



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de una
institución educativa estatal, Nuevo Chimbote, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTOR:

Terrones Rios, Clara Luz (orcid.org/0000-0001-7200-7736)

ASESORES:

Mg. Peralta Eugenio, Gutember Viligran (orcid.org/0000-0002-1177-6088)

Mg. Carrillo Bautista, Evelyn Lizbet (orcid.org/0000-0002-1826-7729)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CHIMBOTE – PERÚ

2022

Dedicatoria

Con mucho amor quiero dedicar este logro a mis padres, que siempre están a mi lado acompañándome en cada paso que doy y son los pilares fundamentales en mis momentos de adversidad, a mi tía que es mi guía y ejemplo a seguir, a mis hermanas quienes me brindan su cariño y apoyo incondicional, a mi hijo quien es el amor de mi vida y significa mi fuerza de superación para alcanzar todas mis metas propuestas. A todos ustedes quiero decirles que soy la persona más afortunada del mundo por disfrutar todos los días del privilegio de su compañía.

Agradecimiento

A mi amado padre celestial, por haberme brindado bienestar, salud y la sabiduría necesaria para poder culminar con este trabajo de investigación.

A mis padres, Carla y Rolando, que con su infinito amor siempre estuvieron a mi lado, siendo mi orgullo, mi fuerza e inspiración para seguir luchando día a día por mis sueños.

A mi pequeño hijo Noah, quien es mi razón de vida y fuente de energía.

A mi tía Nuria y a mis hermanas, Karen y Katty, por su infinito apoyo, ya que siempre están pendiente de mi en todo aspecto.

A toda mi hermosa familia, a la cual quiero con todo mi corazón, que siempre estuvieron acompañándome, orientándome y brindándome sus sabios consejos.

Gracias a cada uno de ustedes, por ser parte de mi vida, significan mi motivo constante de superación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variables y operacionalización	16
3.3. Población, muestra y muestreo	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	18
3.5. Procedimientos	19
3.6. Método de análisis de datos.....	19
3.7. Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	22
V. DISCUSIÓN.....	30
VI. CONCLUSIONES.....	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS.....	42
ANEXOS	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	22
Estadísticos descriptivos de las variables de estudio (n=391)	
Tabla 2.....	24
Correlación entre las variables sociodemográficas, Adicción a videojuegos, Agresividad y sus dimensiones de la muestra total (n=391)	
Tabla 3.....	25
Correlación entre de Adicción a videojuegos, Agresividad y sus dimensiones según sexo (n=391)	
Tabla 4.....	27
Correlación entre de Adicción a videojuegos, Agresividad y sus dimensiones según la práctica de videojuegos (n=391)	
Tabla 5.....	29
Análisis de regresión lineal de los predictores de la agresividad (n=391)	

RESUMEN

La presente investigación tiene como finalidad determinar la relación entre la Adicción a videojuegos y la Agresividad en estudiantes de una institución educativa estatal en Nuevo Chimbote en el año 2022. Realizándose un estudio de enfoque cuantitativo en donde el tipo de investigación se suscribe bajo una finalidad básica con un diseño descriptivo - correlacional en una muestra conformada por 391 estudiantes, los cuales accedieron voluntariamente a ser partícipes del estudio. De manera preliminar, se realizó un análisis de validez y confiabilidad del Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Marcos y Chóliz (validez: ítem-factor=.32 a .72 e ítem-test=.46 a .72 y confiabilidad=.80 a .90) y del Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (validez: ítem-factor=.33 a .69 e ítem-test=.36 a .70 y confiabilidad=.77 a .86). Se obtuvo como resultado correlación en sentido positivo de efecto medio entre la adicción a videojuegos y agresividad ($r=,390^{**}$), así como en entre las dimensiones de ambas variables ($r=,202^{**}$ a $,381^{**}$). A su vez, se estimaron predictores, donde se aprecia que; de manera conjunta, la adicción a los videojuegos, los problemas asociados a los videojuegos y el sexo explican en un 19% a la variable agresividad. Posteriormente, se determinó la relación de forma directa con efecto medio entre la adicción a los videojuegos y agresividad en mujeres ($r=,397^{**}$) y varones ($r=,441^{**}$). Por último, se determinó relación directa de efecto grande entre ambas variables en estudiantes que si practican a los videojuegos ($r=,502^{**}$). Se concluyó que existe una correlación positiva entre ambas variables, debido a que entre mayor es la adicción a los videojuegos habrá un mayor nivel de agresividad.

Palabras Claves: adicción a los videojuegos, agresividad, adolescentes.

Abstract

The purpose of this research is to determine the relationship between Addiction to video games and Aggressiveness in students of a state educational institution in Nuevo Chimbote in the year 2022. Carrying out a quantitative approach study where the type of research is subscribed under a basic purpose with a descriptive - correlational design in a sample made up of 391 students, who voluntarily agreed to participate in the study. Preliminarily, an analysis of the validity and reliability of the Video Game Dependence Test (TDV) by Marcos and Chóliz was carried out (validity: item-factor=.32 to .72 and item-test=.46 to .72 and reliability= .80 to .90) and the Buss and Perry Aggression Questionnaire (AQ) (validity: item-factor=.33 to .69 and item-test=.36 to .70 and reliability=.77 to .86). A positive correlation was obtained as a result of the mean effect between video game addiction and aggressiveness ($r=.390^{**}$), as well as between the dimensions of both variables ($r=.202^{**}$ to $.381^{**}$). In turn, predictors were estimated, where it can be seen that; Together, addiction to video games, problems associated with video games and sex explain 19% of the aggressiveness variable. Subsequently, the direct relationship with the mean effect between addiction to video games and aggressiveness in women ($r=.397^{**}$) and men ($r=.441^{**}$) was determined. Finally, a direct relationship with a large effect was determined between both variables in students who do play video games ($r=.502^{**}$). It was concluded that there is a positive correlation between both variables, because the greater the addiction to video games, the higher the level of aggressiveness.

Keywords: video game addiction, aggressiveness, adolescents.

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos tiempos, la agresividad resulta ser un problema con bastante recurrencia en la etapa estudiantil y la dificultad radica en querer normalizarlo, mejor dicho, pensar que la conducta que lo fomenta es usual entre los escolares (Pinazo et al., 2020), cuando en realidad, esta problemática debería ser tratada con mayor seriedad, pues los alumnos que muestran niveles elevados de agresividad suelen ser indiferentes, impulsivos, manifiestan inconvenientes para autorregularse con respecto a sus emociones y se observa respuestas emocionales desproporcionadas las cuales les provocan dificultades a nivel interpersonal (Cuenca y Mendoza, 2017).

Es así que el uso de nuevas tecnologías se ha vuelto tan cotidiano, ya que ha logrado un rol significativo en el día a día de las personas, puesto que el apogeo de estas nuevas formas de diversión también renovaron los formatos de juego de los estudiantes, dando origen a los renombrados juegos de video, los cuales admiten la interacción con diversos seres humanos sean o no conocidos, de su misma localidad o de otro lugar, a través de una videoconsola o haciendo uso del ciberespacio, en una virtualidad en donde los adolescentes se exponen a un sinnúmero de peligros, debido a que pretenden ser experimentadores de nuevas sensaciones o experiencias, buscando el reconocimiento y aceptación de personas que simbolicen dominio en sus vidas, debido a que cuentan con demasiado tiempo de recreación, el cual lo emplean para practicar conductas que lo dañan, como la propia utilización en exceso de los juegos de video, más aún cuando la exploración se da en momentos que no hay la presencia de un adulto guía, agravando su posición indefensa (Estrada et al., 2021; Chóliz y Marco, 2011).

A nivel mundial, las cifras reportan que el 32% de los escolares en algún momento fueron acosados por otro estudiante, el 36% estuvo implicado al menos una vez en alguna riña física con sus compañeros de clase y el 32,4% fue atacado de manera física (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2019). En el contexto latinoamericano, México es considerado como un país con altos índices de

consumismo con respecto a los videojuegos en adolescentes, ocupando el puesto 12 a nivel mundial (Sánchez et al., 2021), Brasil es otro de los países con gran cantidad de adolescentes adictos a los videojuegos (Gracia y Galicia, 2020). A esta situación ha de destacarse que existe evidencia social y científica que reportan una asociación entre la práctica descontrolada de los juegos por internet y la presencia de comportamientos agresivos en adolescentes, por lo que se hace necesario la efectividad de las relaciones comunicativas entre padres y adolescentes (De Medeiros et al., 2020; Kim et al., 2018).

