

*Correlación entre Hostilidad y Adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*

Variables de Estudio	r	Sig.
Hostilidad– Adicción a videojuegos	0,017	0.918

En la tabla 11, se muestra un coeficiente rho de Spearman de 0,017 y un valor significativo de  $p=0.918$ ; por tanto, aceptándose la hipótesis nula y rechazándose la hipótesis alterna, evidenciando que no existe relación entre las variables de estudio.

**Tabla 12**

*Correlación entre Ira y Adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.*

VARIABLES DE ESTUDIO	R	Sig.
Ira – Adicción a videojuegos	0,260	0.105

En la tabla 12, se muestra un coeficiente rho de Spearman de 0,260 y valor significativo de  $p=0.105$ ; aceptándose la hipótesis nula, evidenciando que no existe relación entre las variables de estudio.

Para obtener los estadísticos no paramétricos de correlación se determinó emplear el coeficiente Rho de Spearman, debido a que la información recolectada sigue una distribución anormal; distribución demostrada mediante la prueba de normalidad de Shapiro-Wilks.

**Tabla 13***Prueba de Normalidad*

	<b>Shapiro – Wilks</b>		
	<b>Estadístico</b>	<b>gl</b>	<b>Sig.</b>
Agresividad	.946	40	.057
Agresividad Física	.957	40	.127
Agresividad Verbal	.952	40	.092
Hostilidad	.875	40	.000
Ira	.462	40	.000

gl: grados de libertad

**CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS**

- Se acepta la hipótesis general nula, ya que no existe relación entre agresividad y adicción a los videojuegos en alumnos de una institución educativa particular Pucallpa 2022.
- Se acepta la hipótesis específica nula, evidenciando que no existe relación entre agresividad (física, verbal, hostilidad e ira) y adicción a los videojuegos alumnos de una institución educativa particular Pucallpa 2022.

#### IV. DISCUSIÓN

El objetivo primordial de esta investigación fue establecer la conexión existente entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en jóvenes de una institución educativa particular en Pucallpa en el año 2022. Sin embargo, los resultados obtenidos no proporcionaron suficiente evidencia para demostrar la relación entre ambas variables. Considerando la primera variable agresividad, se tiene a Castillero (2019) quien señala que los sentimientos de furia y el deseo de infringir daño a otros individuos, ya sea física o psicológicamente, se define como ira. Por otro lado, según Aguilar, la adicción a los videojuegos es una enfermedad crónica primaria que afecta al cerebro caracterizado por un grupo específico de signos y síntomas, que están influenciados por factores genéticos, biológicos, psicosociales y ambientales. Estos factores afectan tanto su desarrollo como sus manifestaciones. De acuerdo con los resultados logrados, se concluyó que no hay una relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en jóvenes de una escuela privada. Aunque se tuvieron en cuenta diversos factores, se observó que el 60% de los alumnos mostraron síntomas de adicción a los videojuegos, mientras que el 40% no los presentaron. En cuanto a la agresividad, el 55% de encuestados exhibió un nivel muy bajo, el 25% tuvo un nivel medio y el 12.5% demostró un nivel bajo. Solo el 7.5% mostró un nivel alto. En el estudio de Aguirre (2022) se obtuvo la existencia de una relación representativa entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad, aun cuando es una relación positiva baja ( $Rho = .380$ ) su correlación es directamente proporcional, es decir, a más adictos a los videojuegos, más agresivos, lo que lo relaciona con la investigación. En el estudio de Argote y Atencio (2022) sus resultados arrojaron que existe una correlación positiva moderada entre agresividad y adicción a videojuegos ( $r = 0.532$ ), asimismo las dimensiones de agresividad: ira, agresividad verbal, hostilidad y agresividad física, tienen una relación positiva moderada con la variable adicción a los videojuegos ( $R=425$ ,  $R =503$ ;  $R=448$ ,  $R=485$ , respectivamente). En el estudio de Calvo (2019) se concluyó que los videojuegos se consideran también circunstancias de las cuales se derivan en materia investigadora. En el estudio de Etxeberría (2011) se confirmó que la exposición a los videojuegos violentos guardan relación directa con comportamientos, pensamientos y actos agresivos, aun cuando reduce, los comportamientos prosociales y de empatía hacia las víctimas. También en el estudio de Millan (2022), existe una relación directa y significativa entre los niveles de agresividad y la adicción a los videojuegos existiendo cierta predisposición a que los

jóvenes aprendan comportamientos y normalicen ciertas conductas agresivas por lo contienen algunos videojuegos. En el Estudio de Méndez y Cedeño (2020) entre el 28% y 32% sienten enfado o irritación, cuando los interrumpen mientras usan un videojuego, además de que 11% de los estudiantes manifiestan que los videojuegos promueven la violencia siendo su causa principal los niveles de ira. En el estudio de Quintana y San Miguel (2021) se usaron el test de dependencia a videojuegos (TDV) de Salas Edwin y Merino Cesar y el Cuestionario de agresión (AQ), dando que sus variables poseen una relación altamente significativa por cuanto el Kandall's Tau arrojó 0.264.

