

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

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



**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN**  
**ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA**  
**DE PIURA, 2022**

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

**AUTORA**

Br. Pingo Seminario, Maria Alexandra

**ASESOR**

Mg. Cabrera Sandoval, Carlos Felix

<https://orcid.org/0000-0003-0972-2598>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Violencia y trasgresión

**TRUJILLO - PERÚ**

**2023**

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señora Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud:

Yo, **MG. CABRERA SANDOVAL, CARLOS FELIX** con DNI N° 71210119, como asesor del trabajo de investigación titulado “Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022”, desarrollado por la egresada **PINGO SEMINARIO, MARIA ALEXANDRA** con DNI 74503494 del Programa 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.



---

**Cabrera Sandoval, Carlos Felix**  
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 DEL ASESOR

Yo, Mg. Cabrera Sandoval, Carlos Felix con DNI 71210119 en mi calidad de asesor de la Tesis de titulación: Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022 presentado por la Br. Pingo Seminario, Maria Alexandra con DNI 74503494 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, 14 de julio de 2023

.....  
Mg. Cabrera Sandoval, Carlos Felix  
Asesor

## DEDICATORIA

Mi estudio está dedicado a Dios, que siempre estuvo ahí en todo momento otorgándome las fuerzas y sabiduría para hacer un excelente trabajo; a mis padres que nunca dejaron de motivarme en los momentos difíciles. Así también, de manera especial a mi abuelita quien estuvo alentándome siempre en no rendirme, hoy ya no está conmigo físicamente, pero si espiritualmente.

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, de manera cordial agradezco a la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI por brindarme su colaboración y disposición en el proceso de mi formación. Asimismo, de manera particular agradezco a mi asesor por contribuir sabiamente en la formación investigadora, mi reconocimiento y gratitud estarán siempre con su persona.

## ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD.....	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	iii
CONFORMIDAD DE ASESOR.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. METODOLOGÍA.....	26
2.1 Enfoque, tipo.....	26
2.2 Diseño de investigación.....	26
2.3 Población, muestra y muestreo.....	27
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	27
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	29
2.6 Aspectos éticos de la investigación.....	29
III. RESULTADOS.....	30
IV. DISCUSIÓN.....	38
V. CONCLUSIONES.....	41
VI. RECOMENDACIONES.....	42
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	43

ANEXOS.....	51
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información.....	51
Anexo 2: Ficha técnica.....	55
Anexo 3: Operacionalización de variables.....	57
Anexo 4: Carta de presentación.....	59
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que facultad el recojo de datos .....	60
Anexo 6: Consentimiento informado.....	61
Anexo 7: Asentimiento informado.....	63
Anexo 8: Matriz de consistencia.....	65
Anexo 9: Validación de instrumentos por juicio de expertos.....	66
Anexo 10: Informe de originalidad.....	72

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022</i> .....	30
Tabla 2. <i>Relación entre la dimensión abstinencia y la variable agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022</i> .....	31
Tabla 3. <i>Relación entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022</i> .....	32
Tabla 4. <i>Relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022</i> .....	33
Tabla 5. <i>Relación entre la dimensión dificultad de control y la variable agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022</i> .....	34
Tabla 6. <i>Nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022</i> .....	35
Tabla 7. <i>Nivel de agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022</i> .....	36
Tabla 8. <i>Prueba de normalidad de Kolmogorov-Sminorv</i> .....	37

## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022. La metodología presentó un enfoque cuantitativo de tipo básica, con diseño no experimental transaccional-correlacional. Con respecto a la población, fue conformada por 204 adolescentes de 4to de secundaria, ante ello se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia y se obtuvo una muestra de 120 alumnos pertenecientes a las secciones A, B, C y D. Para la recolección de los datos se hizo uso del Test de dependencia a los videojuegos (TDV) y el Cuestionario de agresión (AQ), con ello se encontró como resultado un p-valor de  $0,002 < 0.05$ , evidenciando una relación estadísticamente significativa, inversa con grado bajo.

**Palabras clave:** Adicción, videojuegos, adolescentes, agresividad.

## **ABSTRACT**

The objective of the research was to determine the relationship between addiction to videogames and aggression in adolescents from a Public Educational Institution in Piura, 2022. The methodology presented a basic quantitative approach, with a non-experimental transactional-correlational design. With respect to the population, it was made up of 204 adolescents from the 4th year of secondary school, for which a non-probabilistic sampling was used for convenience and a sample of 120 students belonging to sections A, B, C and D was obtained. For the data, the Video Game Dependency Test (TDV) and the Aggression Questionnaire (AQ) were used, with which a p-value of  $0.002 < 0.05$  was found as a result, evidencing a statistically significant, inverse relationship with low grade.

**Keywords:** Addiction, videogames, adolescents, aggressiveness.

## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el internet, los dispositivos móviles, los videojuegos y todo aquello que engloba al uso de las nuevas tecnologías ha generado una transformación en la sociedad. La Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC, 2020) evidencia que durante el contexto del confinamiento por COVID-19 el acceso digital incremento de manera significativa, convirtiendo a los usuarios vulnerables ante las diferentes novedades.

Ante lo mencionado, los videojuegos no son indiferentes a la realidad, durante su trayectoria evolutiva se ha convertido en un fenómeno silencioso que impacta desde un inicio al individuo. Desde la aparición de estos se han generado diversos desacuerdos en todas las clases sociales, cada sujeto reemplaza el tiempo de ocio en prácticas de entretenimiento virtual, convirtiéndose los juegos en línea en indispensables y populares para la sociedad (Mendez y Boude, 2020).

Según el Portal de Estadísticas de Mercado (STATISTA, 2022) muestra que, en el año 2021 el mercado comercial de videojuegos incremento significativamente, donde el país con mayor ingreso fue China con 46.010 millones de USD. En referencia a ello, un 40% de individuos hacen uso de los videojuegos, es decir, 3 mil millones de sujetos que regularmente los utiliza, donde el país que lidera es Asia, con un 53% de jugadores, Europa con 17%, Latinoamérica con 11%, Medio Oriente y el Norte de África con 7% y Norteamérica con el 4% de usuarios (3DJUEGOS, 2020).

Al respecto, la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2022) hace referencia a un uso inadecuado del mundo de la tecnología, donde la conexión esta persistente durante el desarrollo diario, no se mide frecuencia del uso, por ende, se convierte en el adolescente una adicción, existiendo así un 14% de sujetos que presentan algún problema de salud mental.

Por consiguiente, la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2021) enfatiza que, las personas que hacen uso excesivo de los videojuegos permanecen en soledad, tienen mayor dificultad en autorregular sus emociones y establecer vínculos sociales, desencadenando conductas de riesgo. Así, se hace evidencia que la agresividad está presente en todos los ámbitos, según Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO,2021) existe 246 millones de menores edad que sufren actos de agresión en el contexto escolar, donde el que ejerce dicho acto es el compañero de clase.

De manera particular, Journal of the American Medical Association (JAMA, 2020) evidencia que en Singapur hay más de 3000 niños y adolescentes, en su mayoría el 70% varones que hacen uso mayor de los videojuegos, donde tienden a presentar pensamientos y comportamientos agresivos. Asimismo, se hace referencia que existe un 43% de jóvenes Latinos/Hispanos que diariamente hacen uso de los juegos online donde hay incremento de conductas agresivas y compromiso anti moral (Common Sence Media [CSM], 2021).

A nivel nacional, el Ministerio de Salud (MINSA, 2021) a raíz de la Covid-19 indica una predominante preocupación en cuanto al incremento de uso de videojuegos a causa del aislamiento, donde los adolescentes hacen uso frecuente de los dispositivos digitales y consolas que en su mayoría son las más reconocidas como el Nintendo Wii, Play Station, entre otras. En la misma línea, según el Diario Perú21 menciona que en el año 2019 se han reportado cifras de las atenciones brindadas por los diferentes centros de salud mental, donde han existido 1,051 pacientes entre doce y diecisiete años con problemas de videojuegos (Acuña, 2020).

Igualmente, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2021) indica que los adolescentes que hacen uso constante de los videojuegos presentan problemas en cumplir con las diferentes responsabilidades escolares, el tiempo proporcionado es mínimo, lo cual genera un impacto en la salud mental.

Ante lo expuesto, se evidencia que dicha problemática está generando gran controversia a nivel global como a nivel nacional, la preocupación es notable debido a los alarmantes índices de porcentaje, a raíz de ello, la Institución Educativa Pública no es ajena a dicha situación, de cierta forma los educandos están expuestos a escoger como forma de ocio hacer uso de los videojuegos, sin medir el tiempo y frecuencia de su uso, influyendo de cierta forma en su conducta (C. Chero, comunicación personal, 8 de junio de 2022).

Por ello, se planteó la siguiente pregunta ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022?

El estudio se justifica de la siguiente forma, utilidad metodológica, el desarrollo del trabajo de investigación tiene como producto una validación de instrumentos por juicio de expertos, para el contexto del desarrollo del trabajo.

Así también, presenta nivel práctico, puesto que los resultados permiten proponer estrategias de prevención para trabajar la problemática que se está presentando en la investigación.

Igualmente, relevancia social puesto que los jóvenes, familias, amigos y establecimientos de salud mental tendrán conocimiento acerca del contexto del estudio, donde los adolescentes están ubicados como grupo de riesgo.

Finalmente, evidencia valor teórico, dado que, a través de la compilación de información las teorías empleadas en la investigación serán precedentes indispensables en generar conocimientos teóricos para la construcción de investigaciones futuras, relacionadas con el problema expuesto en el presente estudio.

En el apartado de objetivos, como general estuvo, determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública de Piura, 2022.

Así también, los objetivos específicos fueron, establecer relación entre la dimensión abstinencia y la variable agresividad; establecer relación entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable agresividad; establecer la relación entre problemas ocasionados por los videojuegos y la variable agresividad; establecer la relación entre dificultad de control y la variable agresividad; identificar el nivel de adicción a los videojuegos y finalmente identificar el nivel de agresividad

La hipótesis que se planteó en el estudio fue, H1: Existe relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública de Piura, 2022. Del mismo modo, las hipótesis específicas se conformaron por, existe relación entre la dimensión abstinencia y la variable agresividad; existe relación entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable agresividad; existe relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable agresividad; existe relación entre la dimensión dificultad de control y la variable agresividad.

En relación a los antecedentes, se indago mediante diversas fuentes de investigación y se halló en los contextos internacionales a Sánchez et al. (2021) dichos autores tuvieron como objetivo describir el patrón de uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolares de Campeche. Presentaron un estudio de tipo transversal descriptivo, en el cual la muestra la conformaron 581 alumnos, asimismo, usaron el instrumento de dependencia, a través de ello se

evidencio un 85% de escolares usa mayormente los videojuegos, como también que hay un 56.5% que muestran una dependencia baja.