En el Perú, el Instituto Nacional de Estadística e Informática y el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables indican que 75 de cada 100 estudiantes sufrieron daños físicos y psicológicos por parte de otro escolar (Ministerio de Educación [MINEDU], 2017).

Por otro lado, desde el 2013 hasta el 2019 se registraron aproximadamente 36 mil incidencias de violencia, de los cuales, 18 mil casos se relacionan con agresiones físicas, 12 mil con agresiones psicológicas y más de 5 mil con agresiones sexuales, por lo expuesto, el Perú ocupa el 3er lugar a nivel latinoamericano y en 6to puesto a nivel mundial, en relación a casos de violencia escolar. Además, en los últimos dos años se han dado a conocer más de 1051 incidencias de personas con cuadros de trastornos por adicción a videojuegos, siendo el grupo etario más afectado los adolescentes entre 12 a 17 años y esta estadística se ha incrementado durante la pandemia por Covid 19 generando problemas de conducta, agresividad, problemas de concentración en el estudio, irresponsabilidad, pérdida de apetito, sueño, pérdida del interés por el juego infantil común con otros niños, entre otros (Ministerio de Salud, [MINSA], 2021). Estos datos asimismo constatan que el 60% de los niños y adolescentes acceden a internet y a los videojuegos con mayor frecuencia (Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI], 2019).

Diversas investigaciones reportan que, la utilización excesiva y descontrolada de los juegos de video puede originar diferentes dificultades en la conducta de los estudiantes, la aparición de comportamientos agresivos como lo reportan diferentes estudios realizados en el mundo (e.j. Rodríguez, 2021). De

esta manera la adicción a los videojuegos, entendida como pasar varias horas, a veces todo un día, jugando a través de dispositivos electrónicos puede acarrear una serie de problemas que pueden afectar la salud física e intelectual de los adolescentes y niños, convirtiéndolos en personas dependientes de estos recursos digitales que olvidan sus responsabilidades u obligaciones (Torres, 2018). Lo mencionado tiene concordancia ya que cuando los sujetos adictos a los videojuegos se privan de su uso manifiestan agresividad, irritabilidad, tirantez y podrían llegar a presentar depresión (Block, 2008).

Por lo tanto, se establece la siguiente pregunta: ¿Existe relación entre Adicción a videojuegos y Agresividad en estudiantes de una institución estatal de Nuevo Chimbote?

La investigación se justifica bajo los siguientes criterios: a nivel teórico, sirve como aporte para estudiantes y profesionales de la psicología al ofrecer de forma sistemática los conceptos y hallazgos obtenidos de la literatura científica actualizada respecto a las variables de estudio. En un sentido práctico servirá porque generará beneficios a la sociedad y autoridades educativas contar con un diagnóstico situacional sobre esta problemática con la finalidad de que se puedan tomar las decisiones psicopedagógicas más pertinentes y elaborar programas educativos orientados al tratamiento de este problema. A nivel social, los resultados de esta muestra probabilística y estratificada, podrían extrapolarse a toda la población de instituciones educativas del distritito de Nuevo Chimbote. A nivel metodológico, el estudio podrá ser utilizado como antecedente en futuras investigaciones, puesto que se ejecutará con datos válidos los cuales permitirán obtener resultados confiables de manera estadística.

Se planteó como objetivo general del estudio determinar la relación entre adicción a videojuegos y la agresividad, asimismo, correlacionar el total de la primera variable con las dimensiones de la agresividad y viceversa. Como hipótesis, se plantea lo siguiente: de modo general se asevera la presencia de relación directa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Además, de modo específico, se asevera la presencia de relación directa entre la primera variable con las dimensiones de la segunda.

II. MARCO TEÓRICO

Cabe resaltar que la dependencia hacia los juegos de video ha sido estudiada durante muchos años, ya que se trata de reconocer cuales son los efectos que causa en los seres humanos, pudiendo establecer la existencia de una relación directa referente a inconvenientes como lo es la agresividad, sobre todo en los estudiantes.

Respecto a los antecedentes a nivel internacional, se hallaron evidencias sobre la asociación entre la dependencia violenta hacia los videojuegos y la conducta agresiva en una unidad educativa del Ecuador ($r=.598^{**}$). Además, en una muestra conformada por niños y adolescentes en España mencionan que la variable género; masculino, aporta significativamente prediciendo a la agresión proactiva ($r= -.23^{***}$) y consumo de alcohol ($r= -.12^{**}$). Por último, también se evidencia que en alumnos de la escuela primaria Unklab Airmadidi existen diferencias según sexo, haciendo énfasis en que las puntuaciones de comportamiento agresivo con categoría alta fueron hombres con 71,4% y mujeres 15,8% (Mancheno, 2020; Alonso y Romero, 2017; Baithesda y Hanungtiasa, 2017).

A nivel nacional, resulta oportuno exponer evidencias estadísticas entre las variables de estudio donde se presente una de asociación significativa de tipo positiva grande; por ejemplo, en una investigación realizada con 49 estudiantes de la I.E. Algarrobos, Pimentel ($r=.777$). Del mismo modo, en una muestra de 60 alumnos entre 1ro a 5to año de secundaria de una I.E. privada del Callao ($\rho=.922^{**}$); donde, además, se presenta una asociación positiva muy alta con presencia en significancia estadística entre la dependencia a los juegos de video con la dimensión agresividad física ($r=.802$), ira ($r=.877$), hostilidad ($r=.883$), mientras que con la agresividad verbal la correlación es moderada ($r=.695$). De igual forma, en una pesquisa realizada a 300 alumnos en una institución pública en Huaraz ($\rho=.72$), donde se encontró una asociación con presencia en significancia con el factor agresividad física ($\rho=.723$), agresividad verbal ($\rho=.702$); mientras que con las otras dimensiones guarda una correlación positiva moderada: ira ($\rho=.617$) y hostilidad ($\rho=.622$). Simultáneamente, en escolares de secundaria de 2 colegios estatales del distrito de los Olivos, Lima

($\rho=.571^{**}$), donde además, indica asociación entre la adicción a los videojuegos con las dimensiones de la agresividad ($\rho=.442^{**}$ a $.870^{**}$), de modo similar la agresividad se correlaciona significativamente con los factores subyacentes de la adicción a los videojuegos ($\rho=.447^{**}$ a $.881^{**}$), a su vez, hace referencia que los varones presentan índices altos (29,3%) y las mujeres índices medios (31,0%) de agresividad (Guevara, 2020; Cajaleon, 2020; Nonalaya y Solís, 2020; Remigio, 2017).

Por otro lado, Ramírez (2021) hace mención de una asociación lineal moderada con niveles altos de significancia entre ambas variables en 270 escolares de nivel secundario de tres I.E. en Nazca ($\rho=.461^{**}$), presentando un 26,3% de nivel grave de dependencia hacia los juegos virtuales y 20,7% de nivel de agresión alto a muy alto. Asimismo, hay asociación positiva moderada con presencia en significancia estadística entre la adicción a videojuegos con los factores subyacentes de la otra variable ($\rho=.357^{**}$ a $.402^{**}$).

Es importante evidenciar que otros investigadores encontraron asociación directa pequeña y significativa entre las variables de estudio, la primera en escolares de tercero a quinto año de nivel secundaria en 2 instituciones educativas nacionales de Comas ($\rho=.261^{*}$) en donde hace mención que los varones evidencian mayores niveles de agresividad y dependencia hacia los juegos de video que las mujeres. La segunda, en doscientos quince alumnos del Callao ($\rho=.295^{**}$); en donde, además, existe asociación positiva pequeña con presencia en significancia estadística entre la dependencia a videojuegos con las dimensiones de la segunda variable ($\rho=.128$ a $.266$); también, se evidencia asociación directa de efecto pequeño entre la agresividad con los factores subyacentes de la dependencia a los videojuegos ($\rho=.281$ a $.232$). La tercera, en 306 estudiantes de 2do a 5to año de nivel secundario de dos I.E. particulares en Villa María del Triunfo ($\rho=.268^{**}$), donde los hallazgos denotan que el 26,5% utilizan los juegos de video dentro de los estándares recomendados, el 26,1% evidencia índices leves de riesgo en dependencia; y el 24,8% evidencia niveles altos de dependencia crónica; por otro lado, el 32,4% presenta índices promedios de conductas agresivas, el 26,8% se halla en niveles bajos y el 19,9% muestran niveles altos, es fundamental hacer mención que el 9,8% de los

estudiantes obtuvo índices muy elevados (Cóndor, 2019; Vidal, 2020; Vara, 2018).