Según esta información, la investigación de Vara (2018) brindó resultados indicando que hay una correlación significativa ( $p < .05$ ) entre la agresividad y la adicción a los videojuegos (0.268). A partir de este descubrimiento, el analista concluyó que un alto nivel de agresividad es un indicador de conducta adictiva hacia los videojuegos. Analizando así que esta característica no se encuentra en nuestros alumnos por lo cual no hay ninguna coincidencia en los resultados que demuestra este autor en su investigación. asimismo Coca (2023) quien utilizó los instrumentos que se usan en esta tesis, en sus resultados encontró el nivel de abstinencia bajo, por lo que los encuestados no expresan incomodidad cada vez que no logran jugar videojuegos, en abuso y tolerancia el nivel también es bajo lo que significa que los participantes no juegan persistente y excesivamente videojuegos, asimismo la dimensión problemas causados por los videojuegos el nivel también fue bajo, no demostrando resultados negativos por el uso inapropiado de videojuegos, por lo que en general los participantes muestran una conducta mínima hacia la dependencia a los videojuegos. En cuanto a la agresividad se halló un nivel alto, en la dimensión ira el nivel fue promedio, la dimensión hostilidad obtuvo un nivel alto. Al realizar una prueba correlacional entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos, solo la dimensión de agresividad física tuvo relación significativa de con la variable dependencia y todas sus dimensiones, por lo que se relaciona solo de forma parcial e indirecta. Con respecto a los objetivos específicos, se vio que el 70% de los encuestados mostraron un nivel de agresividad física muy alto, el 15% obtuvieron nivel muy bajo y el 5% de ellos manifestaron un nivel bajo, medio y alto. Asimismo, el 80% de los participantes mostraron un nivel de agresividad verbal muy alto, un 10% nivel bajo, así también el 7.5% muy baja y el 2.5% agresividad alto; por otro lado, en hostilidad el 72.5% de los encuestados, obtuvieron un nivel muy alto, en tanto que el 15% tuvo un nivel muy bajo, a su vez el 10% nivel alto y el 2.5% nivel medio; respecto a ira un

60% de los alumnos manifestaron nivel de ira muy alto, el 12.5% nivel muy bajo, a diferencia del 10% un nivel bajo y el 5% nivel alto.

Así mismo, la investigación de Arteaga y Vara (2018) analizaron la correlación de las variables; demostrando la existencia de una relación directa y significativa con referencia en la población adolescente. Además, Córdor (2019) en su estudio informó que obtuvo correlación débil entre ambas variables, en el cruce de agresividad con sexo se denotó que los hombres tienen un alto grado de agresividad (57%), en cuanto a la dependencia a los videojuegos nuevamente son los hombre los que poseen mayor dependencia (57.8%), sin embargo la correlación entre las variables agresividad y dependencia es significativa débil. Mientras que Valle (2018) obtuvo resultado contrarios donde la mayoría de los participantes estuvo en niveles entre moderados a graves en adicción a los videojuegos y en agresividad se obtuvo niveles bajos. En este caso no existe ninguna similitud con estos autores en cuanto a los resultados.

Por lo tanto, la investigación ha utilizado pruebas estadísticas para manifestar la existencia de una relación entre la adicción a los videojuegos y la tendencia a adoptar actitudes agresivas. Según la teoría que respalda el estudio, los videojuegos pueden moldear el comportamiento, ya que los adolescentes pueden imitar las conductas agresivas de los personajes ficticios que observan mientras juegan. De esta manera, la persona que juega se identifica con el personaje y puede adoptar su comportamiento en la vida real.

Dentro de las principales limitaciones que se tuvo durante el desarrollo de este estudio, si bien es cierto hay una considerable cantidad de estudios con las mismas variables que la presente tesis, sus dimensiones en muchas de ellas no son las mismas, por ello se escogió y se seleccionó las más parecidas en variables y dimensiones de estudio para guardar una mayor relación con la presente investigación, aun así hubieron investigaciones que no se pudieron abrir por estar restringidos y los artículos científicos en sí son muy resumidos y sus resultados se presentan de forma escasa o no van acorde con las variables trabajadas. Asimismo debido a la pandemia por covid 19 y por estar de vacaciones los alumnos se tuvo que pedir a los padres de familia enviar a los estudiantes al colegio para la aplicación de los instrumentos quienes acudieron al tercer llamado que se les hicieron en tres grupos distintos.

## V. CONCLUSIONES

- Se concluye en esta investigación que no hay una conexión significativa entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en estudiantes del colegio particular, rechazándose la hipótesis general alternativa, indicando que la agresividad no tiene influencia en la adicción a los videojuegos. Esta deducción se considera uno de los principales hallazgos del estudio y no concuerda con la información obtenida por Vara (2018).
- Además, se concluye que el 55% de los alumnos mostraron agresividad muy baja, pero el 25% obtuvieron nivel medio, así también el 12.5% de agresividad.
- Así también se pudo observar que no hay una relación significativa (0,116;  $p=0,478$ ) entre las variables de agresividad física y adicción a los videojuegos, aceptando así la hipótesis nula. Concluyéndose que No existe una relación entre las variables estudiadas.
- También se concluyó que el 70% de los encuestados mostraron un nivel de agresividad física muy alto, el 15% obtuvieron nivel muy bajo y el 5% de ellos manifestaron un nivel bajo, medio y alto.
- Como también se vio que las variables de agresividad verbal y adicción a los videojuegos evidencian que no guardan relación (0,239) significativa (0,137) aceptándose la hipótesis nula, y se evidencia que no existe relación.
- Asimismo, el 80% de los participantes mostraron un nivel de agresividad verbal muy alto, un 10% nivel bajo, así también el 7.5% muy baja y el 2.5% agresividad alto.
- Por otro lado, en hostilidad se evidencia que no hay relación (0,017) significativa (0,918), dándose por aceptada la hipótesis nula, evidenciando que no existe relación entre ellas.
- Se vio que el 72.5% de los participantes, obtuvieron un nivel muy alto, mientras que el 15% nivel muy bajo, a su vez el 10% alto nivel y el 2.5% nivel medio en la dimensión hostilidad.