Así también, Márquez et al. (2023) presentaron una investigación que tuvo el propósito de determinar una correlación de adicción a los videojuegos y agresividad. Trabajaron con un estudio correlacional de tipo transversal, donde la muestra fueron 216 escolares. Se obtuvieron resultados que evidencian una prevalencia de una relación débil, pero significativa entre las variables que se han investigado, concluyendo, a mayor grado de dependencia se obtendrá reacciones caracterizadas por agresión.

Por consiguiente, en el trabajo de Begum et al. (2019) existió como finalidad evaluar si la dependencia a los videojuegos puede predecir la ira y la disrupción en adolescentes, Dhaka. Con respecto a la metodología, fue correlacional. Asimismo, se conformó por 220, donde los instrumentos utilizados fueron tres con relación a las variables, donde se obtuvieron como resultado una asociación significativa, concluyendo así que cuanto mayor es la adicción al juego, mayor es la ira y comportamiento perturbador.

Sánchez y Silveira (2019) tuvieron como finalidad evaluar si hay existencia de adicción a los videojuegos en el 3er grado de secundaria, pertenecientes a México. La metodología que emplearon fue descriptiva. Su muestra estuvo conformada por 185 jóvenes. Asimismo, a través del instrumento de dependencia a los videojuegos se concluyó que, el 10.6% está ubicado en un nivel alto.

Por consiguiente, Nena y Guerrero (2022) en su investigación presentaron como objetivo analizar las consecuencias de los videojuegos vinculado con el comportamiento agresivo en adolescentes, caracterizado por un estudio transversal, donde la muestra engloba a 350 escolares entre 12 a 18. Asimismo, mediante el instrumento experiencias relacionadas con los videojuegos, se pudo concluir que hay existencia de relación significativa, es decir, si existe un aumento de adicción habrá mayor agresividad.

Así también, a nivel nacional se encontró estudios como, Flores (2020) en su estudio presento como propósito determinar si hay existencia relacional con la dependencia de videojuegos y agresividad en alumnos de secundaria, Tacna. Su investigación es descriptiva correlacional, la muestra la engloba a 297, los instrumentos se vinculan al trabajo planteado, a

través de ello, se concluyó una relación, mostrando que, a gran dependencia de los videojuegos habrá más posibilidad de un aumento en los niveles de agresividad.

Asimismo, Valle (2019) en su investigación evidencio como finalidad determinar la existencia de un vínculo entre agresividad y dependencia a los videojuegos en escolares pertenecientes a una escuela de San Juan de Lurigancho. La metodología que empleo fue de tipo básica, correlaciones, la muestra utilizada englobo a 130 alumnos. Por consiguiente, para la obtención de resultados se hizo uso de instrumentos de acuerdo a las variables, en ello se demostró nula conexión, es decir, no hay influencia.

Estrada (2022) mostro como fin estudiar la dependencia a los videojuegos en alumnos de secundaria pertenecientes a la Amazonia Peruana. El autor trabajo con un estudio de tipo descriptivo transversal. Asimismo, el indicio lo conformo 356 adolescentes. El instrumento es aquel que está siendo trabajado en el presente estudio, a través de ello se concluyó que el 19.1% están ubicados en un nivel alto.

Por otro lado, Guevara et al. (2021) presentaron como propósito establecer la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de 12 y 17 años. Su metodología fue de enfoque cuantitativo, correlacional; la muestra englobo a 49 alumnos adolescentes, asimismo los instrumentos que utilizaron fueron los trabajados en la presente investigación, donde se concluyó una existencia en la correlación significativa y los niveles de ambas variables se encuentran en un 43%, es decir, en un nivel leve.

Polanco (2020) en su estudio la finalidad fue determinar si existe un vínculo de relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en escolares, Arequipa. Se caracterizó por presentar un estudio cuantitativo correlacional, la muestra la conformaron 150 alumnos del cuarto nivel secundario. En su investigación uso instrumentos que permitieron obtener resultados donde muestra existencia de niveles medios en las variables de estudio, como también hay significancia relacional en ambas variables.

Vara (2018) presento como objetivo vincular si existe relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad dos colegios particulares, Lima. En cuanto, la metodología fue de tipo básica, descriptiva correlacional, donde se trabajó con 306 escolares en el rango de trece y diecisiete años. Los instrumentos fueron de acuerdo a las variables, a través de ello se mostró

una acertada relación en las variables estudiadas ( $\rho = 0.268$ ), como también hay predominancia de cierto grupo que se encuentra en un 22.5% del nivel moderado correspondiente a la primera variable, a diferencia de la segunda variable que presenta un 19.9% del nivel alto.

Cusma (2022) en su investigación presento como propósito explicar si directamente hay filiación en cuanto a la dependencia a los videojuegos y el comportamiento agresivo en un colegio de Cajamarca. La metodología fue de enfoque cuantitativo, compuesto por una muestra de 371, con los instrumentos utilizados se evidenció una relación altamente significativa, mostrando también un 21% de alumnos ubicados en un nivel moderado en cuanto a la primera variable y en la segunda variable el 49,9% está posicionada con niveles bajos de comportamiento agresivo.

Por consiguiente, Quispe (2021) presento la finalidad de establecer si hay vínculo entre dependencia a los videojuegos y agresividad en alumnos del nivel secundario pertenecientes a un centro educativo, Cañete. En cuanto a la metodología fue descriptiva correlacional, su población la conformaron 385 adolescentes entre doce y dieciocho años y la muestra representada por 193, sus instrumentos utilizados fueron de acuerdo a las variables, a través de ello se concluyó una nula correlación y carencia de influencia directa a los videojuegos a la agresividad.

Así también, Zegarra y Torres (2021) presentaron una investigación que tuvo como objetivo determinar si los videojuegos influyen en las relaciones interpersonales. Trabajaron con un enfoque cuantitativo, donde la muestra fueron 60 estudiantes instrumentos de acuerdo a las variables, en ello se evidencio una acertada relación en las variables, es decir, al hacer uso de estos genera una comunicación agresiva.

Finalmente, los estudios previos a nivel regional, se encontró a Zapata (2021) quien en su trabajo planteo la finalidad de establecer si existe relación ente agresividad con la variable de dependencia a los videojuegos en jóvenes de la Región Sudamérica. Su investigación es descriptiva, donde la masa maestra fue de 351. Los instrumentos tienen similitud a los de la investigación, en ello se pudo concluir que existe un ascendente nivel de ambas variables y una significativa relación entre ello.

Como también, Carhuapoma y Olivos (2022) en su tesis presentaron como propósito explicar si hay existencia relacional entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes escolares de Sullana. Emplearon un enfoque cuantitativo, no experimental, se englobó como muestra a 133 participantes. En el presente, se trabajó con instrumentos referentes, con estos se pudo recopilar datos que muestran una correlación significativa entre ambas variables, concluyendo que los escolares tienden a presentar actos agresivos cuando hacen uso de los videojuegos.

Con respecto al marco conceptual, se desarrolla el abordaje teórico de adicción a los videojuegos:

Para la definición principal, de acuerdo a los autores Chóliz y Marco (2011) enfatizan que el juego patológico está incorporado en una falta de control de impulsos, su uso excesivo genera interferencia en las relaciones interpersonales.

Así también, desde otra perspectiva, Pandey (2021) refiere que es aquella adicción conductual compulsiva, denominada también activa, donde el individuo pierde el interés por realizar otras actividades y presenta consecuencias físicas y mentales cuando hacen intento de detener cierta conducta

Igualmente, la American Psychiatric Association (APA, 2013) refiere que, los trastornos del juego se incluyen al apartado de sustancias y trastornos relacionados con sustancias, se caracterizan por un comportamiento de juego persistente y recurrente de angustia clínicamente significativa durante 12 meses, ello muestra que activa el sistema de recompensa similar al causado por las drogas y producen síntomas conductuales específicos, ciertos síntomas conductuales son equivalentes a los causados por sustancias adictivas.

Por otro lado, con referencia a los factores que influyen en los adolescentes en hacer uso frecuente de los videojuegos son los siguientes:

Cheah et al. (2022) hace énfasis que cuando los videojuegos se dan de manera frecuente, a través de la influencia externa, ello tiene poder de modificar la personalidad del individuo a través de estímulos externos, al ambiente donde se desempeña, en consecuencia, de la relación con la sociedad establecida, estos han ido incrementando de forma rápida a través de lo que el sujeto está expuesto, entre ellos están:

En primer lugar, el dominio de redes sociales, herramientas top del ranking de las más usadas, hace factible una comunicación con aquellos que están ausentes en el ambiente donde se encuentra la persona, a través de ello se obtiene información, novedades de diferentes temas de interés, se da uso en diferentes ámbitos, educacional, laboral y profesional. Para Barrio y Fernández (2014) provoca enganchamiento de manera potencial en el individuo, lo que ocasiona pérdida de la autonomía.

En segundo lugar, la familia, este grupo cuando presenta desinterés, falta de comunicación, ausencia de control en cuanto al tiempo y/o disfunción en la familia, hace que en el sujeto presente inclinación rápida en hacer uso de los videojuegos, la familia no es consciente del problema y solo ve cambios en el comportamiento del hijo sin saber el motivo, por lo que debe optar por una comunicación asertiva o de otro modo provocará la separación e incompreensión (Bassiouni y Hackley, 2019).

Así también, Auxier et al. (2020) enfatiza que a los conyugues se les hace difícil saber educar correctamente a sus menores frente al uso de la nueva tecnología, por ende, tienden a presentar conflictos comunes en el hogar por la falta de conocimiento y empoderamiento de estas, puesto que lo califica como limitantes en el desarrollo del adolescente.

En tercer lugar, las características de los videojuegos, para King et al. (2009) conocer lo que posee un videojuego online es importante, dependiendo de ello se obtendrá la atención instantánea en el jugador, así también se destaca que el juego se transforma, lo que puede provocar en los jugadores el impulso y casi la obligación de volver al juego para hacer descubrimiento de las nuevas novedades que ofrece el juego.

En cuarto lugar, la temática que en general presentan los videojuegos en su contenido como conductas agresivas, afecto agresivo, prácticas anti empáticas, valores y normas irrespetadas, se ponen en manifiesto en diversas situaciones que el individuo experimenta, en su mayoría la población juvenil opta por este tipo de contenido, abandonando los videojuegos educacionales, esta influencia en optar por preferir este tipo de contenido tiene que ver con el marketing que se visualizan en los títulos de los juegos, ya que llama la atención de los que quieren experimentar aventuras que en su realidad no pueden llevarlas a cabo (Suasnabas et al., 2017).

En quinto lugar, factores motivacionales, hay cuatro fuerzas impulsoras detrás del uso de los videojuegos; la socialización, una expresión de interés personal por encontrar nuevos amigos y lugares de apoyo mutuo; la exploración, tendencia a conocer el mundo virtual y participar en los mitos del juego, las diversas aventuras; la lucha por la posición de liderazgo y la disociación, esta es una preferencia por evitar el contacto con la realidad (Cheah et al., 2022).