Además, Rosillo (2020), en su estudio logro establecer la correlación entre la variable dependencia hacia el internet y los comportamientos agresivos en 322 estudiantes de primero a quinto año de nivel secundaria, utilizando el cuestionario de agresividad de Buss y Perry y el test de adicción a internet de Young. Logro evidenciar ($\rho=.283^{**}$) entre ambas variables. Además, se evidencia asociación positiva con agresividad verbal, hostilidad e ira ($\rho=.396$; $\rho=.367$; $\rho=.181$); salvo con la dimensión agresividad física.

Por otro lado, Valle (2019) no evidencio tal relación entre dichas variables (-.152) en una muestra de 130 adolescentes en un colegio de San Juan de Lurigancho. De modo similar se evidencia que la adicción a los videojuegos no se correlaciona significativamente con la dimensión agresividad verbal ($r= -.050$ y $P = 0,571$), agresión física ($r= -.036$ y $P = 0,688$), ira ($r= -.176$ y $P = 0,046$) y hostilidad ($r = -.079$ y $P = 0,373$); dado que, la mayor parte de la muestra se encuentra en nivel moderado – grave en relación a la variable adicción a videojuegos, por lo contrario, en agresividad se obtuvieron niveles bajos.

A continuación, se realizará una descripción de los modelos teóricos, lo cual sustentará el trabajo de investigación.

Es inevitable negar la utilización del ciberespacio para ejecutar actividades de recreación como los juegos de video, por lo que se piensa que estos han cambiado la manera en cómo se entretienen y divierten los adolescentes. Lo mencionado llegó a alarmar a expertos en salud mental, ya que mencionan consecuencias nocivas frente a las personas que pasan demasiadas horas del día en contacto con un monitor, alejados de su realidad, llegando a afectar su desempeño académico, relación familiar y desenvolvimiento inter e intrapersonal (INEI, 2019; López, Amairani y Taylor, 2015).

Asimismo, tomando en cuenta que los juegos de video simbolizan experiencias audiovisuales con la finalidad de entretener, pero el darle una utilización excesiva podría originar una adicción acabando en un sinfín de

inconvenientes hacia los humanos que la padecen, afectando los sentimientos, conductas y razonamiento, principalmente en los adolescentes, debido a que son considerados como un grupo etario frágil ante este boom tecnológico, requiriendo mayor vigilancia y cuidado; además, suelen responder fácilmente a los incentivos ópticos, acústicos, de recompensa y gratificación que se ofrecen en el juego virtual, cubriendo ciertas carencias de tipo social y emocional; a eso, le añadimos la superioridad que representan hacia las personas mayores debido a la habilidad con la que manejan la tecnología, haciendo incrementar sus niveles de ego y amor propio, aumentando significativamente su utilización (Barroso, 2019; Buiza et al., 2017; Chóliz y Marco, 2011).

Por ello, se afirma que la dependencia hacia los videojuegos es un patrón de conducta de juego permanente, de alta frecuencia o recurrencia realizada por una persona, que puede ser un niño, un adolescente, un joven, incluso adultos o adultos mayores, el cual origina un deterioro progresivo de la persona generándole molestias físicas y clínicas (Sandoval, 2019; Aarseth et al., 2017; Carbonell, 2020).

Los autores Chóliz y Marco (2011) refieren que es el uso excesivo y descontrolado de los juegos de video durante varias horas al día, en donde el individuo demuestra esfuerzos excesivos por apartarse de la práctica inadecuada, empero no lo consigue. Del mismo modo, McLean y Griffiths (2013) añaden que las formas de desmesurarse con los juegos de video son: inapropiada utilización, la subordinación y demasía en las horas que transcurre la persona en el juego.

Se debe precisar que cuando los autores Chóliz y Marco (2011), mencionaron a la adicción a los videojuegos se apoyaron en la teoría de la adicción a sustancias planteada en American Psychiatric Association [DSM-IV] (2005), proponiéndose como un modelo desadaptativo que como consecuencia origina daños y malestares clínicos muy significativos; de esta manera, consideraron iguales los marcadores que se utilizan para determinar un diagnóstico de dependencia a las sustancias; empero, se sustituyó el ingerir sustancias nocivas por el empleo del videojuego. Además, refieren que otros

trastornos de adicciones tuvieron origen cuando el uso se transformó en inadecuado o excesivo, empero inicialmente tuvo como fin el de producir placer.

Toda la sintomatología mencionada está definida en el DSM-V, iniciando por la inquietud por conectarse a jugar, referida a la sensación de incomodidad o angustia generado cuando no se puede usar los videojuegos, logrando una acción que llega a dominar la vida del individuo, es decir, el sujeto suele estar pensando de manera constante en la acción de juego, así como el empleo de los mismos para contrarrestar problemas de índole comportamental o psicológico (Sandoval, 2018). Cabe resaltar que, si la persona no puede jugar en el día presenta síntomas como irritabilidad, ansiedad o tristeza (Király et al., 2017).

También señala a la tolerancia, la se encuentra relacionada con la necesidad de dedicar más tiempo al juego o a la necesidad de cambiar de juegos porque ya los otros dejaron de ser atractivos; es decir, ya el patrón, el ritmo o el hábito de juego va cambiando y se generan nuevas necesidades o nuevos hábitos de juego (Guerra et al., 2019).

Así mismo, American Psychiatric Association [APA] (2013), hace mención a los problemas derivados de la adicción a los videojuegos, el cual habla sobre los efectos peligrosos que se tiene al momento de pasar tantas horas del día jugando, de manera especial cuando se habla de los vínculos establecidos con el entorno familiar y social, en la alteración de las costumbres saludables: insomnio y malos hábitos alimenticios

Por último, hace mención a la sintomatología dificultad al momento de controlarse, la cual suele expresarse en los intentos fallidos que realiza la persona para lograr dominar las horas de videojuego y se manifiesta al momento que el joven acepta que ocupa mucho tiempo en los juegos de video, procura invertir menos tiempo, pero no lo logra; además, resalta el problema en el control del impulso por jugar, presenta inconvenientes al momento de abandonar el juego, pese a que reconoce que el pasar mucho tiempo jugando lo termina perjudicando (Marco y Chóliz, 2017).

Además, en el proceso del videojuego existen normas y un método para

recompensar al jugador, lo cual incentiva el querer ganar la partida, notándose que, con el progreso de niveles en el juego, también incrementa los obstáculos y la adquisición de premios, produciendo un aumento en su práctica. Por otro lado, se ha concluido que, al constituirse como reforzadores potentes de emociones positivas o generación de sensaciones de éxito y felicidad para los ganadores, lo que llevaría al incremento del nivel de la adicción; de ahí que lo adictivo no se asocia con la frecuencia del empleo del videojuego sino con la sensación o relación que se establece con su práctica recurrente (Moncada y Chacón, 2012; Echeburúa y De Corral, 2010).

Cabe resaltar que, un factor de protección o riesgo para que se produzca la adicción es la responsabilidad, aquellos adolescentes más responsables son autodisciplinados, con sentido del deber, cautelosos y motivados por alcanzar sus metas. Caso contrario, para que se produzca la adicción, se requiere que el menor de 18 años presente falta de control, respecto al inicio, frecuencia, duración u horarios de práctica y el lugar en que se realiza; además, el desconectarse de la vida cotidiana, es un componente de peligro primordial, debido a que los adolescentes suelen considerar que las conversaciones cara a cara no les agrada o no les llama la atención y que aquellas personas con las cuales entablan conversaciones virtuales tienen mayor preferencia por vínculos cibernéticos, al igual que ellos (Costa y McCrae, 1992; Kardefelt et al., 2017; Consejo General de la Psicología en España, 2018; Lau et al., 2018).