- Se verificó que la relación de la dimensión ira de la variable de agresividad y adicción a los videojuegos tiene relación (0,26) no significativa (0.105), dándose por aceptada la hipótesis nula, no existiendo relación entre ambas.
- En cuanto a ira un 60% de los alumnos manifestaron nivel de ira muy alto, el 12.5% nivel muy bajo, a diferencia del 10% un nivel bajo y el 5% nivel alto.



## **VI. RECOMENDACIONES**

- Se sugiere al director, a la plana docente, tutores y a todos los involucrados de la institución educativa, desarrollar programas de sensibilización con charlas y talleres en temas de agresividad y adicción a los videojuegos enfocados en los estudiantes de nivel secundario.
- Asimismo, recomendar a las autoridades del colegio la necesidad de continuidad de este estudio para el continuo y mejoramiento en la salud psicológica de la población estudiada.
- De igual modo, se sugiere a todos los encargados del área de actividades realizar retiro de integración emocional y reducción de estrés donde los alumnos van a encontrar sus fortalezas y debilidades de una manera interna para apoyarse de sus oportunidades y enfrentar sus amenazas. Además es recomendable también trabajar con el alumnado en cuanto al manejo de la concentración en sus deberes ya que la dependencia a los videojuegos hace que los estudiantes posterguen sus trabajos, además de perjudicar su atención en clases por estar pensando solamente en jugar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguilar, J. (2021). ¿Qué es la adicción a los videojuegos y cuál es su tratamiento? +*Salud*.  
<http://www.massaludfacmed.unam.mx/index.php/que-es-la-adiccion-a-los-videojuegos-y-cual-es-su-tratamiento/>
- Aguirre, P., & Verdi, K. (2022). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de lima metropolitana en el 2022*. Facultad de ciencias de la salud. Lima, Perú: Universidad Privada del Norte.  
<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/32720/Aguirre%20Linares%2c%20Pamela%20Sue%20-%20Verdi%20Matto%2c%20Katuska.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Andreu, J., Peña, M. E., & Graña, J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14(2), 476-482.  
<https://www.redalyc.org/pdf/727/72714245.pdf>
- Argote, E., & Atencio, J. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de la institución educativa santa isabel huancayo, 2021*. Facultad de medicina humana. Huancayo, Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.  
[https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7764/T010\\_70176193\\_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7764/T010_70176193_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018*. Lima, Perú: Universidad Cesar Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga\\_HTE.%20pdf?](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga_HTE.%20pdf?)
- Asto, L. (2019). *Conducta agresiva en estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública CNV del distrito de Ate Vitarte*. Facultad de psicología y trabajo social. Lima, Perú: Universidad Inca Garcilaso de la Vega.

[http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/2476/TRAB.SUF.PR  
OF.Luis%20Alfredo%20Asto%20Ca%3%b1avi.pdf?sequence=2&isAllowed=y](http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/2476/TRAB.SUF.PR<br/>OF.Luis%20Alfredo%20Asto%20Ca%3%b1avi.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Barnett, T., Kelly, A., Young, D., Perry, C., Pratt, C., Edwards, N., Vos, M. (2019).

Sedentary behaviors in todas youth: approaches to the prevention and management of childhood obesity. *a scientific statement from the American Heart Association.*

Berrio, J. M. (2020). *Relación entre disfunción familiar y adicción a videojuegos en*

*estudiantes de Academia Pre Universitaria Alexander Fleming, 2020.* Facultad de medicina. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10905/MCbequjm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Buss, A., & Perry, M. (1992). The Agression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology.*

Calderón, I. (2021). *Salud mental: Crece números de niños irritables y agresivos por alteración del sueño.* <https://Bit.Ly/3iCHcG3>

Calvo, J. (2019). Games, video games and serious games: Analysis of the factors that favor the player's fun. *Dialnet*, 191-226.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6268953>

Carreño, E., & Luna, D. (2020). *Factores de riesgo psicosociales en adolescentes debido al uso excesivo de los videojuegos en villa del rosario.* Facultad de salud.

Colombia: Universiad de Pamplona.

[http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/4865/1/Carre%C3%B1o\\_Luna\\_2020\\_TG.pdf](http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/4865/1/Carre%C3%B1o_Luna_2020_TG.pdf)

Castillero, O. (12 de Marzo de 2019). Los 18 tipos de agresión y sus efectos. *Psicología y mente.* Obtenido de <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-agresion>

Coca, K. (2023). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes*

*escolarizados.* Escuela de Psicología. Ecuador: Pontificia Universidad Católica de Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4063/1/79222.pdf>

Cóndor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas.* Perú: Universidad Cesar Vallejo.