Las consecuencias que se originan en los adolescentes en hacer uso frecuente de los videojuegos son:

Los problemas emocionales, la población que hace uso de los videojuegos puede presentar más riesgo de depresión, soledad, irritabilidad, temor a relacionarse con su grupo social, sentimientos de vergüenza o culpabilidad por pasar un gran tiempo jugando online, lo que muestra una falta de regulación emocional, así también, se hace hincapié que estas dificultades emocionales crean conductas de riesgo, haciéndose evidente un efecto negativo sobre ello (Dale y Green, 2017).

Así también, problemas familiares puesto que, es una de las más grandes consecuencias hace referencia al entorno familiar, según Tariq y Majeed (2014) ya que es el grupo más afectado al presentar un miembro con problemas de adicción en los videojuegos, se presentan diversas problemáticas en el presente entorno a causa del uso de ello, sin embargo algún miembro de la familia puede resultar ser el más afectado que el propio jugador, debido a la problemática que este presenta, cabe resaltar, los problemas familiares pueden hacer mayor la probabilidad de algún integrante desarrolle una adicción.

Los problemas de salud, estos se evidencian como consecuencias que empieza a generar el cuerpo, el estar tanto tiempo sin realizar algún ejercicio genera problemas de obesidad, hipertensión, problemas alimenticios, dolores de cabeza. y dificultades cardiacas que se evidencian más en los infantes como en los púberes, como también, afecciones cognitivas (Dale y Green, 2017).

De la misma forma, problemas de relaciones interpersonales, el adolescente que hace uso recurrente de los videojuegos tiende a presentar dificultad al relacionarse con su entorno, es decir, hay existencia de pensamientos y acciones agresivas, antipatía, carencia de escucha activa con los miembros que lo rodean (Prot et al., 2012).

Por otro lado, con respecto a las dimensiones existen cuatro según Chóliz y Marco (2011), la abstinencia, esta se caracteriza por el estado emocional que provoca secuelas físicas e irritación, se da porque el juego es obstruido, existe porque hay un periodo de tiempo sin haber realizado un juego. Abuso y tolerancia, se da compulsivamente de manera progresiva y recurrente, se siente la necesidad de buscar nuevos patrones de juego. Problemas asociados al juego, aparecen consecuencias negativas que se han producido debido al uso excesivo en los videojuegos y la cuarta dimensión dificultad de control, problema que se presenta cuando se desea postergar el juego y donde hay falta de conciencia acerca de esta dificultad.

La adicción a los videojuegos se encuentra bajo un modelo biopsicosocial, Chóliz y Marco (2011) refieren:

El origen se da debido al uso descontrolado y repetitivo, son directamente fisiológicas y psicológicas en los individuos. Para detallar la explicación psicológica de esta adicción es relevante hacer mención los factores de aprendizaje que se basan en el condicionamiento clásico y operante que dan explicación a este problema. Para poder llevar a cabo una conducta depende de los reforzadores de la misma, los atractivos, la temática originan refuerzos positivos en hacer uso de estos, mientras que, el reforzamiento negativo se hace evidente cuando la persona ya es adicta y hace ejecución de conductas para evitar el síndrome de abstinencia, con el objetivo de evitar un estado emocional desagradable.

Así también, se puede explicar que la adicción es aquel refuerzo condicionado que se origina previamente cuando hay existencia de estímulos ambientales que adquieren propiedades reforzantes. El condicionamiento clásico se explica principalmente a través del modelo de tolerancia condicionada y el síndrome de abstinencia condicionado.

Por otro lado, en el apartado de la segunda variable, la agresividad se define como aquel comportamiento agresivo que origina daño a otra entidad humana, producida por una actitud que se ha construido en el desarrollo de la persona, es decir, es adaptada (Buss y Perry, 1992).

En la misma línea, Anderson y Bushman (2002) la conceptualiza como aquella totalidad de comportamientos similares que siguen una actividad psicológica, manifestada de manera intensa en la agresión verbal y física. Esta pone en hincapié a los pensamientos, sentimientos y emociones que han sido experimentados bajo la determinación de algunos mecanismos y

procesos psíquicos que se originan ante alguna situación determinada y que llevara a realizar una conducta agresiva.

En cuanto a los factores que predisponen al comportamiento agresivo, Pelegrin y Garces (2008) señalan que existe un conjunto factorial que da inicio un desencadenamiento de desajustes en el desarrollo del individuo, entre ellos están:

La influencia de género, se hace relevante en el comportamiento agresivo, diferentes estudios demuestran que los hombres hacen de mayor la manifestación de agresividad ante diferentes circunstancias donde se sientan amenazados (Padgett et al., 2020).

La edad, es una de las otras variables importantes para el desarrollo de la agresividad, los sujetos de entre 8-9 años de edad aumenta el grado de pelea y al alrededor de los 13 años la gran mayoría opta por responder con una agresión física o verbal ante alguna problemática.

El bajo autocontrol, genera una tendencia instantánea a dar respuesta de manera impulsiva ante cualquier circunstancia que resulte amenazante.

La baja tolerancia a la frustración, individuos que manifiestan agresividad y en algunas circunstancias realicen agresiones físicas y verbales, en síntesis, la frustración hace incremento de acciones agresivas.

Los contextos agresivos, las diferentes situaciones que vivencia el individuo en su entorno familiar, social, cultural, educacional son aprendidas de manera indirecta en el sujeto, en la gran mayoría la agresividad está determinada por los modelos agresivos que vivencia la persona donde se desempeña.

La distorsión perceptiva, al concebir las acciones del entorno como hostiles y amenazantes pueden conllevar a presentar consecuencias agresivas, los individuos presentan interpretan los comportamientos negativos de los otros como maliciosamente intencionado.

En cuanto a las dimensiones de agresividad, existen cuatro según Buss y Perry (1992), la agresividad física, aquella donde el individuo pone en práctica los golpes, empujones y cualquier contacto físico, con el propósito de causar lesiones o perjuicio. Agresividad verbal, evidencia insultos, menospreció y amenazas; manifestadas de manera directa o indirecta. La

hostilidad, donde existe un juicio negativo sobre las personas y las cosas, es esa actitud de resentimiento y/o disgusto que genera respuestas verbales al igual que motoras. La ira, es aquella totalidad de sentimientos negativos, originada por respuestas psíquicas que se dan de manera interna, como la cólera, irritación y enojo.

Con respecto a las teorías de la conducta agresiva se ha utilizado el modelo general de agresión (GAM), perteneciente a la teoría del aprendizaje social apetitivo, en esta indica que cuando la persona está expuesta de manera habitual en un ambiente violento hay predominancia de ideas agresivas, elevando las probabilidades en generar un esquema negativo en su desarrollo.

En la teoría social- cognitiva, se muestra a la conducta basado por la interacción de los diferentes estímulos ambientales, personales y conductuales. Se hace referencia a tres mecanismos: Mecanismos de origen, donde resalta el aprendizaje por observación y por experiencia directa; mecanismo de instigadores de la agresión, que hace referencia a los modelos de agresión y el mecanismo mantenedor de la agresión, que se refiere al reforzamiento externo directo, vicario y autor reforzamiento (Bandura et al., 1963).

Por otro lado, existen otras teorías dentro del modelo drive o impulso que respaldan la agresividad, en ello esta:

La teoría de la excitación-transferencia, basada en los niveles de activación que se dan ante cualquier situación, que pueden originar respuestas de conductas agresivas, siempre y cuando se origine diferentes circunstancias que ayuden a desencadenarse (Barbero, 2018).

Teoría del síndrome AHA, se evidencia según Manolete (2008), una explicación de los constructos ira, hostilidad y agresión, que manifiesta relación entre estos y presentan cierta secuencia referenciada al síndrome AHA: Un suceso causa una emoción (ira), predominada con una conducta perjudicial ante los demás (hostilidad) y ello puede generar un acto de brutalidad (agresión).

Teoría de la frustración-agresión, hace referencia que en algunos casos no conduce a la agresión abierta, los individuos que ejecutan formas alternantes en cuanto a la agresión, como evitar situaciones que la comprometen, alcanzar objetivos alternativos o salir de las adversidades posibles, la tendencia agresiva queda inhibida, pero cabe resaltar que la conducta

agresiva puede hacerse evidente si estas alternativas desaparecen (González, 2009).

Teoría de la frustración-agresión revisada, estas al tener una conexión existente, muestra como la agresión es originada por frustración cuando se presenta ciertas características, en ellas muestran mayor probabilidad para la aparición de una acción agresiva. La atribución intencional causa frustración (Pelegri y Garces, 2008).

Por otro lado, en cuanto a los tipos de agresividad encontramos los siguientes: Agresión hostil, esta caracteriza por ser emocional y mayormente impulsiva, aquel comportamiento que origina algún daño, es autónomo de cualquier ventaja que se pueda obtener (Lemieux et al., 2002).

Agresión instrumental, según Chau (2003) menciona que los adolescentes escolares no son muy bien queridos por sus compañeros, llegan al punto de ser admirados por su entorno al igual que temidos, estos individuos no presentan un buen manejo emocional, pueden verse muy pacíficas al momento de agredir a la otra persona, cabe resaltar que, Singh (2016) indica que la agresión instrumental que se caracteriza por realizar acoso e intimidación consecutiva en un periodo de tiempo prolongado, evidenciándose carencia de empatía y compasión por su víctima.

Agresión reactiva, los individuos que hacen manifiesto este tipo de agresión presentan rechazo, son aislados y tienen un status social bajo en sus grupos, no presentan muchas amistades. Este tipo de agresión tiene relación con las dificultades para hacer regular las emociones propias del sujeto, especialmente la rabia (Chau, 2003).

Agresión directa, se obtiene un comportamiento agresivo al objeto que justifica la agresión, los motivos útiles se refutan a la defensa de la vida como criterio de gravedad del acto agresivo; se basa porque directamente se ejecuta en aquella víctima, en forma verbal o física y se da con más frecuencia en el género masculino (Richardson y Green, 2006).

Agresión desplazada, para Miller et al. (2003) Se manifiesta este tipo de agresión a cualquier sujeto, esta conducta se origina por una provocación inicial, está dada en realizar algún tipo de daño en cualquier persona que este alejada al vínculo del origen de la agresión, es decir, se desplazará la conducta en otra persona que no sea quien la provoco.

Auto agresión, se genera al propio cuerpo, resaltando que no existe alguna intención de acabar con la vida misma, son realizadas sin extinción de edad, se infligen con el fin de sentirse aliviados de algún sentimiento negativo, sobrepasar dificultades ya sea de manera personal o interpersonal, disminuir efectos de estrés o como también para castigarse (Denson, 2012).

Agresión disimulada, esta recurre a medios no abiertos para realizar alguna agresión, se enfatiza el sarcasmo y el cinismo que son una de las formas de agresión que visan provocar el otro, donde se lastima la autoestima, provocando ansiedad. Asimismo, la teoría psicoanalítica manifiesta que este tipo de agresión tiene como explicación la motivación inconsciente (Carrasco y Gonzales, 2006).