En consecuencia, Carbonell (2014) menciona que en el DSM-V se considera a la dependencia hacia los juegos de video, indicando a aquellos que se pueden jugar online con red o sin la necesidad de apostar dentro del apartado de adicciones a nivel conductual, puesto que originan la intervención activa y frecuente por largos periodos de tiempo, siendo así una actividad que normalmente se da en grupos, con malestar relevante de manera clínica.

De igual manera, el DSM-V, valora como característica fundamental el ser participe activo y frecuente en los juegos de video, causando molestias significativas en el ser humano por periodos largos de 12 meses en adelante, ocasionando sintomatología notoria a nivel abstención, paciencia, social,

psicológica en los momentos que el sujeto no pueda jugar (APA, 2013).

Podemos identificar otros problemas que se asocian a la utilización desmedida de los juegos virtuales, las cuales son precisadas por Aarseth et al. (2017) los cuales afirman que en muchas investigaciones resaltan las posibilidades de los estudiantes en desencadenar enfermedades mentales como: fobia social, desempeño académico y depresión. De igual forma, Choi et al. (2018) determinan entre los desenlaces negativos de padecer adicción hacia los juegos de video, presentando dificultades en la atención, autoestima baja, retraimiento y aumento de la tristeza.

En la actualidad, la adicción a videojuegos es considerado como una nueva categoría del CIE-11 aceptada por la comunidad internacional de psiquiatría y psicología a nivel mundial, así como por la American Psychiatric Association. Esta concepción e inclusión contribuye a realizar una actividad diagnóstica y tratamiento adecuados y oportunos para su seguimiento, intervención, vigilancia, así como para tener una visión más efectiva de su prevalencia e impacto en la salud y vida de los infantes, adolescentes y personas en general (Consejo General de la Psicología en España, 2018).

Después de detallar el riesgo que representa la adicción a los juegos de video, diversos autores señalan que los contenidos expuestos en los videojuegos lograrían moldear y modelar algunos comportamientos, entre ellos a la agresividad (Fuentes y Pérez, 2015; Quesada, 2017; González et al., 2016; López et al. 2021).

Por esta razón, Lopera (2019) explica a la agresividad mediante la teoría neurológica, donde hace referencia que es innato del ser humano, actuando como respuesta del sistema nervioso cuando la persona se siente en peligro, con la finalidad de protección ante eventos que signifiquen riesgo.

Luego, se tomó como referencia la teoría del Aprendizaje Social, del autor Albert Bandura para explicar las respuestas agresivas, menciona que la frustración origina un impulso, el cual solo aminora con la conducta agresiva. Cabe resaltar que la frustración es solo una condición que facilita la agresión,

mas no la define, en otras palabras, su teoría es interaccionista, ya que tiene en cuenta la relevancia de los factores tanto ambientales como personales sobre la conducta humana, mencionando que en efecto los factores biológicos repercuten en el comportamiento agresivo pero no la determinan, puesto que los niños no nacen con la capacidad de agredir a otro ser humano, de manera que en algún momento deben de aprenderla, ya sea a través de la experiencia directa o de manera vicaria (Serrano, 2011).

Así pues, Bandura (1977) sugiere que el comportamiento agresivo se produce de dos modos, la 1era es el aprendizaje directo, donde el comportamiento nace en la persona misma, fruto de la experiencia y la frustración, puesto que el ser humano guarda mucho más aquello que le causa descontento, aflicción y dolor. La 2da es el aprendizaje por medio de modelos, la cual se logra a través de la observación y la imitación, se forman ideas nuevas las cuales guían a los comportamientos nuevos.

Considerando lo mencionado por Buss y Perry (1992) quienes definen a la agresividad como un comportamiento que puede causar malestar o daño a los demás, pero se hace de manera inconsciente, excusándose en la necesidad de búsqueda de protección, con el objetivo de esquivar dicho daño y no verse afectado. Por otro lado, Dollard et al. (1938) mencionan a la agresividad como una manifestación la cual tiene como objeto originar perjuicio a un objeto o ser humano próximo a su ambiente cercano.

Es importante recalcar que Razvan et al. (2019) refieren que existen 4 dimensiones en la agresividad, las cuales se dividen en: agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad.

Primero tenemos a la agresividad física, que representa una respuesta o resultado conductual frente a una amenaza externa, el cual es una forma o estrategia para afrontar una amenaza exterior que percibe una persona y que se refleja o evidencia con una acción como un golpe, un puñete que genere algún daño físico a otra persona, originando acciones destructivas, actos punitivos y lesiones generadas por otros objetos materiales

En segundo lugar, se encuentra la agresividad verbal, expuesta por Buss y Perry (1992), los cuales refieren que, es una respuesta o conducta lingüística negativa cargada de mensajes despectivos, amenazantes que hieren la susceptibilidad de las personas y le generan pánico, temor, ansiedad o maltrato psicológico. Matalinares et al. (2012) indican que el agresor verbal trata de imponer sus puntos de vista a la fuerza mediante actos lingüísticos o palabras agresivas (gritos, insultos, groserías, humillaciones, ofensas, burlas, difamación, entre otras)

Además, la dimensión ira es el resultado de situaciones que generan malestar, mal humor o conductas desagradables al agresor que lo hacen percibir como una persona enfurecida, enojada o colérica que no tiene control sobre sus emociones (Buss y Perry, 1992). Y, por último, la dimensión hostilidad es la conducta agresiva caracterizada por la valoración negativa de las personas o de los objetos que las rodean. Se manifiesta cuando se expresa a una persona que no es de su agrado, que les disgusta, que lo que hace o dice es negativo o cuando se le da a conocer que se le desea que le vaya mal o que le salgan mal las cosas (Matalinares et al., 2012).

Cabe resaltar que la asociación existente entre la adicción a los juegos de video y los comportamientos agresivos es uno de los temas más estudiados, puesto que los hallazgos obtenidos son controversiales. Si bien es cierto, una consecuencia negativa con mayor nivel de reportes en las investigaciones actuales es el desarrollo de conductas agresivas gracias al uso desmedido de los juegos de videos (Quwaider et al., 2019; Turel, 2020).

Diversos autores señalan que las conductas agresivas que se encuentran en los juegos de video suelen ser más perjudiciales en relación a la que se observa en otro medio como la televisión, ya que el jugador tiene un desempeño activo y no solo es espectador. Además, sugieren que los niveles de agresividad de los jugadores que practican juegos con temas violentos incrementan tanto en modalidad offline como online, es decir, no hay discrepancia significativa del formato en el desarrollo de la agresividad. (Bushman y Whitaker, 2009; Calvert y Tan, 1994; Hollingdale y Greitemeyer, 2014). A su vez, es importante recalcar

que, en medio del juego el participante acepta incentivos como regalos y reconocimientos por su conducta agresiva, lo cual se relaciona con lo que refiere Bandura (2001), el cual propone que las seis conductas sociales son aprendidas y de esta manera también se asimilaría el comportamiento agresivo, mirando la conducta de los otros y también de la propia experiencia. Asimismo, menciona, que el sujeto repite aquellos comportamientos agresivos después de la observación y de aceptar regalos y reforzadores que sostuvieron estos comportamientos, es importante enfatizar que este proceso ocurre durante toda nuestra vida, pero es en la etapa de la infancia en donde se desarrolla con mayor significancia.

Por otro lado, Quesada (2017) sostiene que las dependencias hacia los juegos virtuales afectan la conducta, originando que los adolescentes se comporten de manera más agresiva cuando juegan de manera consecutiva. Desde este punto de vista, existe riesgo de incrementar niveles de agresividad en su componente conductual, cognitivo y afectivo, así como disminuir significativamente la conducta prosocial y la empatía, debido a la práctica de videojuegos con temas violentos (Anderson et al. 2010; Prescott et al., 2018; Gonzáles et al. 2016).