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.126992/37373/Condor\\_VFE.p%20df?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.126992/37373/Condor_VFE.p%20df?sequence=1&isAllowed=y)

Condori, N., & Mamani, M. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la institución educativa industrial Simon Bolivar, Juliaca – 2021*. Facultad de Ciencias de la Salud. Chincha, Perú: Universidad Autónoma de Ica. <http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/autonomadeica/1842/1/Nelida%20Condori%20Condori.docx.pdf>

Cueto, E. (2019). *Relación entre la agresividad y la empatía en adolescentes y el uso de videojuegos: Fortnite*. Facultad de educación. España: UAL. [http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/8059/TFM\\_CUETO%20AVELLA%20NEDA%20ELENA%20GRACIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/8059/TFM_CUETO%20AVELLA%20NEDA%20ELENA%20GRACIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

DW. (15 de Febrero de 2022). La OMS clasifica la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental. *El mostrador*. <https://www.elmostrador.cl/dia/2022/02/15/la-oms-clasifica-la-adiccion-a-los-videojuegos-como-una-enfermedad-mental/>

Estrada, M. (2017). *Abuso de Internet*. España.

Etxeberriá, F. (2011). Violent video games and aggression. *Pedagogía Social, Tercera época*(18), 31-39. <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf>

Fajardo, J., Santana, A., & Caldas, C. (Octubre de 2022). Association Between the Time Spent Playing Video Games and the Tendency to Aggressiveness in University Students from Bogotá D.C. *Scielo / Revista Colombiana de Educación, 84*. doi:<https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076>

Fárez, M. (2019). *Agresividad y adicción a videojuegos e internet en adolescentes de la Unidad Educativa Técnico Salesiano de la ciudad de Cuenca 2018 – 2019*. Ecuador: Universidad Católica de Cuenca. <https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/ucacue/11128/1/14BT-TT2019%20SC23.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas, U. (2019). *Una situación Habitual. Violencia en las vidas de los niños y adolescentes*. Estados Unidos.

García, S. (Junio de 2019). Video games and violence: a review of the line of research on the effects. *scielo / Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación, 1*(13).

[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2362-33492018000100008](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2362-33492018000100008)

González, A. (2020). *Agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera*. Facultad de Educación Social y Desarrollo Humano. Panamá: Universidad Especializada de las Américas.  
[http://repositorio2.udelas.ac.pa/bitstream/handle/123456789/509/Abdiel\\_Gonz%C3%A1lez\\_of.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio2.udelas.ac.pa/bitstream/handle/123456789/509/Abdiel_Gonz%C3%A1lez_of.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Gutiérrez, E. (2016). *Estilos de Afrontamiento y agresividad en adolescentes de una institución educativa nacional*. Chimbote, Perú: Universidad Cesar Vallejo.  
doi:<https://hdl.handle.net/20.500.12692/240>

Guzmán, V., & Gálvez, L. (2022). Video game use disorder in teenagers: A disorder originated by modern life. *Technol. innovations journa*, 1(1), 7-22.  
<https://tijournal.science/index.php/tij/article/download/1/1>

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw-Hill.

Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación* (6<sup>o</sup> ed.). México: Mc Graw Hill.

Hernández, X. (2017). Causes and consequences that cause aggression in preschool students and its impact on their emotional well-being. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 87.  
[https://econpapers.repec.org/article/ervcedced/y\\_3a2017\\_3ai\\_3a87\\_3a29.htm](https://econpapers.repec.org/article/ervcedced/y_3a2017_3ai_3a87_3a29.htm)

Idrogo, & Medina, R. (2016). *Estilos de crianza y agresividad en adolescentes de una institución educativa nacional, del distrito José Leonardo Ortiz*. Chiclayo, Perú: Universidad Juan Mejía Baca.

INEI, I. N. (2019). *Estadísticas de las tecnologías de Información y Comunicación en los hogares*.

Jiménez, M. (2019). Violent video games, violence and related variables: state of the debate. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4(4), 1-12.  
[https://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org/archivos/2530\\_3910\\_rpadef\\_4\\_1\\_e4.pdf](https://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org/archivos/2530_3910_rpadef_4_1_e4.pdf)

- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). La dépendance aux jeux vidéo sur internet: une revue systématique des recherches empiriques disponibles dans la littérature. *Adolescence*, 1, 17-49. <https://www.cairn.info/revue-adolescence-2012-1-page-17.htm#>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-98. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J., & Tirado, S. (2017). Spanish validation of the Video Game Addiction Scale for Adolescents. *Atención Primaria*, 1-7. doi:10.1016/j.aprim.2017.03.015
- López, D. (2019). *Adolescentes, videojuegos y retos para la prevención en la era digital*. [https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/19916/Lopez%20Conde\\_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/19916/Lopez%20Conde_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Luque, S., & Mamani, G. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno*. Facultad de ciencias de la salud - Psicología. Callao, Perú: Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100615/Luque\\_SS-Mamani\\_TG-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100615/Luque_SS-Mamani_TG-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Márquez, C., Quintero, K., Pérez, S., & Rodríguez, E. (Julio de 2023). Relationship between the use of video games during the covid-19 pandemic and aggressive behavior in adolescents who return to face-to-face classes after the confinement period. *Revista Infad de Psicología*, 2(1). <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/2492>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, Y., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A., & Villavicencio, N. (2012). Psychometric study of the Spanish version of the Buss and Perry Aggression Questionnaire. *Revista IIPSI*, 15(1), 147-161.
- Mena, H., & Guerrero, P. (2023). Effects of violent video games on aggression in children and adolescents. *Asociación de enfermería comunitaria*, 16(1), 9-18. <https://www.enfermeriacomunitaria.org/web/index.php/ridec/313-ridec-2023->

volumen-16-numero-1/3162-originales-1-efectos-de-los-videojuegos-violentos-sobre-la-agresividad-en-ninos-y-adolescentes

Méndez, K., & Cedeño, E. (2020). *Uso de videojuegos y su relación con conducta agresiva en jóvenes entre 18 y 23 años en las universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo*. Facultad de Humanidades y Educación. Santo Domingo: Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña.