Con respecto a lo anteriormente descrito, se hace evidencia un análisis de las variables trabajadas, con el sustento de diferentes investigaciones científicas y organizaciones nacionales y/o internacionales se puede decir que la adicción a los videojuegos y la agresividad están latentes en la sociedad actual, por ende, es clave conocer su génesis de desarrollo, esencialmente estudiar la manera en que la formación los padres, la escuela, y la sociedad en su conjunto, pueden ser eficaces en ayudar a limitar la influencia negativa en los adolescentes.

## II. METODOLOGÍA

### 2.1 Enfoque, tipo

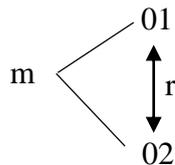
El enfoque fue cuantitativo, puesto que, se recolecto y analizó los datos a través de la medición numérica con el fin de contestar a las hipótesis de investigación, que se establecieron previamente (Hernández et al., 2014).

Por consiguiente, el tipo de investigación fue básica, dado que, la investigación busco proporcionar nuevos conocimientos mediante la expansión teórica o argumentada (Nieto, 2011).

### 2.2 Diseño de investigación

El estudio tuvo un diseño no experimental transaccional- correlacional, puesto que, se realizó sin hacer alguna manipulación deliberada de variables, se llevó a cabo en un ambiente natural y en un momento único, buscando como fin la asociación entre las variables de estudio (Hernández y Mendoza, 2018).

Diagrama



Donde:

m= Adolescentes de una Institución Publica de Piura.

01= Adicción a los videojuegos

r = Relación entre Adicción a los videojuegos y Agresividad.

02= Agresividad

### **2.3 Población, muestra y muestreo**

Para López (2004) enfatiza, la población es aquel universo que presenta características comunes, aquella que es delimitada por el investigador. Ante ello, el presente trabajo se conformó por 204 adolescentes escolares pertenecientes a 4to grado de secundaria de una Institución Pública de Piura.

Con respecto a los criterios de inclusión, estuvo basado por adolescentes escolares que estén cursando el 4to grado de secundaria.

Así también, existió criterios de exclusión, formado por aquellos escolares que faltaron el día de aplicación de instrumentos, alumnos retirados de la I.E por diferentes motivos personales, aquellos que marcaron de forma incorrecta y adolescentes pertenecientes a las secciones A, B, C, D.

La muestra se caracteriza por representar a una parte de la población, aquella que es finita, caracterizada por el interés del investigador (Arias et al., 2016). Esta estuvo conformada por 120 adolescentes escolares, pertenecientes a las secciones correspondientes de A, B, C, D. quienes cumplen los criterios de exclusión.

El muestreo de la investigación fue no probabilístico por conveniencia, debido a que, no hay existencia de una probabilidad exacta de que el total de la población participe, por ende, la muestra se creara de acuerdo a la disponibilidad de los alumnos (López, 2004).

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

La encuesta, aquella que se caracteriza por utilizar una serie de procedimientos estandarizados, donde se recoge y analiza información a través de una investigación, se prevé una serie de datos que están presentes en una muestra representativa a una población de un estudio (Casas et al., 2003).

Los instrumentos utilizados fueron 02, el Test de Dependencia a los videojuegos (TDV) que fue creado por Mariano Chóliz y Clara Marco en el año 2011, adaptado por Edwin Salas Blas y César Merino Soto en el 2017, en Lima-Perú. La prueba es aplicable desde los 11 años hasta los 18 años de edad, con un tiempo determinado de 17 minutos aproximadamente y puede ser

aplicable de forma personal o colectiva. Así también, está compuesta por 25 ítems, donde las calificaciones están relacionadas con la categoría Likert, donde la puntuación total es de 25 puntos y se obtiene a partir de cinco opciones de respuesta: “Totalmente de acuerdo”, “Un poco en desacuerdo” “Neutral”, “Un poco en desacuerdo” y “Totalmente de acuerdo”.

Con respecto a la validez de la construcción del cuestionario se determinó por el método de extracción de factores, se evidencia la medida de adecuación de la prueba de Kaiser-Meyer-Olkin ( $KMO = 0.95$ ) la matriz de correlación es apta para el análisis.

Así también, en cuanto a la fiabilidad existe un alfa de Cronbach de 0.94 para todo el cuestionario y en las sub escalas, el alfa de abstinencia es de 0.89, abuso y tolerancia es 0.78, problemas ocasionados por los videojuegos presenta 0,79 y en cuanto a dificultad de control, el coeficiente de alfa es de 0,68 (Chóliz y Marco, 2011).

En segundo lugar, el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry fue creado en el año 1992 validado en Perú en el 2012 por María Matalinares C, Juan Yaringaño L, Joel Uceda E, Erika Fernández A., Yasmin Huari T, Alonso Campos G, Nayda Villavicencio C, presentaban una muestra de 3,632 adolescentes. La prueba presenta como objetivo medir la agresividad del individuo en 4 dimensiones que son: Agresión física, agresividad verbal, hostilidad e ira.

Con respecto a su descripción, la prueba consta de 29 ítems, es aplicable de forma colectiva e individual, desde los 11-25 años, con un tiempo determinado de 20 minutos.

En Perú, se evidencia la validez de los constructos representados por el instrumento, a través del análisis factorial exploratorio, confirmó la estructura de los factores de línea de base utilizando el método de componentes principales.

En cuanto a la confiabilidad, se evaluó el nivel mediante el método internamente consistente, donde se registró un coeficiente alfa de Cronbach de 0,88 (Andreu et al, 2002). En Perú, un estudio psicológico, la confiabilidad observada en cuatro sub escalas que engloba al cuestionario fueron excelentes, ello se debe a que los resultados se observa la cohesión interna utilizado por el coeficiente de Alfa Cronbach (Matalinares et al., 2012).

Finalmente, cabe resaltar que se realizó validación por juicio de expertos, con escala de valoraciones de MA (muy adecuado), BA (bastante adecuado), PA (poco adecuado) y NA (no adecuado), ello se a cabo mediante 03 jueces que dieron valoraciones favorables con respecto a los instrumentos.

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

En primer lugar, para realizar la investigación en la I.E publica de Piura se presentó una solicitud al director con el fin de obtener su autorización, correspondiente a ello la tutora de la escuela me brindo los datos que necesitaba, la cantidad de estudiantes que serán evaluados. Por consiguiente, se seleccionó una muestra que estuvo conformada por 4to grado de secundaria con secciones de A, B, C y D. En la investigación se aplicó dos pruebas correspondientes a las variables, después de su realización se inició el proceso de selección.

La calidad de las herramientas y el procesamiento de la base de datos se realizó en Excel, así como para procesar los datos se utilizó el programa SPSS, tanto para estadística descriptiva como inferencial. Para la estadística descriptiva se hará uso de tablas de distribución de frecuencias y porcentajes simples, además de calcular medidas de correlación; a nivel de estadística inferencial se aplicará una prueba con el fin de evaluar la adherencia a la hipótesis sobre la normalidad de las variables en estudio. Finalmente, cuando los procedimientos estadísticos se realicen los resultados se discutirán teniendo en cuenta los fundamentos teóricos, posteriormente se documentará y sustentará la investigación.

## **2.6 Aspectos éticos de la investigación**

El presente estudio tuvo como sustento básico, los principios éticos hacia las personas colaboradoras, las cuales fueron participes de manera voluntaria, a ellas se les brindo respeto, protección y confidencialidad, con el objetivo de evitar dañar su dignidad, y con respecto a los resultados que se obtuvieron serán utilizados solo para fines de la investigación.

Por consiguiente, se enfatiza que la presente investigación es auténtica, se respetan diferentes derechos de autor a través de citas y referencias. Asimismo, ateniéndose a los parámetros éticos, de acuerdo al Colegio de Psicólogos del Perú (CDCP, 2018) se respetó el ARTÍCULO 24°, el consentimiento/asentimiento informado, mostrando así el propósito de la investigación, su naturaleza y voluntad en la elaboración del presente.

### III. RESULTADOS

**Tabla 1**

*Relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022.*

Variables	rho	p	n
Adicción a los videojuegos	-,281**	.002	120
Agresividad			

En la tabla 01, se observa los resultados de la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad, en ello se halló un p-valor de  $0,002 < 0.05$ , que es lo mismo decir existe relación estadísticamente significativa entre adicción a los videojuegos y agresividad, presentando una relación inversa y su grado es bajo.

**Tabla 2**

*Relación entre la dimensión abstinencia y la variable agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022.*

Variables	rho	p	n
Abstinencia	,288**	.001	120
Agresividad			

En la tabla 02, se evidencia que el p-valor fue de 0,01 <0.05, Por lo tanto, la abstinencia y la agresividad en adolescentes se relacionan positivamente y alcanzan un grado de relación baja.

**Tabla 3**

*Relación entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022.*

Variables	rho	p	n
Abuso y tolerancia	,238**	.0009	120
Agresividad			

En la tabla 3, se logra visualizar un p-valor de 0,009 <0.05, lo que demuestra una relación estadísticamente significativa positiva de grado bajo.

**Tabla 4**

*Relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022.*

Variables	rho	p	n
Problemas ocasionados por los videojuegos	-,222*	.015	120
Agresividad			

En la tabla 4, se encontró un p-valor de  $0,015 < 0,05$ , demostrando una relación estadísticamente significativa inversa proporcional y grado de relación baja.

**Tabla 5**

*Relación entre la dimensión dificultad de control y la variable agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022.*

Variables	rho	p	n
Dificultad de control	,335**	.000	120
Agresividad			

En la tabla 5, al observar la presente relación se encontró como resultado un p-valor de 0,00 <0.05, demostrando una relación estadísticamente significativa directamente proporcional y grado de relación baja.

**Tabla 6**

*Nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022.*

Adicción a los videojuegos	f	%
Bajo	70	58.3
Medio	29	24.2
Alto	21	17.5
Total	120	100%

En la tabla 6, se hace evidencia que el 100% (n=120) de adolescentes, el 58.3% (n=70) presenta un nivel bajo, el 24.2% (n=29) prevalece un nivel medio, y el 17.5% (n=21) percibe un nivel alto.

**Tabla 7**

*Nivel de agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022.*

Agresividad	f	%
Leve	51	42.5
Moderada	47	39.2
Alta	22	18.3
Total	120	100%

En la tabla 7, se muestra que el 100% (n=120) de adolescentes, el 42.5% (n=51) presenta un nivel leve, el 39.2% (n=47) mantiene un nivel moderado, y el 18.3% (n=22) prevalece un nivel alto de agresividad.

**Tabla 8***Prueba de normalidad de kolgomorov- Smirnov*

Factor	Estadístico	Sig.
Adicción a los videojuegos	.362	.000
Agresividad	.271	.000
Abstinencia	.483	.000
Abuso y tolerancia	.394	.000
Problemas ocasionados por los videojuegos	.370	.000
Dificultad en el control	.463	.000
Agresividad física	.368	.000
Agresividad verbal	.319	.000
Hostilidad	.238	.000
Ira	.229	.000

En la tabla 8, se ha demostrado que mediante la prueba realizada se encontró el  $p < 0.05$ , indicando que los factores carecen de una distribución normal, por lo tanto, requiere utilizar estadística no paramétrica.