De esta manera, se halla una relación con el tiempo expuesto a los juegos virtuales y la aparición de estas sintomatologías, comprobando la forma en como los juegos de video que fomentan la agresividad generan reacciones en la conducta, añadiéndose la furia luego del juego, especialmente en varones; fundamentado desde un plano social y cultural, debido a que, el Perú es un país machista, en donde a los varones se les concede mayor oportunidad de vínculo con juegos de contenido violento, lo cual no ocurre con las mujeres, ya que se encuentran restringidas a realizar esas prácticas, por el simple hecho de ser mujer. Además, los varones presentan mayor diversidad respecto al contenido del juego; muestran preferencia por aventuras, deportes y violencia; mientras las mujeres eligen juegos de estrategia o que desarrollen aspectos emocionales y emotivos (López et al. 2021; Salas et al., 2017; Chóliz y Marco, 2011).

Si bien es cierto, las chicas exponen mayor responsabilidad; tanto en la

elección de contenidos como en el tiempo que le dedican a la práctica de videojuegos, y aquellos adolescentes que no practican tienen reservadas otras formas de disfrutar y divertirse en su tiempo libre. Las diferencias encontradas según sexo, no decreta que los juegos de video sean utilizados solamente por los varones; sin embargo, en la vida real las videogamers mujeres tienen un papel lento pero que va tomando relevancia (Ricoy y Ameneiros; 2015; Chalco y Guzmán, 2018).

Para finalizar, Williams y Clippinger (2002) mencionan que la hostilidad y agresión han sido identificados como parte de la situación propia del juego competitivo, además, refieren que la identidad y proximidad del oponente tienen impacto en los sentimientos de agresión y hostilidad.

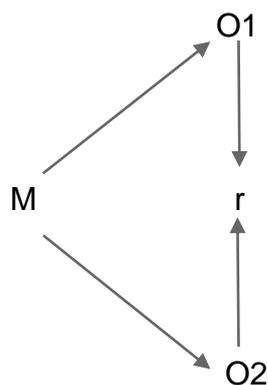
De esta forma, queda demostrado que la utilización desmedida de los juegos de video origina agresividad y adicción, entre otros comportamientos no positivos en la población adolescente (Fuentes y Pérez, 2015).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Por otro lado, el enfoque de este estudio es cuantitativo, la cual es definida por Hernández y Mendoza (2018) como una investigación de carácter y orden riguroso respecto a sus pasos, pero con la suficiente plasticidad para redefinir alguna de sus fases, asimismo, parte de una premisa delimitada, que se nutre de la literatura para solidificar un marco teórico sustancioso, para proseguir estableciendo hipótesis, determinar variables, analizar las mediciones y extraer conclusiones.

En lo que concierne al tipo de investigación, se suscribe bajo una finalidad básica debido a que solo buscó promover el conocimiento y comprender los acontecimientos que se suscitaron en la coyuntura actual de la sociedad. De la misma manera, presentó un diseño descriptivo y correlacional. Descriptiva porque solo se detallaron las características o atributos cualitativos de las variables y de sus dimensiones (Zambrano et al., 2019); y correlacional, porque a partir del empleo de la prueba de significancia y pruebas de correlación se demostró la relación o asociación estadística entre “adicción a los videojuegos” y agresividad” (Arias, 2020).



Dónde:

M= muestra de estudio

O1= adicción a los videojuegos

O2= agresividad

r= relación estadística

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Adicción a los videojuegos

Definición conceptual: modelo desadaptativo que implica un desgaste o incomodidad significativa, causadas por la abstención, comprensión, periodos de juego desmedido, ansia de juego, inatención por otras labores y problemas para controlarse (DSM-IV, 2005).

Definición operacional: se asume las puntuaciones derivadas de la aplicación del Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco (2011), el cual consta de cuatro dimensiones: el primero es abstinencia, (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25), el segundo es abuso y tolerancia (1, 5, 8, 9 y 12). el tercero es problemas ocasionados por los juegos de video (16, 17, 19 y 23) y el cuarto es dificultad para el control (2, 15, 18, 20, 22 y 24)

Indicadores: abstinencia (tiene ira e incomodidad cuando no se juega). Tolerancia (incremento de manera gradual la utilización de los juegos de video, con el objetivo de estar mejor y aligerar sus dificultades). Problemas asociados a los videojuegos (manifiesta dilemas en sus vínculos con otras personas, alteraciones en sus prácticas que le hacen bien a su salud, insomnio y hábitos de alimentación inapropiados). Dificultad de control (manejo exagerado de los juegos de video y presencia de inconvenientes al momento de abandonar el juego).

Escala de medición: medida ordinal de tipo Likert (de "totalmente en desacuerdo" a "totalmente de acuerdo" desde el ítem 1-14; finalmente, de "nunca" a "muchas veces" desde el ítem 15-25) donde sus valores de cantidad son 0, 1, 2, 3 y 4.

Variable 2: Agresividad

Definición conceptual: conducta característica de una persona de

atacar física o verbalmente a otras personas como producto de diferentes situaciones, momentos o circunstancias (Buss y Perry, 1992).

Definición operacional: se asume las puntuaciones derivadas de la aplicación del Cuestionario de Agresión traducido al español por Matalinares (2012), el cual consta de cuatro dimensiones: el primero es agresividad física (1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29), el segundo es agresividad verbal (2, 6, 10, 14 y 18). el tercero es hostilidad (4,8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28) y el cuarto es ira (3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25)

Indicadores: agresión verbal (ofensas, vociferar y sobrenombres). Agresión física (enfado rápido, puñetazos a otras personas y pretensión de violentar de manera física). Hostilidad (apreciación negativa e impresión desfavorable). Ira (hostigamiento y sensación de iniquidad)

Escala de medición: medida ordinal de tipo Likert (de “completamente falso para mí” hasta “completamente verdadero para mí”) donde sus valores de cantidad son 1, 2, 3, 4 y 5.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

En el presente estudio, la población estuvo compuesta por un total de 391 estudiantes entre varones y mujeres en edades de 11 a 17 años del 1° al 5° año de educación secundaria matriculados en una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote en el año 2022.

Criterios de Inclusión: Estudiantes de educación secundaria matriculados y con asistencia regular en una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote en el año 2022, los cuales accedan voluntariamente a ser partícipes del estudio.

Criterios de Exclusión: Estudiantes de educación secundaria cuya edad sea menor a 11 o mayor a 17 años, que no hayan marcado correctamente cada uno de los instrumentos de medición, que no acepten el

consentimiento informado o que sean retirados en una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote en el año 2022.

3.3.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por 391 estudiantes de nivel secundaria de 1er a 5to grado de ambos sexos matriculados en una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote en el año 2022, donde el 55.8% fueron mujeres y 44.2% varones, con edades que van desde los 12 a 17 años con una edad promedio de 14,09 (DE=1,462), en donde el 71,4% si practican videojuegos y el 28,6% no practican.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para efectos del desarrollo del presente estudio se hizo uso de la encuesta, técnica investigativa que utiliza el método interrogativo para recoger información de la muestra mediante un grupo de preguntas estructuradas (Arias, 2021).

El primer instrumento que se utilizó fue el test de dependencia de videojuegos de los autores Chóliz y Marco (2011), el cual comprende 25 preguntas, la duración de la aplicación es de 30 a 45 minutos, se aplica de forma individual o grupal a adolescentes, tiene 5 opciones de respuesta (nunca a siempre). Además, los rasgos de sus dimensiones varían de 5 a 50 (en la dimensión Abstinencia); de 5 a 25 (en la dimensión Abuso y tolerancia); de 5 a 20 (en la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos); de 5 a 30 (en la dimensión Dificultad en el control). En cuanto a su confiabilidad, mediante el Alfa de Cronbach ($\alpha= 0,91$) se comprobó que presenta una alta consistencia interna; la validez de constructo se realizó mediante el método de Normalización de Promax con un valor de Kappa = 4. (Chóliz y Marco, 2011).