<https://repositorio.unphu.edu.do/bitstream/handle/123456789/4173/Uso%20de%20videojuegos%20y%20su%20relaci%C3%B3n%20con%20conducta%20agresiva%20en%20j%C3%B3venes%20entre%2018%20y%2023%20a%C3%B1os%20en%20Karla%20Alejandra%20M%C3%A9ndez%20So%C3%B1e%20-%20>

Mendoza, F. (2021). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes: una revisión sistemática*. Facultad de derecho y humanidades. Pimentel, Perú: Universidad Señor de Sipán.

<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8656/Mendoza%20Carmona%20Franco%20Andree.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mendoza, H. (2013). *Escala HAMM-IST de Videojuegos*. Lima, Perú: Universidad César Vallejo.

Millan, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes*. Facultad de ciencias de la salud. Ecuador: Universidad técnica de Ambato.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36876/1/Millan%20Velasquez%20-%20Marco%20Eduardo.pdf>

Newzoo. (2019). *Global games market report*. Obtenido de <https://bit.ly/30Gnor8>

Organización Mundial de la Salud, O. (2010). *Adicciones*. Universidad saludable Rafael Landívar.

[http://www.url.edu.gt/portalurl/archivos/99/archivos/adicciones\\_completo.pdf](http://www.url.edu.gt/portalurl/archivos/99/archivos/adicciones_completo.pdf)

Ortiz, D., & Velastegui, D. (2023). Video game dependence and its relationship with impulsivity in students. *Redilat*, 4(1).

<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/330>

- Osa, N. (2019). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional*. Facultad de Enfermería y Fisioterapia. España: Universitat de les Illes Balears.  
[https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa\\_Fernandez\\_Norma\\_n.pdf?sequence=1](https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norma_n.pdf?sequence=1)
- Peñaloza, P. (2016). *El uso de videojuegos y su relación con el autocontrol en la adolescencia*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.  
[https://repositorio.unam.mx/contenidos/el-uso-de-videojuegos-y-su-relacion-con-el-autocontrol-en-la-adolescencia-317897?c=BGklNB&d=false&q=dise%C3%B1o...el%C3%A9ctrico...en...clínicas...y%20Fo...hospitales&i=25&v=1&t=search\\_1&as=0](https://repositorio.unam.mx/contenidos/el-uso-de-videojuegos-y-su-relacion-con-el-autocontrol-en-la-adolescencia-317897?c=BGklNB&d=false&q=dise%C3%B1o...el%C3%A9ctrico...en...clínicas...y%20Fo...hospitales&i=25&v=1&t=search_1&as=0)
- Peralta, L., & Torres, M. (2020). Video game addiction in relation to antisocial and criminal behavior in adolescents from a state school in Lima. *Casus*, 5(3), 118-129.  
</Dialnet-AdiccionAVideojuegosEnRelacionConLaConductaAntisoc-7770608.pdf>
- Polo, L., & Medina, Y. (2022). *Tiempo de juego Free Fire y Expresión de la Ira en Adolescentes De 12 a 16 Años en un Colegio Privado de la Ciudad de Bogotá*. Facultad de Psicología. Bogotá, Colombia: Universidad Antonio Nariño.  
[http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/7376/1/2023\\_LauraMar%C3%ADaPoloCantillo.pdf](http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/7376/1/2023_LauraMar%C3%ADaPoloCantillo.pdf)
- Quintana, K., & San Miguel, E. (2021). *Adicción a los videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del primer ciclo de la carrera de psicología de una universidad de lima norte, 2020*. Facultad de ciencias de la salud. Kima, Perú: Universidad Privada del Norte.  
<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/29817/Quintana%20Prado%20Kevin%20Alberto%20-%20San%20Miguel%20Caceda%20Erick.pdf?sequence=1>
- Reyes, L. (2019). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro a 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019*. Perú: Universidad Cesar Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36736/Reyes\\_YLV.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36736/Reyes_YLV.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