#### IV. DISCUSIÓN

En relación a los resultados encontrados en la presente investigación que tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022 se logró evidenciar un p-valor de  $0,002 < 0,05$ , que indica una relación estadísticamente significativa, inversa con un grado bajo entre las variables de estudio. Dichos resultados son similares en la investigación de Márquez et al. (2023) quien presentó como objetivo determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en alumnos de secundaria, en su estudio se mostró la existencia de una correlación significativa positiva y débil  $\rho = 0,261$  entre las variables de estudio. Sin embargo, en cuanto a la investigación de Valle (2019) quien busco determinar la relación entre agresividad y adicción a los videojuegos en escolares de una I.E Pública de San Juan de Lurigancho, obtuvo como resultado una correlación negativa muy baja ( $-0,152$ ) mostrándose no significativo ( $0,085$ ). Ante ello, según el aporte de Licona y Carbalho (2001) menciona que los videojuegos se van extendiendo cada vez con mayor éxito a nivel global, siendo así un medio de interacción directa en el aprendizaje del individuo. Ante ello, se hace evidencia una relación entre el uso de videojuegos, el incremento en la conducta agresiva y el decremento de la conducta pro social, la empatía y el compromiso anti moral (CSM, 2021).

Con respecto al primer objetivo específico, establecer la relación entre la dimensión abstinencia y la variable agresividad en adolescentes, se evidencio que el p-valor fue de  $0,01 < 0,05$ , por lo tanto, la abstinencia y la agresividad en adolescentes se relacionan positivamente y alcanzan un grado de relación baja. Ante ello, según Polanco (2020) quien en su investigación presenta como objetivo específico establecer la relación entre abstinencia y agresividad en estudiantes, en ello se evidencio la existencia de un  $\rho = -0,468$  y una significancia bilateral, lo que indica que hay una relación inversa, moderada y significativa. Entonces, teóricamente según Chóliz y Marco (2011) indica que la abstinencia provoca secuelas físicas e irritación, se da porque el juego es obstruido por alguien o por algo, como también cuando el individuo lleva un periodo de tiempo sin haber realizado un juego, Por consiguiente, cuando hablamos de la agresividad engloba a todas aquellas prácticas que interfieren con el bienestar del individuo (Buss y Perry, 1992).

Por consiguiente, en el segundo objetivo específico que hace referencia determinar la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable agresividad se encontró un p-valor de  $0,009 < 0,05$ , lo que demuestra una relación estadísticamente significativa positiva de grado bajo. Sin embargo, en la investigación de Quispe (2021) evidencia una ausencia de correlación ( $\rho = .036$ ) entre abuso y tolerancia con la variable agresividad, mostrándose así no significativo. Teóricamente según Chóliz y Marco (2011) señalan que el individuo siente la necesidad de buscar nuevos patrones de juego, debido a su inconformidad de los juegos que realizaba anteriormente. Igualmente, con respecto a la agresividad existe un modelo de perspectiva etológica y otra social biológica que definen que se define de manera natural, consustancial en el individuo, que tendría su génesis en la filogenia, es decir, que estas conductas se darían de manera analógica en cuanto a la simulación que son presentadas por los animales (Gil, 2002).

Así también, en el tercer objetivo específico que consiste en determinar la relación de problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad en adolescentes, se encontró un p-valor de  $0,015 < 0,05$ , demostrando una relación estadísticamente significativa inversa proporcional y grado de relación baja. Sin embargo, en la investigación de Vara (2018) se evidencia diferencias significativas ( $p < 0,05$ ). Ante ello, se enfatiza que la agresividad se manifiesta al ejercer una acción violenta de manera verbal o física, con el fin de herir, lastimar y dañar al otro individuo, como consecuencia de una experiencia o antecedente de actos agresivos (Flores, 2020).

En el cuarto objetivo específico tiene como finalidad determinar la relación entre la dimensión dificultad en el control y la variable agresividad, los resultados demostraron un p-valor de  $0,00 < 0,05$ , evidenciando una relación estadísticamente significativa directamente proporcional y grado de relación baja. De manera similar, la investigación de Zapata (2021) quien presenta la misma finalidad de la investigación, en su estudio se mostró evidencia de un  $\rho = .356^{**}$ , es decir, una correlación baja, ante ello, la agresividad visualizada desde la perspectiva familiar, Carrasco y Gonzales (2006) menciona que el grupo familiar es quien apertura la etapa de socialización, el sujeto aprende a relacionarse con los demás, adquiere conductas y patrones de interacción que le dará acceso de ingresar al mundo social, la forma de crianza de los padres en los hijos ha generado diversas hipótesis acerca de ello, en querer conocer por qué y el crecimiento de los actos agresivos en el individuo.

En el quinto objetivo específico que corresponde a identificar los niveles de adicción a los videojuegos, se encontró un 58.3% (n=70) de adolescentes que están en un nivel bajo. De igual manera, sucede en la investigación de Sánchez y Silveira (2019) quien en su investigación tuvo como finalidad describir los niveles de adicción a los videojuegos, en ello se evidencia que existe un 42.5% con un nivel bajo de dependencia a los videojuegos. Sin embargo, en el trabajo de Estrada (2022) evidencia una prevalencia de un 19.1% escolares ubicados en un nivel alto. Así también, Guevara et al. (2021) evidencian que la variable de adicción a los videojuegos se encuentra en un 43% del nivel leve. Ante ello, se hace énfasis la dependencia a los videojuegos es aquella conductual compulsiva, denominada también activa, donde el individuo pierde el interés por realizar otras actividades y presenta consecuencias físicas y mentales cuando hacen intento de detener cierta conducta (Pandey, 2021).

Finalmente, en el último objetivo específico hace referencia a identificar los niveles de agresividad en adolescentes, en ello se demostró que, el 42.5% (n=51) presenta un nivel leve y el 39.2% (n=47) mantiene un nivel moderado. De manera similar, Cusma (2022) evidenció un 48.5% de estudiantes se encuentran en un nivel moderado. No obstante, según Vara (2018) muestra que, el 32.4% está en un nivel promedio y el 19.9% se encuentra en un nivel alto. Igualmente, en el estudio de Carhuapoma y Olivos (2022) se hallaron resultados que muestra un 24.8% de adolescentes se ubican en una categoría alta. Ante ello, según Anderson y Bushman (2002) indica que la agresividad es aquel conjunto de patrones de actividad psicológica que se manifiesta de manera intensa, donde se pone hincapié a los pensamientos, sentimientos y emociones que han sido experimentados bajo la determinación de algunos mecanismos y procesos psíquicos que se originan ante alguna situación determinada y que llevara a realizar una conducta agresiva.

## V. CONCLUSIONES

- Uno de los principales hallazgos generales fue encontrar una relación estadísticamente significativa inversa con un grado bajo ( $p=0,002 < 0.05$ ), haciendo énfasis que, al aumentar la adicción a los videojuegos la agresividad decrece.
- El primer objetivo específico de la investigación demostró como resultado una relación positiva, con grado bajo ( $p=0,01 < 0.05$ ).
- En el segundo objetivo, evidencio una relación estadísticamente positiva de grado bajo ( $p=0,009 < 0.05$ ).
- En el tercer objetivo, existió una correlación inversa con grado bajo ( $p=0,015 < 0.05$ ).
- Con respecto al cuarto propósito, se concluyó una correlación significativa con grado bajo ( $p=0,00 < 0.05$ ).
- En el quinto objetivo, se demostró que la categoría predominante de la adicción a los videojuegos es de 58.3% ubicándolo en un nivel bajo, concluyendo así que los adolescentes carecen de hacer uso frecuente de los juegos online.
- Finalmente, en el sexto objetivo se evidencio un 42.5% que se ubican en un nivel leve y posteriormente un 39.2% que se encuentra en un nivel moderado de agresividad, ello hace referencia que, en su mayoría los estudiantes son carentes del manejo emocional, presentan descontrol ante ciertas situaciones frustrantes, la persona ejerce daño verbal y físico como medio de resolución de conflictos.

## VI. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la muestra estudiada fortalecer las habilidades sociales e inteligencia emocional con la finalidad de evitar efectos que se detallan en el presente marco de investigación.
- De manera consecutiva, se sugiere a la Institución Educativa Pública de Piura realizar programas de prevención a los evaluados, con la finalidad de sensibilizar y concientizar a la población adolescente sobre este fenómeno que está siendo actualmente muy recurrente.
- Se invita a los padres de familia a fomentar y fortalecer los vínculos afectivos, resolución de problemas, autocontrol, como también realizar actividades lúdicas y recreativas con el fin de potenciar el bienestar físico y emocional del menor.
- Realizar estudios con los instrumentos que conformaron la presente investigación, con muestras más amplias que permitan conocer nuevos resultados correlacionales que evidencien el grado problemático de las variables de estudio.
- A los futuros psicólogos, se les invita a seguir investigando y a generar nuevas aportaciones sobre la presente problemática, puesto que actualmente no se le está brindando la importancia necesaria y ello está generando estadísticas significativas.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. American Psychiatric Association.
- Acuña, J. (12 de enero de 2020). Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos. Perú21. <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-avideojuegos>.
- Anderson, C., & Bushman, B. (2002). Human Agression. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27-51.  
[https://www.researchgate.net/publication/228079531\\_Human\\_Aggression](https://www.researchgate.net/publication/228079531_Human_Aggression)
- Arias, J., Villasis, M. y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Auxier, B., Anderson, M., & Perrin, A. (28 de julio de 2020). Parenting Children in the Age of Screens. *Pew Research Center*.  
<https://www.pewresearch.org/internet/2020/07/28/parenting-children-in-the-age-of-screens/>
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, Sh. (1963). Imitation of film mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 1, 3-11.
- 3DJuegos. (16 de agosto del 2020). Un 40% de la población mundial juega a videojuegos, pero solo un porcentaje pequeño está en consolas. [https://www.3djuegos.com/noticias-ver/207025/un-40-de-la-poblacion-mundial-juega-a-videojuegos-pero-solo/#utm\\_medium=Social&utm\\_source=Facebook&utm\\_campaign=Noticia&utm\\_term=automatic&utm\\_content](https://www.3djuegos.com/noticias-ver/207025/un-40-de-la-poblacion-mundial-juega-a-videojuegos-pero-solo/#utm_medium=Social&utm_source=Facebook&utm_campaign=Noticia&utm_term=automatic&utm_content)
- Barbero, I. (2018). Conceptualización teórica de la agresividad: Definición, autores, teorías y consecuencias. *Educación y futuro*, 38, 39-56.  
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/191198/Conceptualizaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barrio, A., y Fernández, I. (2014). Los adolescentes y el uso de las redes sociales. *Infad, Revista de Psicología*, 3(1), 571-576. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851785056.pdf>.
- Bassiouni, D., & Hackley, C. (2019). The integration of video games in family-life dynamics: An adapted technology acceptance model of family intention to consume video games. *Information Technology and People*, 32(8), 2-54.