El segundo instrumento es el test de agresión de los autores Buss y Perry, (1992), siendo traducido al español por Andreu, Peña y García en el año 2002 y adaptado en el Perú por Matalinares et al. (2012). Consta de 29

preguntas, la duración de la aplicación es de 30 a 45 minutos, se aplica de forma individual o grupal a adolescentes, tiene 5 opciones de respuesta (nunca a siempre). Además, los rasgos de sus dimensiones varían de 9 a 45 (en la dimensión Agresividad física); de 5 a 25 (en la dimensión Agresividad verbal); de 7 a 35 (en la dimensión Ira) y de 8 a 40 (en la dimensión Hostilidad). En cuanto a su confiabilidad, mediante el Alfa de Cronbach ($\alpha=0,836$) se comprobó que presenta una alta consistencia interna; la validez se demostró mediante el análisis factorial de prueba que dio como resultado 60,81% de la varianza recolectada (Matalinares et al., 2012).

3.5. Procedimientos

Inicialmente se tuvo un primer contacto con la coordinadora de TOE de la I.E. la cual nos brindó la información oportuna para el diseño de la carta de presentación dirigida hacia su persona, pidiendo su permiso para la realización de la investigación. Luego, se llevó a cabo las coordinaciones respectivas con los tutores de cada grado y sección, los cuales otorgaron el ingreso a los grupos virtuales de tutoría con el fin de administrar las herramientas para la recolección de datos. Seguidamente, se hizo el cálculo de la cantidad de alumnado que sería necesario para cada nivel el cual es equivalente a la muestra.

Debido a que nos encontramos en una situación de pandemia, la cual exige mantener un estado de emergencia en donde hay que tener control y conservar los espacios, se procedió a realizar la investigación a través de los formularios google forms, por medio de las redes sociales

Después, en otra ocasión se llevó a cabo lo establecido con anterioridad, donde se le expuso a los alumnos el formulario con su respectivo consentimiento informado, se le explico cuál fue el objetivo del estudio y donde ellos pudieron decidir si aceptaban o no a ser partícipe de la investigación.

3.6. Método de análisis de datos

Una vez aplicados los instrumentos se continuo con el procesamiento,

la organización y presentación de los resultados, la elaboración de la discusión, conclusiones y recomendaciones hasta la presentación del informe de investigación. Como actividades finales se sustentó la tesis.

Para procesar los resultados se empleó el SPSS- V25 que es un software que permitió organizar la información estadística del estudio. A partir de una hoja de cálculo que facilito la sistematización de los datos que se obtuvieron de la aplicación de los instrumentos de medición. Los datos obtenidos se presentaron a través de estadísticos descriptivos mediante tablas y estadísticas para presentar los resultados de las dimensiones de las dos variables de estudio.

3.7. Aspectos éticos

Se tomó en cuenta la conducta honesta en la investigación como un aspecto fundamental durante todas las etapas del estudio. Además, se consideró el principio de la veracidad, pieza principal para avalar los resultados alcanzados de las diferentes pruebas. En consecuencia, la garantía, objetividad y calidad de la información del presente estudio se relacionó a la fiabilidad de la investigación ejecutada (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017).

Por otro lado, se puede mencionar que se cuenta con el consentimiento expreso de los autores principales de las pruebas, a través del consentimiento sobre el uso del instrumento que adapto, seguido del correcto uso de las normas APA 7 ma edición (Muñiz, 2014).

Asimismo, antes de la ejecución de los instrumentos, se presentó un asentimiento informado a cada tutor de la I.E. de las secciones y grados correspondientes con la finalidad de que acepten y den acceso a que sus estudiantes participen de la investigación; además, también se presentó consentimiento informado a los individuos participes del estudio, teniendo en cuenta, lo que se concreta en el Artículo N° 24 del Código de Ética y Deontología del Colegio de Psicólogos del Perú, el cual hace hincapié a la importancia de proteger los datos personales y la información confidencial.

Comprendiéndose así, que todos los datos recopilados de los participantes fueron tratados exclusivamente con propósitos científicos y académicos, limitándonos a la misma, y bajo ningún tipo de circunstancia fue compartida con otras entidades, que no tuvieron relación con la naturaleza del estudio (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017).

IV.RESULTADOS

Dentro de los resultados hallados se puede observar el análisis descriptivo de las variables de estudio, en donde se aprecia que la media (23.07) de la variable adicción a los videojuegos se encuentra por debajo de la media teórica (50), lo cual es confirmado por la asimetría positiva ($g=1.00$). Por otro lado, respecto a la variable agresividad se observa que la media (36.42) se encuentra por debajo de la media teórica (54), lo cual es confirmado por la asimetría positiva ($g=.54$). También, en la muestra total en adicción a los videojuegos la media más alta se obtuvo en la dimensión dificultad de control ($M= 5.53$; $DE= 4.26$) y en agresividad se obtuvo en la dimensión hostilidad ($M= 14.10$; $DE= 6.70$) ya que son las que más aproximación presentan a la media teórica, lo cual es corroborado por la asimetría, en donde los valores se aproximan a las puntuaciones máximas (ver tabla 1).

Tabla 1

Estadísticos descriptivos de las variables de estudio (n=391)

Variable	N ítems	Mínimo	Máximo	MT	Media	DE	g1
Adicción a los Videojuegos	25	0	89	50	23.07	18.80	1.00
Abstinencia	10	0	37	20	9.88	8.81	.91
Tolerancia	5	0	20	10	4.57	4.70	1.07
Problemas Asociados a los Videojuegos	4	0	16	8	3.09	3.19	1.30
Dificultad de Control	6	0	21	12	5.53	4.26	.84
Agresividad	27	0	99	54	36.42	20.08	.54
Agresión Física	8	0	30	16	8.18	6.88	.85
Agresión Verbal	5	0	20	10	5.80	4.05	.69
Hostilidad	8	0	32	16	14.10	6.70	-.06
Ira	6	0	24	12	8.34	5.41	.49

Luego, se evaluaron las relaciones entre las variables de estudio de la muestra total por medio del coeficiente de Pearson, en donde se puede apreciar que las variables de manera general se relacionan en sentido positivo de efecto medio y con significancia estadística ($r=,390^{**}$). Así también, se evidencia que la adicción a los videojuegos se relaciona de efecto medio con las dimensiones de la agresividad ($r=,353^{**}$ a $,381^{**}$), a excepción con la dimensión hostilidad, en donde su relación es de efecto pequeño ($r=,278^{**}$). A su vez, también se aprecia que la agresividad se asocia de efecto medio con las dimensiones de la adicción a los videojuegos ($r=,305^{**}$ a $,379^{**}$). A nivel de dimensiones también se aprecia que las variables se asocian en su mayoría de efecto medio ($r=,301^{**}$ a $,381^{**}$), a excepción con la dimensión hostilidad, en donde su relación es de efecto pequeño ($r=,202^{**}$ a $,284^{**}$).

Además, en la correlación de la variable sexo y practica de videojuegos con las variables de estudio se observa que, la relación entre la variable sociodemográfica sexo con la variable adicción a los videojuegos es de efecto pequeño y con significancia estadística ($\rho= -,256^{**}$) lo cual quiere decir que los varones son más adictos a los videojuegos que las mujeres. Así también, se puede decir que la variable sexo se relaciona de efecto pequeño con significancia estadística con las dimensiones de la variable adicción a los videojuegos ($\rho= -,215^{**}$ a $-,275^{**}$) lo que significa que los varones presentan mayor abstinencia, tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control que las mujeres. A su vez, no se encontró correlación, ni diferencias significativas entre la variable sociodemográfica sexo con la variable agresividad ($\rho=,065$). Además, también se puede decir que la variable sexo no se relaciona con las dimensiones de la variable agresividad, a excepción de la dimensión hostilidad e ira, donde la relación es de efecto pequeño con significancia estadística ($\rho=,152^{**}$ y $,136^{**}$).

También se puede apreciar que la correlación entre la variable sociodemográfica practica de videojuegos con la variable adicción a los videojuegos es de manera positiva con efecto medio y significancia estadística ($\rho= ,488^{**}$). A su vez, se puede decir que la variable practica de videojuegos se relaciona positivamente con efecto mediano y significancia estadística con las

dimensiones de la variable adicción a los videojuegos ($\rho = ,341^{**}$ a $,488^{**}$), a excepción de las dimensiones dificultad de control y problemas asociados a los videojuegos en donde su relación es de efecto grande ($\rho = ,505^{***}$ y $,525^{***}$). Por otro lado, no se encontró correlación, ni diferencias significativas entre la variable practica de videojuegos con la variable agresividad ($\rho = ,042$). Además, también se puede decir que la variable practica de videojuegos no se relaciona con las dimensiones de la variable agresividad.