- Rodríguez, M., & García, F. (Mayo de 2021). The use of video games in adolescents. A Public Health problem. *Scielo / enfermería Global*, 20(62).  
doi:<https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Saucedo, K. (2017). *Autoestima y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chimbote*. Chimbote, Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Serna, L. (2020). *Efectos psicológicos de los videojuegos en niños y adolescentes*. España: Universidad de Alicante.  
[https://rua.ua.es/dspace/btstream/10045/107934/1/Efecto\\_de\\_los\\_videojuegos\\_en\\_niños\\_serna\\_Martinez\\_Lidia.pdf](https://rua.ua.es/dspace/btstream/10045/107934/1/Efecto_de_los_videojuegos_en_niños_serna_Martinez_Lidia.pdf)
- Toaza, T., & Lara, M. (Noviembre - Diciembre de 2022). Dependence on video games and its relationship with social skills in adolescents. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), p 10593. doi:ISSN 2707-2207/ISSN 2707-2215
- Torres, C., & Torres, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Trujillo, Perú: Universidad de los Andes.  
[http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego\\_aprendizaje.pdf;jsessionid=2D3B7E338C3693C9CBE207D06F6BC3BF?sequence=1](http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=2D3B7E338C3693C9CBE207D06F6BC3BF?sequence=1)
- Valdemoros, M., Sanz, E., & Ponce, A. (2017). *Ocio digital y ambiente familiar en estudiantes de Postobligatoria. (Digital leisure and perceived family functioning in youth of upper secondary education)*.
- Valencia, R. (21 de Febrero de 2018). Malhablados 95% de los jóvenes. *El Sol del Centro*.  
<https://www.elsoldelcentro.com.mx/local/malhablados-95-de-losjovenes-valencia-1019768.html>
- Valle, S. (2018). *Agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes en una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2018*. Lima, Perú: Universidad Cesar Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36214/Valle\\_VSK.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36214/Valle_VSK.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Vara. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de Villa María del Triunfo*. Lima, Perú: Universidad Autónoma del Perú.  
<http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>
- Vásquez, R. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de los Olivos*. Facultad de humanidades. Lima, Perú: Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio\\_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vela, A. (2020). *Los videojuegos y la adicción*. National University of ST Agustin. ResearchGate>publication>342184287\_test-revisado-identificar
- Voltes, D. (2019). *Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a internet y a los videojuegos online un estudio longitudinal en población adolescente*. Facultad de Ciencias de la Salud - Sección Psicología. México: Universidad de La Laguna.  
[https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/24363/390246\\_1092826.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/24363/390246_1092826.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Winnicott, D. (1981). *La agresión en relación con el desarrollo emocional*. Barcelona, España: Laia. Escritos de pediatría y psicoanálisis.

## ANEXOS

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

#### Cuestionario de Agresión (AQ)

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_

Institución Educativa: \_\_\_\_\_ Grado de Instrucción:  
\_\_\_\_\_

#### INSTRUCCIONES

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa “X” según la alternativa que mejor describa tu opinión.

1=Completamente falso para mí

2= Bastante falso para mí

3=Ni verdadero, ni falso para mí

4= Bastante verdadero para mí

5= Completamente verdadero para mí

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocerla forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

	1	2	3	4	5
01. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
02. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
03. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida					
04. A veces soy bastante envidioso					
05. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
06. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
07. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
08. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
09. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con					

ellos					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13. Suelo involucrarme en la peleas algo más de lo normal					

14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15. Soy una persona apacible					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20. Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21. Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22. Algunas veces pierdo el control sin razón.					
23. No me gusta mucho cuando la gente se acerca demasiado a mí.					
24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25. Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27. He amenazado a gente que conozco.					
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					

## Anexo 2: Fichas técnicas

### Ficha técnica instrumento 1

<b>Nombre original del instrumento:</b>	Cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry
<b>Autor y año:</b>	Amol Buss y Mark Perry en 1992
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Medir el nivel de agresividad
<b>Usuarios:</b>	Adolescentes de 12 a 18 años
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	<p>Se compone de 29 reactivos divididos en cuatro componentes que son agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira.</p> <p>El fin de aplicar esta escala es de medir el nivel de agresión en adolescentes, detectar y brindar un pronóstico veras y significativo en cuanto al comportamiento agresivo de los jóvenes entre 12 a 18 años de ambos sexos.</p> <p>Lea detenidamente cada ítem. Es muy fácil de responder, las respuestas son cerradas y para marcar, se debe elegir la que más se adecúe, sólo tendrá que poner una “X” dentro de los cuadrados de las respuestas que haya elegido.</p> <p>Todos los ítems se califican y tienen una valoración de 1 (totalmente falso para mí), 2 (suficientemente falso para mí), 3 (ni verdadero ni falso para mí), 4 (suficientemente verdadero para mí) y 5 (totalmente verdadero para mí).</p>
<b>Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)</b>	<p>El trabajo fue validado en el estudio de Matalinares (2021) donde arroja un a alta fiabilidad tanto en la variable agresividad como en las dimensiones siendo como sigue:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escala total: ,836</li> <li>- Subescala agresión física: ,683</li> <li>- Subescala agresión verbal: ,565</li> <li>- Subescala ira: ,552</li> <li>- Subescala hostilidad: ,650</li> </ul>
<b>Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)</b>	Según los resultados Alfa de Cronbach confiabilidad es excelente.
<b>Nombre original del instrumento:</b>	Cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry

## Ficha técnica instrumento 2

<b>Nombre original del instrumento:</b>	Escala de adicción a videojuegos para jóvenes
<b>Autor y año:</b>	Lemmens, Valkenburg y Peter (2009), fue adaptada en el Perú por varios autores como Lloret et al (2017)
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Su aplicación se da de forma individual y colectiva, con el fin de delimitar la adicción a los videojuegos
<b>Usuarios:</b>	Adolescentes
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	<p>Lea detenidamente cada ítem. Es muy fácil de responder, las respuestas son cerradas y para marcar, se debe elegir la que más se adecúe, sólo tendrá que poner una “X” dentro de los cuadrados de las respuestas que haya elegido.</p> <p>Se compone de 7 ítems correspondientes a: saliencia, tolerancia, emoción, recaídas, abstinencia, conflictividad y problemas. Están agrupadas en un principio de orden superior: Adicción. Una puntuación más alta indica un uso más problemático de los juegos en línea.</p> <p>Todos los ítems se califican y tienen una valoración que es 1 (Nunca), 2 (Casi nunca), 3 (a veces), 4 (a menudo) y 5 (muy a menudo).</p>
<b>Validez:</b> (Presentar la constancia de validación de expertos)	Ha sido validado utilizando la teoría de prueba clásica en versión Francesa, brasileña, alemana y turca; hallándose un alfa de Cronbach de 0.86 y de 0.81, en dos oportunidades.
<b>Confiabilidad:</b> (Presentar los resultados estadísticos)	Según los resultados Alfa de Cronbach confiabilidad es excelente.
<b>Nombre original del instrumento:</b>	Escala de adicción a videojuegos para jóvenes