- [https://www.researchgate.net/publication/330236976\\_The\\_integration\\_of\\_video\\_games\\_in\\_family-life\\_dynamics\\_An\\_adapted\\_technology\\_acceptance\\_model\\_of\\_family\\_intention\\_to\\_consume\\_video\\_games](https://www.researchgate.net/publication/330236976_The_integration_of_video_games_in_family-life_dynamics_An_adapted_technology_acceptance_model_of_family_intention_to_consume_video_games)
- Begum,F., Kamal,M., Parmita,P., y Sultana,M. (2019). Adicción a los juegos que predice la ira y la disrupción, comportamiento de los adolescentes en la ciudad de Dhaka. *Revista de Psicología de la Universidad de Dhaka*, (41),71-79. file:///C:/Users/STEFANY%20DEL%20PILAR/Downloads/34\_Gameaddictionpredicting\_angeranddisruptivebehavioramongadolescentsinDhakacity%20(1).pdf
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63 (3), 452-459.
- Cano,A. (2007). Cognición en el adolescente según Piaget y Vygotski. ¿Dos caras de la misma moneda? *Boletín Académica paulista de Psicología*, 2 (07),148-166. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/bapp/v27n2/v27n2a13.pdf>
- Carhuapma, E., y Olivos, D.(2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa de la ciudad de Sullana* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105553/Carhuapoma\\_LEMOlivos\\_VDM%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105553/Carhuapoma_LEMOlivos_VDM%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Casas,J.,Repullo,J., y Donado,J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Investigación*, 31 (8),527-38. file:///C:/Users/STEFANY%20DEL%20PILAR/Downloads/13047738.pdf
- Chaux,E.(2003). Agresión reactiva, agresión instrumental y el ciclo de la violencia. *Revista de estudios sociales*,(15),47-58. <https://www.redalyc.org/pdf/815/81501504.pdf>
- Cheah, I., Sadat,A., & Phau,I. (2022). Video games and motivation. *Psychology and Marketing*, 39(1). 1-36. [https://www.researchgate.net/publication/357388608\\_Motivations\\_of\\_playing\\_digital\\_games\\_A\\_review\\_and\\_research\\_agenda](https://www.researchgate.net/publication/357388608_Motivations_of_playing_digital_games_A_review_and_research_agenda)
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2018). Código de ética y deontología. [https://www.cpsp.pe/documentos/marco\\_legal/codigo\\_de\\_etica\\_y\\_deontologia.pdf](https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf)

- Common Sense Media. (2021). Media use by tweens and teens. Common Sense. [https://www.common sensemedia.org/sites/default/files/research/report/8-18-census-integrated-report-final-web\\_0.pdf](https://www.common sensemedia.org/sites/default/files/research/report/8-18-census-integrated-report-final-web_0.pdf)
- Cusma, M.(2022). *Dependencia a los videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/90971/Cusma\\_CMSY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/90971/Cusma_CMSY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Dale, G., & Green, S. (2017). The Changing Face of Video Games and Video Gamers: Future Directions in the Scientific Study of Video Game Play and Cognitive Performance. Springer International Publishing, 10 (7), 1-15. <https://greenlab.psych.wisc.edu/wp-content/uploads/sites/280/2017/07/ChangingFaceOfVideoGames.pdf>
- Denson, T. (2012). Self-Control and Aggression. *Current Directions in Psychological Science*, 21(1), 20-2. [https://www.researchgate.net/publication/228079900\\_Self-Control\\_and\\_Aggression](https://www.researchgate.net/publication/228079900_Self-Control_and_Aggression)
- Estrada, E. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonia Peruana. *Revista Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41 (4), 2610-7988. [https://www.revistaavft.com/images/revistas/2022/avft\\_4\\_2022/5\\_dependencia\\_videojuegos.pdf](https://www.revistaavft.com/images/revistas/2022/avft_4_2022/5_dependencia_videojuegos.pdf)
- Flores,H.(2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2612/TESIS%20%20ANGO%20TINEO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gil, J., Pastor, F.,De paz, F.,Barbosa,M., y Piconell,I.(2002). Psicobiología de las conductas agresivas. *Analisis de Psicología*, 28 (2), 293-303. [https://www.um.es/analesps/v18/v18\\_2/07-18\\_2.pdf](https://www.um.es/analesps/v18/v18_2/07-18_2.pdf)
- Gracia,F.(2021). El uso de videojuegos en adolescentes.Un problema de salud pública.*Enfermería global*, 20(62). [https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S169561412021000200017&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S169561412021000200017&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Guevara, G., Valladolid, A., Fernandez, L., Oloya, C., y La Rosa, O. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en estudiantes de

- secundaria. *Revista Hacedor Julio*, 5 (2), 155-165.  
<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/1938/2520>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGRAW-HILL Interamericana editores.  
[http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf)
- Journal of the American Medical Association. (2020). Aggression as a Mediating Behavior in the Association Between Video Game Use and Body Mass Index—Reply.  
<https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/article-abstract/2772452?resultClick=1>
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2009). Video Game Structural Characteristics: A New Psychological Taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 90-106. [https://www.researchgate.net/publication/225755858\\_Video\\_Game\\_Structural\\_Characteristics\\_A\\_New\\_Psychological\\_Taxonomy](https://www.researchgate.net/publication/225755858_Video_Game_Structural_Characteristics_A_New_Psychological_Taxonomy)
- Lemieux, P., McKelvie, S., & Stoup, D. (2002). Self-reported Hostile Aggression in Contact Athletes, No Contact Athletes and Non athletes. *The online journal of sport psychology*, 4 (3), 42-56.  
[https://www.researchgate.net/publication/255593015\\_Self-reported\\_Hostile\\_Aggression\\_in\\_Contact\\_Athletes\\_No\\_Contact\\_Athletes\\_and\\_Non\\_athletes](https://www.researchgate.net/publication/255593015_Self-reported_Hostile_Aggression_in_Contact_Athletes_No_Contact_Athletes_and_Non_athletes)
- Licona, A. y Carbalho, D. (2001). Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías: Relación entre las actividades lúdicas actuales, la conducta y el aprendizaje. *Redined*, (17), 33-45.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/95478/00820123018104.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, P. (2004). Población, muestra y muestreo. *Revista Punto Cero*, 7(12), 69 - 74.  
<http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>
- Márquez, C., Quintero, K., Pérez, S., y Rodríguez, E. (2023). Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de COVID-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento. *Revista de psicología*, 2 (1), 133-144. <file:///C:/Users/HOUSE/Downloads/13.Claudia++Ver%C3%B3nica+M%C3%A>

Irquez+Gonz%C3%A1lez.pdf

- Matalinares, M., Yarigaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A., y Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión Española del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. *Ipsi*, 1 (15), 147-161.  
file:///C:/Users/STEFANY%20DEL%20PILAR/Downloads/BUSS%20Y%20PERRY-AGRESIVIDAD-1.pdf
- Mendez, M., y Boude, O. (2020). Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión sistemática. *Revista espacios*, 42 (1), 66-74. <https://revistaespacios.com/a21v42n01/a21v42n01p06.pdf>
- Miller, N., Pedersen, W., Earleywine, M., & Pollock, V. (2003). A Theoretical Model of Triggered Displaced Aggression. *Personality and Social Psychology Review*, 7(1), 75-97. <http://rzukausk.home.mruni.eu/wp-content/uploads/A-Theoretical-Model-of-Triggered-Displaced-Aggression.pdf>
- Ministerio de Educación. (2001). ¿De qué manera afectan los videojuegos en los niños y adolescentes?. *Perueduca*. <https://www.perueduca.pe/#/home/busqueda/articulos/2021-10-de-que-manera-afectan-los-videojuegos-en-los-ninos-y-adolescentes>
- Ministerio de la Salud. (2021). La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Nena Medina, H. (2022). Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes. *Revista 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>
- Oficina de las Naciones Unidas Contra la Droga y el Delito. (2020). COVID19 y los riesgos en la internet para los niños, niñas y adolescentes. <https://www.unodc.org/ropan/es/covid-19-y-los-riesgos-en-la-internet-para-los-nios--nias-y-adolescentes.html>
- Padgett, J., Tremblay, P., & Carducci, B. (2022). Gender Differences in Aggression. *Processes and Individual Difference*, 3(10), 173-178. [https://www.researchgate.net/publication/346488585\\_Gender\\_Differences\\_in\\_Aggression](https://www.researchgate.net/publication/346488585_Gender_Differences_in_Aggression)

- Pan American Health Organization. (2020). World mental health report. <https://www.paho.org/en/news/17-6-2022-who-highlights-urgent-need-transform-mental-health-and-mental-health-care>
- Pandey, N.(2021). Addiction of video games among young adults: an intervention. *Mukt Shabd Journal*, 9 (5), 550-562.  
[https://www.researchgate.net/publication/353512263\\_ADDICTION\\_OF\\_VIDEO\\_GAMES\\_AMONG\\_YOUNG\\_ADULTS\\_AN\\_INTERVENTION](https://www.researchgate.net/publication/353512263_ADDICTION_OF_VIDEO_GAMES_AMONG_YOUNG_ADULTS_AN_INTERVENTION)
- Pelegrin,A. y Garces, M. (2008).Evolución teórica de un modelo explicativo de la agresión del deporte. *Revista EduPsykhé*, 7(1), 3-21.  
file:///C:/Users/HOUSE/Downloads/Dialnet-EvolucionTeoricaDeUnModeloExplicativoDeLaAgresionE-2696646.pdf
- Polanco, H.(2020). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Vallejo.[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59454/Polanco\\_FHJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59454/Polanco_FHJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Portal Estadístico Internacional de Mercado. (2022). Principales mercados de videojuegos a nivel mundial en 2021, según ingresos (en millones de dólares). <https://es.statista.com/estadisticas/601286/mercados-lideres-en-el-sector-de-los-videojuegos-en--segun-ingresos/>
- Prot, S., Kathelyn, A., Anderson, C., & Gentile, D. (2012). Video game, Bad, or other?. *Article pediatric clinics of north America*, 59(3), 647- 678. [https://www.researchgate.net/publication/225072608\\_Video\\_Games\\_Good\\_Bad\\_or\\_Other](https://www.researchgate.net/publication/225072608_Video_Games_Good_Bad_or_Other)
- Przybylski1, A.K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*. <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474#>
- Quispe, M. (2021). *Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en adolescentes de una Institución Educativa de Mala, Cañete, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77200/Quispe\\_SMFSD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77200/Quispe_SMFSD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Richardson, D., & Green, L. (2006). Direct and Indirect Aggression: Relationships as Social Context. *Journal of Applied Social Psychology*, 36 (10), 2492 – 2508. [https://www.researchgate.net/publication/230002905\\_Direct\\_and\\_Indirect\\_Aggression\\_Relationships](https://www.researchgate.net/publication/230002905_Direct_and_Indirect_Aggression_Relationships)