Tabla 2

Correlación entre las variables sociodemográficas, Adicción a videojuegos, Agresividad y sus dimensiones de la muestra total (n=391)

Variable	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. Sexo	-											
2. Practica videojuegos	-,394***	-										
3. Adicción a los Videojuegos	-,256***	,488***	-									
4. Abstinencia	-,215***	,455***	,958**	-								
5. Tolerancia	-,231***	,341***	,887**	,826**	-							
6. Problemas Asociados a los Videojuegos	-,275***	,525***	,782**	,672**	,554**	-						
7. Dificultad de Control	-,233***	,505***	,868**	,746**	,692**	,703**	-					
8. Agresividad	,065	,042	,390**	,379**	,305**	,367**	,327**	-				
9. Agresión Física	-,084	,086	,353**	,327**	,301**	,330**	,303**	,874**	-			
10. Agresión Verbal	,026	,046	,366**	,345**	,284**	,363**	,317**	,848**	,697**	-		
11. Hostilidad	,152**	,007	,278**	,284**	,202**	,252**	,230**	,846**	,569**	,606**	-	

12. Ira ,136** -,021 ,381** ,381** ,288** ,360** ,307** ,922** ,748** ,766** ,726** -

Nota: p<.05*; p<.01**

Posteriormente, se realizaron las correlaciones entre adicción a videojuegos y agresividad según sexo, con el objetivo de comparar los resultados de ambos grupos. En mujeres, se aprecia que la variable adicción a los videojuegos se relaciona directa con efecto medio y presencia en significancia estadística con la variable agresividad ($r=,397^{**}$). De la misma manera, se puede decir que la variable adicción a los videojuegos se asocia en sentido positivo de efecto medio con los factores subyacentes de la agresividad ($r= ,363^{**}$ a $,401^{**}$), a excepción con la dimensión hostilidad, en donde su relación es de efecto pequeño ($r=,293^{**}$). Igualmente, también se aprecia que la agresividad se asocia de efecto medio con las dimensiones de la adicción a los videojuegos ($r= ,331^{**}$ a $,389^{**}$).

En varones, se aprecia que la variable de estudio adicción a los videojuegos se relaciona de forma positiva con efecto medio y significancia estadística con la variable agresividad ($r=,441^{**}$). En esa misma línea, se percibe que la variable adicción a los videojuegos se correlaciona en sentido directo de efecto medio con las dimensiones de la variable agresividad ($r= ,327^{**}$ a $,489^{**}$). De modo similar, la variable de estudio agresividad se correlaciona positiva y con efecto medio con los factores subyacentes de la variable adicción a los videojuegos ($r= ,382^{**}$ a $,466^{**}$), a excepción con la dimensión tolerancia, en donde su relación es de efecto pequeño ($r=,293^{**}$).

Tabla 3

Correlación entre de Adicción a videojuegos, Agresividad y sus dimensiones según sexo (n=391)

Variable	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Adicción a los Videojuegos	-	,967**	,898**	,782**	,886**	,397**	,363**	,401**	,293**	,373**

2. Abstinencia	,942**	-	,855**	,679**	,792**	,389**	,351**	,384**	,299**	,364**
3. Tolerancia	,864**	,771**	-	,564**	,710**	,344**	,354**	,321**	,234**	,319**
4. Problemas Asociados a los Videojuegos	,763**	,640**	,503**	-	,727**	,344**	,279**	,402**	,257**	,323**
5. Dificultad de Control	,830**	,663**	,642**	,641**	-	,331**	,295**	,342**	,241**	,320**
6. Agresividad	,441**	,407**	,293**	,466**	,382**	-	,892**	,889**	,848**	,934**
7. Agresión Física	,327**	,279**	,212**	,389**	,301**	,869**	-	,764**	,595**	,791**
8. Agresión Verbal	,357**	,311**	,262**	,359**	,333**	,776**	,605**	-	,656**	,818**
9. Hostilidad	,354**	,338**	,232**	,343**	,309**	,847**	,574**	,532**	-	,740**
10. Ira	,489**	,479**	,317**	,511**	,380**	,903**	,724**	,682**	,695**	-

Nota: $p < .05^*$; $p < .01^{**}$

Además, se realizaron las asociaciones entre adicción a videojuegos y agresividad según la práctica de videojuegos, con el objetivo de comparar los resultados en ambos grupos. En los estudiantes que, si practican a los videojuegos, se aprecia que la variable adicción a los videojuegos se relaciona directa de efecto grande y presencia en significancia estadística con la variable agresividad ($r = ,502^{**}$). De igual forma, se puede decir que la variable adicción a los videojuegos se asocia en sentido positivo de efecto medio con los factores subyacentes de la agresividad ($r = ,446^{**}$ a $,455^{**}$), a excepción con la dimensión ira, en donde su relación es de efecto grande ($r = ,508^{**}$). De modo similar, la variable agresividad se correlaciona de forma positiva con efecto medio con los factores subyacentes de la adicción a los videojuegos ($r = ,388^{**}$ a $,494^{**}$).

En los estudiantes que no practican a los videojuegos, se aprecia que existe una relación positiva de efecto pequeño, pero sin significancia estadística entre las variables de manera general ($r = ,185$). Es más, se percibe que la variable adicción a los videojuegos se correlaciona en sentido directo de efecto pequeño, pero sin significancia estadística con las dimensiones agresión

física y hostilidad ($r = ,130$ y $,146$) de la variable agresividad; a excepción de la dimensión ira ($r = ,199^*$) en donde se aprecia una correlación de efecto pequeño y con presencia en significancia estadística; y de la dimensión agresión verbal ($r = ,202^*$), en donde se observa una asociación de efecto medio. En esa misma línea, la variable de estudio agresividad se correlaciona positiva de efecto pequeño, pero sin presencia en significancia estadística con los factores subyacentes de la variable adicción a los videojuegos ($r = ,107$ a $,142$), no obstante, la dimensión dificultad de control ($r = ,218^*$) y problemas asociados a los videojuegos ($r = ,265^{**}$), los cuales si presentan significancia estadística.

Tabla 4

Correlación entre de Adicción a videojuegos, Agresividad y sus dimensiones según la práctica de videojuegos (n=391)

Variable	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Adicción a los Videojuegos	-	,951**	,884**	,775**	,847**	,502**	,446**	,455**	,354**	,508**
2. Abstinencia	,960**	-	,800**	,661**	,712**	,494**	,416**	,432**	,372**	,508**
3. Tolerancia	,899**	,851**	-	,558**	,682**	,388**	,379**	,352**	,248**	,382**
4. Problemas Asociados a los Videojuegos	,431**	,299**	.168	-	,647**	,453**	,403**	,429**	,297**	,469**
5. Dificultad de Control	,779**	,633**	,573**	,493**	-	,407**	,368**	,383**	,283**	,398**
6. Agresividad	.185	.142	.107	,265**	,218*	-	,866**	,843**	,838**	,920**
7. Agresión Física	.130	.101	.084	.155	.156	,890**	-	,689**	,542**	,740**
8. Agresión Verbal	,202*	.157	.110	,316**	,229*	,859**	,712**	-	,591**	,754**
9. Hostilidad	.146	.098	.093	,253**	.169	,862**	,625**	,636**	-	,718**
10. Ira	,199*	.167	.098	,254**	,243**	,928**	,773**	,797**	,745**	-