**Anexo 3: Operacionalización de variables**

<b>Variables</b>	<b>Conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala</b>	<b>Unidad de análisis</b>
Agresividad	Para Buss y Perry (citado por Asto, 2019) la agresividad es una variable de la personalidad, una costumbre concerniente con las cualidades y formas del cuerpo, el lenguaje, la hostilidad y la ira.	Agresividad física Agresividad verbal Hostilidad Ira		1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29 2, 6, 10, 14, 18 3, 7, 11, 15, 19, 22, 25 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28	La escala de medida es de tipo ordinal. Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (citado por Asto, 2019).	Estudiantes de secundaria
Adicción a los videojuegos	Según Vela, existen dos fases cuando el individuo es obstinado para dejar de jugar; la primera fase el individuo disfruta del juego y siente mucho placer, en seguida su cuerpo se resiste a permanecer en excitación intacta, donde va necesitar prolongar el estímulo y de esa manera inicia la dependencia. La segunda fase es la abstinencia en donde el organismo se desintoxica y entra en un	Saliencia Tolerancia Emoción Recaídas Abstinencia Conflictividad Problemas	Nunca = 1 Casi nunca = 2 A veces = 3 A menudo = 4 Muy a menudo = 5		Ordinal	Estudiantes de secundaria

---

estado de aflicción,  
siendo una necesidad  
jugar; es así cuando la  
adicción ya no es solo  
placer, sino también la  
necesidad para continuar  
viviendo.

---



**Anexo 4: Carta de presentación**

Trujillo, ..... de ..... del 2023

Carta N° ...../UCT-FH

Director(a): .....

Datos del .....

Asunto: PRESENTACIÓN DE LA BACHILLER PARA SU APLICACIÓN EN SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo “BenedictoXVI”.

Ante usted presento a la Bachiller RUT RÍOS HIDALGO de la carrera de PSICOLOGÍA, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada “AGRESIVIDAD Y ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR PUCALLPA 2022”, en su institución los días ..... del mes de ..... del presente año, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.


Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

**Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que facultad el recojo de datos**



## Anexo 6: Consentimiento informado

 **UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Trujillo, 19 de Febrero del 2022

CARTA N°056-2022/UCT-FCS

Sr.  
**JULIO JULIÁN QUINTE RAMÓN**  
**DIRECTOR**  
**I.E. PRIVADA SUDAMERIZ PUCALLPA**  
Presente.-




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 **INSTRUMENTOS CUESTIONARIO DE LA ESCALA DE ADICCIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES (GASA) Y EL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)**, que corresponden al tema de Investigación **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR, PUCALLPA**, que viene realizando la estudiante **Ríos Hidalgo Rut**, de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI; y que se encuentra con el aval de su docente Mg. Reátegui Sánchez Lea Raquel.

Agradeciendo las facilidades que brinde a nuestra estudiante para tal fin, me despido expresándole las muestras de consideración y estima.

Atentamente,

  
Exp N° .....  
Fecha 21-02-22 .....  
Firma .....  
  


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

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 7: Asentimiento informado

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “AGRESIVIDAD Y ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR PUCALLPA 2022.” Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 5 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias “.....” actualmente. Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social. El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforma: la bachiller RUT RÍOS HIDALGO, de la Facultad de Psicología de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”. La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes. En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país. Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permito informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo. En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Piura, el día \_\_\_\_\_, del mes \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_,

Firma \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_

Documento de identificación No. \_\_\_\_\_

**Anexo 8: Matriz de categorías y subcategorías  
MATRIZ DE CONSISTENCIA**

<b>TÍTULO</b>	<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
Agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022	<p><b>Problema General:</b> ¿Cuál es la relación que existe entre agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022?</p> <p><b>Problemas específicos:</b> ¿Cuál es el nivel de agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022?  ¿Cuál es el nivel de</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> H1: Existe relación entre agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la relación entre agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Identificar los niveles de agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.  - Identificar los</p>	<p>Agresividad</p> <p>Adicción a los videojuegos</p>	<p>Agresión Física</p> <p>Agresión verbal</p> <p>Hostilidad</p> <p>Ira</p> <p>Saliencia</p> <p>Tolerancia</p> <p>Emoción</p> <p>Recaídas</p> <p>Abstinencia</p> <p>Conflictividad</p> <p>Problemas</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Métodos:</b> Correlacional y descriptivo</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental</p> <p><b>Población y muestra:</b></p> <p><b>Población:</b> 95</p> <p><b>Muestra:</b> 40</p> <p><b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</b></p> <p>Técnicas: Se utilizó la técnica de la encuesta para la recolección de datos</p>

---

adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022?

- ¿Qué relación existe entre las dimensiones de agresividad (agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira) con las dimensiones de adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022?

niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.

- Determinar la relación entre las dimensiones de agresividad (agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira) y las dimensiones de adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Particular-Pucallpa 2022.

que se aplicó a los estudiantes seleccionados en la muestra.

Instrumentos: En la recolección de la información el instrumento utilizado fue el cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry y el cuestionario de la escala de adicción de videojuegos para adolescentes (GASA).