- Romero, K. (2018). Albert Bandura y el aprendizaje cognoscitivo social en el desarrollo de conductas agresivas en niños. Unidad académica de ciencias sociales. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/13111/1/ECUACS-2018-PSC-DE00040.pdf>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16 (4), 1-13. [file:///C:/Users/HOUSE/Downloads/adminpujojs,+64753569026\\_visior\\_jats%20\(6\).pdf](file:///C:/Users/HOUSE/Downloads/adminpujojs,+64753569026_visior_jats%20(6).pdf)
- Sánchez Domínguez, J.P y Silveira Sosa, E.A. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista electrónica sobre ciencia, tecnología y sociedad*, 11 (6), 2448-6493. <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690/809>
- Sanchez, J., y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista electrónica sobre ciencia, tecnología y sociedad*, 11 (6), 2448-6493. <file:///C:/Users/HOUSE/Downloads/690-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2803-1-10-20190226.pdf>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre-Terrero, J. Y., y Castillo-Arcos, L. C. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 21(1), 1-14. <https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=558&path%5B%5D=405>
- Singh, N. (2016). A study of the effect of Gender and Age on Aggression. *International Journal of Research in Economics and Social Science*, 6 (3), 459-466. [https://www.researchgate.net/publication/363263104\\_A\\_study\\_of\\_the\\_effect\\_of\\_Gender\\_and\\_Age\\_on\\_Aggression](https://www.researchgate.net/publication/363263104_A_study_of_the_effect_of_Gender_and_Age_on_Aggression)
- Suasnabas, L., Guevara, G., y Paoli, O. (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 1 (4), 983-1000. [file:///C:/Users/HOUSE/Downloads/Dialnet-VideojuegosYSuRelacionConLaViolencia-6732718%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/HOUSE/Downloads/Dialnet-VideojuegosYSuRelacionConLaViolencia-6732718%20(2).pdf)
- Tariq, I., & Majeed, S. (2022). Poor Family-Functioning and Lack of Interpersonal Support as Predictors of Online Gaming Addiction in Adolescents. *Journal of Professional*

- & *Applied Psychology*, 3(1), 53-68. [https://www.researchgate.net/publication/359718847\\_Poor\\_Family-Functioning\\_and\\_Lack\\_of\\_Interpersonal\\_Support\\_as\\_Predictors\\_of\\_Online\\_Gaming\\_Addiction\\_in\\_Adolescents](https://www.researchgate.net/publication/359718847_Poor_Family-Functioning_and_Lack_of_Interpersonal_Support_as_Predictors_of_Online_Gaming_Addiction_in_Adolescents)
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2021). Gender-based violence at school is a considerable obstacle to the right to education. <https://www.unesco.org/en/articles/gender-based-violence-schools-significant-barrier-right-education>
- United Nations. (2021). COVID-19 and mental health and well being. <https://www.un.org/en/coronavirus/mental-health-and-wellbeing>
- Valle, S. (2019). *Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018* [Tesis de licenciatura, 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, R. (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados, Lima. *Revista universidad autónoma.*, 2 (2), 193- 216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>
- World Health Organization. (2019). Health topics. Health topics. [https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviours#tab=tab\\_2](https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviours#tab=tab_2)
- Zapata, D.(2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de free fire región sudamérica 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/74687/Zapata\\_BDSSD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/74687/Zapata_BDSSD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Zegarra Ugarte, S.J., y Torres Pacheco, E.H. (2021). Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes de 5to año, Puno. *Revista ciencias de la educación*, 5(18), 426-433. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v5n18/2616-7964-hrce-5-18-426.pdf>

## ANEXOS

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

#### TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

**Chóliz y Marco (2011) - Salas y Merino (2017)**

**Instrucciones:** Indica con una X en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos, tener como referencia:

0 = Totalmente en desacuerdo      1 = Un poco en desacuerdo      2 = Neutral  
 3 = Un poco de acuerdo      4 = Totalmente de acuerdo

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún	0	1	2	3	4

	sitio.					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

## CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

**Buss y Perry (1992) – Matalinares et al (2012)**

**Instrucción:** A continuación, se presenta 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. Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, solo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

ITEMS	CF	BF	VF	BV	CV
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4. A veces soy bastante envidioso.					
5. Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9. 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 más de la cuenta.					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo discutir con ellos.					
15. Soy una persona pacífica.					
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. Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
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 02:** Ficha técnica

<b>Nombre original del instrumento</b>	Test de dependencia de videojuegos (TDV)
<b>Autor y año</b>	<b>Original:</b> Mariano Chóliz y Clara Marco (2011)
	<b>Adaptación:</b> Edwin Salas-Blas y César Merino-Soto (2017)
<b>Objetivo del instrumento</b>	Determinar el grado de dependencia a los videojuegos
<b>Usuarios</b>	Adolescentes de 11 a 18 años de edad
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación</b>	La prueba cuenta con un tiempo determinado de 17 minutos aproximadamente, está compuesta por 25 ítems que puede ser aplicado de manera individual o grupal, para la valoración de estos ítems se tomaron en cuenta la escala de tipo Likert siendo el sistema de calificación de totalmente de acuerdo, un poco en desacuerdo, neutral, un poco de acuerdo y totalmente en desacuerdo.
<b>Validez</b>	La validez de constructo del cuestionario quedó determinada por medio del método de extracción de los factores a través del método de Componentes Principales y para realizar la rotación se empleó el método de Normalización de Promax con un valor de Kappa = 4. El contraste de esfericidad de Bartlett ( $X^2(300)=5619,406$ ; $p < 0.001$ ). Asimismo, la medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer- Olkin ( $KMO=0.95$ ), también indicó que la matriz de correlaciones es adecuada para el análisis.
<b>Confiabilidad</b>	Para la actual investigación se empleó el Alfa de Cronbach, hallando una valoración de 0.94, quiere decir que el instrumento es notablemente de confianza.

<b>Nombre original del instrumento</b>	Cuestionario de Agresión
<b>Autor y año</b>	<b>Original:</b> Buss y Perry (1992)
	<b>Adaptación:</b> María Matalinares, Juan Yaringaño, Joel Uceda , Erika Fernández, Yasmin Huari, Alonso Campos Y Nayda Villavicencio (2012).
<b>Objetivo del instrumento</b>	Medir la agresividad del individuo en 4 dimensiones que son: Agresión física, agresividad verbal, hostilidad e ira.
<b>Usuarios</b>	Individuos que oscilan entre los 11 hasta los 25 años de edad, pertenecientes a la costa, sierra y selva del Perú.
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación</b>	El instrumento puede ser aplicable de forma individual y colectiva. está compuesta por 29 ítems, que se conforman en 4 dimensiones: Agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira.
<b>Validez (Constructo)</b>	la validez de constructo presentada por el instrumento, mediante el análisis factorial exploratorio, permitió confirmar la estructura de los fundamentales factores empleando el método de los componentes principales dando como resultado la extracción de un componente principal (agresión) que llegó a explicar el 60,819% de la varianza total acumulada, demostrando una estructura del test conformada por un factor que agrupa a cuatro componentes, resultado que va acorde al modelo propuesto por Arnold Buss.
<b>Confiabilidad</b>	Se hizo uso del método de consistencia interna a través del coeficiente de alfa de Cronbach, donde se evidenció un coeficiente de confiabilidad elevado para escala total ( $\alpha = 0,836$ ).

### Anexo 03: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones/areas/Categorías/Subescalas	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	Juego patológico que está incorporado en una de falta de control de impulsos; su uso excesivo genera interferencia en las relaciones interpersonales (Chóliz y Marco, 2011).	La variable será evaluada a través del Test de Dependencia a los videojuegos (TDV), el cual está comprendido en cuatro dimensiones, cuenta con 25 ítems, las opciones de respuesta es de “Totalmente de acuerdo” “Un poco en desacuerdo” “Neutral” “Un poco en desacuerdo” y “Totalmente en desacuerdo”.	Abstinencia	Malestar cuando el sujeto no puede realizar un videojuego y hace uso de estos para aliviar su problema psicológico.	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25.	Test de dependencia a los videojuegos (TDV)	Ordinal
			Abuso y tolerancia	Jugar en acceso más que al principio y de forma recurrente.	1, 5, 8, 9 y 12.		
			Problemas ocasionados por los videojuegos	Las consecuencias negativas del uso.	16, 17, 19 y 23.		
			Dificultad de control	Problemas para abandonar del videojuego.	2, 15, 18, 20, 22, 24.		

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones /areas/Categorías/Subescalas	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
AGRESIVIDAD	La conducta agresiva es aquella respuesta que proporciona estímulos dañinos a otros organismos (Buss, 1961).	La variable agresividad será llevada a evaluación a través del Cuestionario de agresión de Buss y Perry, presenta 04 dimensiones para medir los 29 ítems del instrumento. Asimismo, en sus opciones de respuesta esta CF (completamente falso para mí), BF (bastante falso para mí) VF (ni verdadero, ni falso), BV (bastante verdadero para mí), CV (completamente verdadero para mí).	Agresividad física	Las conductas violentas.	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29.	Cuestionario de Agresividad (AQ)	Ordinal
			Agresividad verbal	Las respuestas que contienen insultos y amenazas.	2, 6, 10, 14 y 18.		
			Hostilidad	Evaluación, rechazo negativo hacia el resto.	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28.		
			Ira	Sentimientos de violencia y furia	3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25.		

**Anexo 04:** Carta de presentación



**Anexo 05:** Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos

**“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”**  
**CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN**



**Dr. Johny Fernando Sosa Risco**  
**Director de la Institución Educativa Teniente Miguel Cortés del Castillo**

**SE EXPONE:**

Yo, **Dr. JOHNY FERNANDO SOSA RISCO** en la facultad del cargo que presento en la institución otorgo el permiso a la estudiante **MARIA ALEXANDRA PINGO SEMINARIO** con DNI 74503494 perteneciente a la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI de la escuela profesional de psicología, realice ejecución de la aplicación de los instrumentos: **TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y EL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN**, correspondiente a la tesis titulada **“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE PIURA-2022”**.

Ante ello, se expide la presente constancia a la investigadora para los fines que estime conveniente.

Piura, 08 de junio de 2022


**Dr. Johny Fernando Sosa Risco**  
**Director de la I.E Teniente**  
**Miguel Cortés del Castillo**

## Anexo 06: Consentimiento informado

### CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN)

**Título del estudio:** Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública de Piura-2022

**Investigadora:** María Alexandra Pingo Seminario

**Institución:** I.E. Miguel Cortes, Castilla-Piura

#### Propósito del estudio:

Estamos invitando a los estudiantes del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Miguel Cortes a participar en un estudio donde se evaluará la adicción a los videojuegos y agresividad en Adolescentes de una Institución Pública de Piura, 2022. Para evaluar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad. Este es un estudio desarrollado por la investigadora María Alexandra Pingo Seminario.

Se evaluará la adicción a los videojuegos que se define como el juego patológico que está incorporado en una de falta de control de impulsos; su uso excesivo genera interferencia en las relaciones interpersonales ( Chóliz y Marco, 2011). Por otra parte, la agresividad que se define como aquella respuesta que proporciona estímulos dañinos a otro organismo (Buss, 1961).