## Anexo 9: Constancia de Validación



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Susan Mirela Ríos Campos, con Documento Nacional de Identidad N° 44776095, de profesión Psicóloga, grado académico Maestro en Psicología Educativa, con código de colegiatura 19922, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución universidad Cesar Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionario de Agresión (AQ), cuyo propósito es medir la validación, a los efectos de su aplicación a estudiantes de Institución Educativa Particular, Pucallpa - 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.


Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	x				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las variables e indicadores.	X				
Nivel de aporte parcial:		X		No aporta	
Puntaje total:	14				

**Apreciación total:**

Muy adecuado ( x ) Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ( ) No aporta: ( )

Trujillo, a los 22 días del mes de Enero del 2022

  
.....  
Mg. Susan Mirela Ríos Campos  
PSICÓLOGA  
C.P.S.P. 19922

Apellidos y nombres: Ríos Campos Susan Mirela DNI: 44776095 Firma: \_\_\_\_\_



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Veronika Fiorella Castro Tenazoa, con Documento Nacional de Identidad N° 45532078, de profesión Psicóloga, grado académico Magister, con código de colegiatura 19867, labor que ejerzo actualmente como Psicóloga del servicio educativo hospitalario de, en la Institución Unidad de Gestión Educativa (UGEL SAN MARTIN).

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionario de Agresión (AQ) en adolescentes de la Institución Educativa Particular, Pucallpa - 2021, cuyo propósito es medir el nivel de agresividad, a los efectos de su aplicación a estudiantes de Secundaria.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las variables e indicadores.	X				
Nivel de aporte parcial:	12			No aporta	
Puntaje total:	12				

**Apreciación total:**

Muy adecuado ( X ) Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )  
No adecuado ( ) No aporta: ( )

Tarapoto, a los 22 días del mes de Enero del 2022

Apellidos y nombres: Castro Tenazoa Veronika Fiorella DNI: 45532078 Firma:

  
Mg. Veronika F. Castro Tenazoa  
CPsP 19867



**CUESTIONARIO DE LA ESCALA DE ADICCION DE VIDEOJUEGOS PARA  
ADOLESCENTES**

**(GASA)**

**EDAD:**                      **SEXO:**    (F) - (M)              **LUGAR DE PROCEDENCIA:**

**GRADO DE INSTRUCCIÓN:** Secundario ( )              Técnico ( )              Superior ( )

	Nunca	Casi nunca	A veces	A menudo	Muy a menudo
1.- ¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses piensas en jugar durante el día?	1	2	3	4	5
2.- ¿Has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
3.- ¿Juegas para olvidarte de los problemas?	1	2	3	4	5
4.- ¿Alguien ha intentado que reduzcas el tiempo que le dedicas al juego?	1	2	3	4	5
5.- ¿Has sentido tristeza, angustia cuando no has podida jugar?	1	2	3	4	5
6.- ¿Te has peleado con otras personas (amigos, padres, hermanos) por el tiempo que dedicas al juego?	1	2	3	4	5
7.- ¿Has desatendido actividades importantes (escuela, familia, deportes) por jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Veronika Fiorella Castro Tenazoa, con Documento Nacional de Identidad N° 45532078, de profesión Psicóloga, grado académico Magister, con código de colegiatura 19867, labor que ejerzo actualmente como Psicóloga del servicio educativo hospitalario de, en la Institución Unidad de Gestión Educativa (UGEL SAN MARTIN).

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado - Cuestionario de la escala de Adicción de videojuegos para adolescentes (GASA) de la Institución Educativa Particular, Pucallpa - 2021, cuyo propósito es medir el nivel de adicción a los videos

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.		X			
Coherencia con las variables e indicadores.	X				
Nivel de aporte parcial:	11			No aporta	
Puntaje total:	11				

**Apreciación total:**

Muy adecuado ( X ) Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ( ) No aporta: ( )

Tarapoto, a los 22 días del mes de Enero del 2022

Apellidos y nombres: Castro Tenazoa Veronika Fiorella DNI: 45532078 Firma:

  
Mg. Veronika F. Castro Tenazoa  
CPsP 19867



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Susana Mirela Ríos Campos, con Documento Nacional de Identidad N° 44776095, de profesión Psicóloga, grado académico Maestro en Psicología Educativa, con código de colegiatura 19922, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución universidad Cesar Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionarios de la escala de Adicción de Videojuegos para adolescentes (GASA), cuyo propósito es medir la validación, a los efectos de su aplicación a estudiantes de Institución Educativa Particular, Pucallpa - 2021.


Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		X			
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las variables e indicadores.	X				
Nivel de aporte parcial:		X		No aporta	
Puntaje total:	13				

**Apreciación total:**

Muy adecuado ( x) Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )  
No adecuado ( ) No aporta: ( )

Trujillo, a los 22 días del mes de Enero del 2022

  
Mg. Susana Mirela Ríos Campos  
PSICÓLOGA  
C.P.S.P. 19922

Apellidos y nombres: Ríos Campos Susana Mirela DNI: 44776095 Firma: \_\_\_\_\_

## Anexo 10. Informe de originalidad

### informe de tesis rut corregido

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>18%</b>	<b>18%</b>	<b>4%</b>	<b>14%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

#### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>repositoriodspace.unipamplona.edu.co</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>oaji.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>revista.infad.eu</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>ciencialatina.org</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>revistas.pedagogica.edu.co</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

10	latam.redilat.org Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.autonmadeica.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	1library.co Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	1 %