#### Procedimientos:

Si usted acepta que los estudiantes participen y el estudiante decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Se entregará la carta de consentimiento informado para su firma
2. Se entregará los 2 instrumentos de evaluación para su ejecución.
  - Test de dependencia a los videojuegos (2011), adaptado por Salas y Merino (2017)
  - Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992), adaptado por Matalinares (2012)

#### Riesgos:

No se prevén riesgos por participar en esta fase del estudio. La evaluación será programada en un horario que no afecte el trabajo de los participantes. Si se presentara algún malestar emocional por las preguntas de los instrumentos, el participante podrá retirarse sin problemas y será asesorado por el investigador para preservar su bienestar mental.

#### Beneficios:

La institución se beneficiará de una evaluación de dos instrumentos psicológicos, el cual permitirá determinar de manera global si existe relación entre adicción los videojuegos y agresividad. Asimismo, los costos de la aplicación de los instrumentos serán cubiertos por el estudio y no le ocasionarán gasto alguno.

### **Costos y compensación**

No deberá pagar nada por la participación de los estudiantes en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole, únicamente la satisfacción de colaborar en la investigación.

### **Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información del estudiante con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación del estudiante o de la Institución en el estudio.

### **Derechos del participante:**

Si usted decide que la Institución sea participe en el estudio, el estudiante podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte Al investigador: María Alexandra Pingo Seminario, teléfono 912800600

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que el estudiante ha sido tratado injustamente puede contactar al correo electrónico: pingoseminariomariaalexandra@gmail.com.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

### **DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que el grado 4to de secundaria de la presente Institución sea participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al estudio, también entiendo que se puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

  
  
Dr. Johny Fernando Sosa Risco  
DIRECTOR  
\_\_\_\_\_  
Johny Sosa Risco  
Director

  
\_\_\_\_\_  
María Alexandra Pingo Seminario  
Investigador

## Anexo 07: Asentimiento informado

---

### ASENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (ESTUDIANTES)

---

**Título del estudio :** Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública de Piura-2022

**Investigador (a) :** María Alexandra Pingo Seminario

**Institución :** I.E Miguel Cortes

---

#### Propósito del estudio:

Te invito a participar en un estudio donde se evaluará la adicción a los videojuegos y agresividad en Adolescentes de una Institución Pública de Piura, 2022. Para evaluar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad. Este es un estudio desarrollado por la investigadora María Alexandra Pingo Seminario de la facultad de Psicología de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Se evaluará la adicción a los videojuegos que se define como el juego patológico que está incorporado en una de falta de control de impulsos; su uso excesivo genera interferencia en las relaciones interpersonales ( Chóliz y Marco, 2011). Por otra parte, la agresividad que se define como aquella respuesta que proporciona estímulos dañinos a otro organismo (Buss, 1961).

#### Procedimientos:

Si decides participar en este estudio se te realizara lo siguiente:

1. Se entregará la carta de consentimiento informado para su firma
2. Se entregará los 2 instrumentos de evaluación para su ejecución.
  - Test de dependencia a los videojuegos (2011), adaptado por Salas y Merino (2017)
  - Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992), adaptado por Matalinares (2012)

#### Riesgos:

No se prevé riesgos por participar en esta fase del estudio. La evaluación será programada en un horario que no afecte el trabajo de los participantes. Si se presentara algún malestar emocional por las preguntas de los instrumentos, el participante podrá retirarse sin problemas y será asesorado por el investigador para preservar su bienestar mental.

#### Beneficios:

Te beneficiaras de una evaluación de dos instrumentos psicológicos, el cual permitirá determinar de manera global si existe relación entre adicción los videojuegos y agresividad. Asimismo, los costos de la aplicación de los instrumentos serán cubiertos por el estudio y no le ocasionarán gasto alguno.

**Costos y compensación**

No deberás pagar nada por la participación en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole, únicamente la satisfacción de colaborar en la investigación.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos tu información con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participaron en este estudio.

**Derechos del participante:**

Si decides participar en el estudio, puedes retirarte de este en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tienes alguna duda adicional, por favor pregunta al personal del estudio.

Si usted decide que la Institución sea participe en el estudio, el estudiante podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte Al investigador: María Alexandra Pingo Seminario, teléfono 912800600

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente participar en este estudio, comprendo de las actividades en las que participare si decido ingresar al estudio, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.



---

Participante

09:33 AM

---

Fecha y Hora



---

Investigador

10:00 AM

---

Fecha y Hora

María Alexandra Pingo Seminario

Anexo 8: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA
Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022.	¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022?	<p><b>Hipótesis</b> Existe relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022.</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b> Existe relación entre la dimensión abstinencia y la variable agresividad. Existe relación entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable agresividad. Existe relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable agresividad. Existe relación entre la dimensión dificultad de control y la variable agresividad. Existe un nivel alto de adicción a los videojuegos. Existe un nivel alto de agresividad.</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Piura, 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Establecer relación entre la dimensión abstinencia y la variable agresividad. Establecer la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y la variable agresividad. Establecer la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la variable agresividad. Establecer la relación entre dificultad de control y la variable agresividad. Identificar el nivel de adicción a los videojuegos. Identificar el nivel de agresividad.</p>	<p><b>DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS</b></p> <p><b>AGRESIVIDAD</b></p>	<p>Abstinencia Abuso y tolerancia Problemas ocasionados por los videojuegos Dificultad de control</p> <p>Agresividad física Agresividad verbal Hostilidad Ira</p>	<p><b>Enfoque y tipo:</b> Cuantitativo- Básica <b>Diseño:</b> No experimental, correlacional y de corte transversal. <b>Población y muestra:</b> 204 Adolescentes de 4to de secundaria. 120 adolescentes de A, B, C, D. <b>Técnica e instrumentos de recolección de datos:</b> -Test de Dependencia a los videojuegos (TDV) -Cuestionario de Agresión (AQ). <b>Método de análisis de investigación</b> -Microsoft Excel 2021 y el SPSS.</p>

## Anexo 9: Validación de instrumentos por juicio de expertos



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Kelly Yanet Munárriz Ramos**, con Documento Nacional de Identidad N° **02866914**, de profesión **psicóloga**, grado académico **magister**, con código de colegiatura **8666**, labor que ejerzo actualmente como **Docente universitaria**, en la Institución **Universidad Tecnológica del Perú (UTP)** y **terapeuta en la práctica privada**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Test de dependencia a los videojuegos**, cuyo propósito es medir **el grado de dependencia a los videojuegos**, a los efectos de su aplicación a estudiantes de **4to grado 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:				No aporta	
Puntaje total:					

**Apreciación total:**

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

No adecuado ( ) No aporta: ( )

Piura, a los 10 días del mes de junio del 2022

Apellidos y nombres: **Munárriz Ramos Kelly Yanet**

DNI: **02866914** Firma:



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Kelly Yanet Munárriz Ramos**, con Documento Nacional de Identidad N° **02866914**, de profesión **psicóloga**, grado académico **magister**, con código de colegiatura **8666**, labor que ejerzo actualmente como **Docente universitaria**, en la Institución **Universidad Tecnológica del Perú (UTP) y terapeuta en la práctica privada**.

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 **los niveles de agresividad**, a los efectos de su aplicación a estudiantes de **4to grado 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.	<b>x</b>				
Amplitud del contenido a evaluar.	<b>x</b>				
Congruencia con los indicadores.	<b>x</b>				
Coherencia con las variables e indicadores.	<b>x</b>				
Nivel de aporte parcial:				No aporta	
Puntaje total:					

**Apreciación total:**

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

Piura, a los 10 días del mes de junio del 2022

Apellidos y nombres: **Munárriz Ramos Kelly Yanet**

DNI: **02866914** Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Celia Namuche Flores, con Documento Nacional de Identidad N° 06710824, de profesión Psicóloga, grado académico Lic. Psicología con código de colegiatura 13553, labor que ejerzo actualmente como Psicóloga Jefe C.S.M.C. Batacecos, en la Institución Centro de Salud Mental comunitario - Batacecos.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Test de Dependencia a los padres cuyo propósito es medir Grado de Dependencia, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 4to grado 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:		X		No aporta	
Puntaje total:	10				

Apreciación total:

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

Piura, a los 10 días del mes de Junio del 2022

Apellidos y nombres: Namuche Flores Celia DNI: 06710824

Firma:

Lic. Celia Namuche Flores  
PSICÓLOGA  
CPsP 13553



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Celia Namuche Flores, con Documento Nacional de Identidad N° 06710824, de profesión Psicóloga, grado académico Lic. Psicología, con código de colegiatura 13553, labor que ejerzo actualmente como Psicólogo Jefe de C.S.M.C - Bataceas en la Institución Centro Comunitario de Salud Mental Bataceas.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionario de Agresión, cuyo propósito es medir Los Niveles de agresividad a los efectos de su aplicación a estudiantes de 4to grado 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:		X		No aporta	
Puntaje total:	10				

### Apreciación total:

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

Piura, a los 10 días del mes de Junio del 2022

Apellidos y nombres: Namuche Flores Celia DNI: 06710824 Firma:

Lic. Celia Namuche Flores  
PSICÓLOGA  
CPsP 13553



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Lic. WILLIAN A. CACHAY SILVA, con Documento Nacional de Identidad N° 73210295, de profesión PSICOLOGO, grado académico LICENCIADO, con código de colegiatura N. 29239, labor que ejerzo actualmente como PSICOLOGO en la Institución MINISTERIO DE LA MUJER y POBLACIONES VULNERABLES

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS, cuyo propósito es medir EL GRADO DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS a los efectos de su aplicación a estudiantes de 4º GRADO 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.	✓				
Amplitud del contenido a evaluar.	✓				
Congruencia con los indicadores.	✓				
Coherencia con las variables e indicadores.	✓				
Nivel de aporte parcial:	✓			No aporta	
Puntaje total:	12				

Apreciación total:

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

Piura, a los 09 días del mes de Junio del 2022

Apellidos y nombres: CACHAY SILVA WILLIAN A. DNI: 73210295 Firma: Willian A. Cachay Silva





# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, LIC. WILLIAM A. CACHAY SILVA, con Documento Nacional de Identidad N° 73210295, de profesión PSICOLOGO, grado académico LICENCIADO, con código de colegiatura 29239, labor que ejerzo actualmente como PSICOLOGO, en la Institución MINISTERIO DE LA MUJER y POBLACIONES VULNERABLES

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado CUESTIONARIO DE AGRESION, cuyo propósito es medir LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 4º GRADO 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:	X			No aporta	
Puntaje total:	12				

Apreciación total:

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

Piura, a los 09 días del mes de JUNIO del 2022

Apellidos y nombres: CACHAY SILVA WILLIAM A. DNI: 73210295 Firma: [Firma]



Lic. William A. Cachay Silva  
PSICOLOGO  
C.Ps.R. 29239

## Anexo 10: Informe de originalidad