Nota: $p < .05^*$; $p < .01^{**}$

Luego, se procedió a ejecutar el cálculo estadístico de regresión, en donde se aprecia que, de manera conjunta la adicción a los videojuegos, el sexo y los problemas asociados a los videojuegos explican en un 19% a la variable agresividad; además, de forma individual se puede deducir que la variable adicción a los videojuegos, problemas asociados a los videojuegos y sexo se correlaciona de manera positiva con efecto pequeño con la variable agresividad respectivamente ($\beta = ,278 ,171$ y $,185$). Así también, se puede decir que, de manera conjunta la adicción a los videojuegos y el grado predicen en un 13,5% a la dimensión agresión física de la variable agresividad; por otro lado, de forma individual se observa que el grado se asocia de manera positiva de efecto mediano con la dimensión agresión física ($\beta = ,357$); pero, la adicción a los videojuegos se correlaciona directa y con efecto pequeño con la dimensión agresión física ($\beta = ,103$). A su vez, también se aprecia que; en grupo, la adicción a los videojuegos, el sexo y los problemas asociados a los videojuegos explican en un 16,9% a la dimensión agresión verbal de la variable agresividad; no obstante, de forma personal se explica que la adicción a los videojuegos, los problemas asociados a los videojuegos y el sexo se relacionan de manera directa con efecto medio con la dimensión agresión verbal respectivamente ($\beta = ,223 ,219 ,146$). De igual manera, se explica que de forma conjunta la abstinencia, el sexo y los problemas asociados a los videojuegos explican en un 13,4% a la dimensión hostilidad de la variable agresividad; empero, de manera individual se deduce que el sexo, la abstinencia y los problemas asociados a los videojuegos se correlacionan con la dimensión hostilidad de forma positiva con efecto medio respectivamente ($\beta = ,220 ,213 ,154$). Por otro parte, se puede decir que, de manera grupal la adicción a los videojuegos, el sexo y la tolerancia explican en un 20,5% a la dimensión ira de la variable agresividad; igualmente, de manera individual la adicción a los videojuegos, sexo y tolerancia se asocian de forma directa de efecto medio con la dimensión ira de la variable agresividad respectivamente ($\beta = ,273 ,227 ,194$).

Tabla 5*Análisis de regresión lineal de los predictores de la agresividad (n=391)*

Predictores	R	R2	R2Ajustado	F	β	t
	Agresividad					
Adicción a los videojuegos					,278	3,785***
Sexo					,171	3,660***
Problemas asociados a los videojuegos	,436	,190	,184	30,250***	,185	2,507**
					Agresión Física	
Adicción a los videojuegos					,357	7,553***
Grado	,368	,135	,131	30,335***	,103	2,181*
					Agresión Verbal	
Adicción a los videojuegos					,223	2,994**
Sexo					,146	3,074**
Problemas asociados a los videojuegos	,411	,169	,163	26,292***	,219	2,929**
					Hostilidad	
Abstinencia					,213	3,328**
Sexo					,220	4,543***
Problemas asociados a los videojuegos	,365	,134	,127	19,886***	,154	2,391**
					Ira	
Adicción a los videojuegos					,273	3,752***
Sexo	,452	,205	,198	33,164***	,227	4,895***
Tolerancia					,194	2,650**

Nota: p<.05*; p<.01**; p<.001***

V. DISCUSIÓN

Los juegos de video tienen la finalidad de entretener, pero su uso de forma descontrolada podría dar origen a una adicción y; por ende, a desarrollar comportamientos agresivos en los adolescentes, por lo que, en esta investigación se planteó como objetivo general determinar la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en estudiantes de una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote, 2022 ($r=,390^{**}$), debido a que los adolescentes son considerados como un grupo etario frágil ante este boom tecnológico requiriendo mayor vigilancia y cuidado; ya que suelen responder fácilmente a los incentivos ópticos, acústicos, de recompensa y gratificación que se ofrecen en el juego virtual, cubriendo ciertas carencias de tipo social y emocional. De manera lamentable, esta problemática ha pasado inadvertida en nuestra sociedad, a pesar que puede llegar a perjudicar todos los ámbitos en el que se desenvuelve una persona (Barroso, 2019; Buiza et al., 2017; Chóliz y Marco, 2011).

La investigación fue ejecutada en un tamaño de muestra de 391 estudiantes de nivel secundaria de 1er a 5to grado de ambos sexos matriculados en una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote en el año 2022, donde el 55.8% fueron mujeres y 44.2% varones, con edades que van desde los 12 a 17 años con una edad promedio de 14,09 (DE=1,462), en donde el 71,4% si practican y el 28,6% no practican videojuegos.

Respecto al primer objetivo específico, el cual buscó analizar descriptivamente a las variables de estudio, se establece que la media de la variable adicción a los videojuegos (23.07) y agresividad (36.42) se encuentran por debajo de la media teórica (50 y 54); asimismo, en la muestra total en adicción a los videojuegos la media más alta se obtuvo en la dimensión dificultad de control (M= 5.53; DE= 4.26) y en agresividad en la dimensión hostilidad (M= 14.10; DE= 6.70) (ver tabla 1). Estos hallazgos aseveran que, de manera global, el mayor porcentaje de los participantes alcanzó niveles bajos de comportamientos que pueden causar malestar o daño a los demás; y también, en un desgaste significativo; tanto cognitivo, social y emocional, por hábitos de juego incontrolados. No obstante, de forma específica, la población estudiada

muestra indicadores elevados respecto al manejo exagerado y dificultad al momento de abandonar los juegos de video; además de, una evaluación cognitiva hacia los demás acompañada de un deseo de querer agredir a alguien (DSM-IV, 2005; Buss y Perry, 1992). Siendo así estos resultados coincidentes con la investigación de Córdor (2019), ya que en su población obtuvo niveles bajos de dependencia a los videojuegos y Ramírez (2021), donde encontró niveles bajos de agresión en los estudiantes de secundaria participes de su estudio. Sin embargo, En el Perú, las estadísticas constatan que el 60% de los niños y adolescentes acceden a internet y a los videojuegos con mayor frecuencia; además, desde el 2013 hasta el 2019 se registraron aproximadamente 36 mil incidencias de violencia, de los cuales, 18 mil casos se relacionan con agresiones físicas, 12 mil con agresiones psicológicas y más de 5 mil con agresiones sexuales (INEI, 2019; MINSA, 2021).

Los índices bajos encontrados en esta investigación se sustentan teóricamente debido a que, los estudiantes participes son parte de una población funcional; no patológica, los cuales, si bien es cierto, presentan algunos indicadores elevados de adicción a los videojuegos y agresividad. Lo mencionado tiene concordancia, ya que Block (2008), hace referencia que cuando los sujetos adictos a los videojuegos se privan de su uso manifiestan agresividad, irritabilidad, tirantez y podrían llegar a presentar depresión; a esta situación, se le agrega que en las instituciones educativas tratan de normalizar la agresividad, piensan que la conducta que lo fomenta es usual entre los escolares (Pinazo et al., 2020), cuando en realidad, esta problemática, debería ser tratada con mayor seriedad, pues los alumnos que muestran niveles elevados suelen ser indiferentes, impulsivos, manifiestan inconvenientes para autorregularse y se observa respuestas emocionales desproporcionadas las cuales les provocan dificultades a nivel interpersonal (Cuenca y Mendoza, 2017).

En cuanto al segundo objetivo específico, se determinó una la relación en su mayoría de efecto medio ($r=,301^{**}$ a $,381^{**}$) entre las dimensiones de ambas variables, a excepción con la dimensión hostilidad, en donde su relación es de efecto pequeño ($r=,202^{**}$ a $,284^{**}$) (ver tabla 2). Es decir, los adolescentes que

pasan mucha cantidad de horas compulsivamente en los videojuegos, la mayoría de las veces responderán agresivamente. Estas evidencias coinciden con dos trabajos en donde se evidencia una relación positiva de efecto pequeño, la primera en 306 estudiantes de 2do a 5to año de nivel secundario de dos I.E. particulares en Villa María del Triunfo ($\rho = ,147^{***}$ a $,298^{***}$) y la segunda en escolares de tercero a quinto año de nivel secundaria en 2 instituciones educativas nacionales de Comas ($\rho = ,121^*$ a $,187^{**}$) (Vara, 2018; Córdor, 2019).

A su vez, se obtuvo un modelo teórico, para explicar la relación de efecto pequeño en la dimensión hostilidad; donde, los autores Williams y Clippinger (2002) mencionan que la identidad y proximidad del oponente tienen impacto en los sentimientos de agresión y hostilidad, considerando que los adolescentes suelen practicar juegos virtuales, los cuales admiten la interacción con diversos seres humanos sean o no conocidos, de su misma localidad o de otro lugar haciendo uso del ciberespacio (Estrada et al., 2021); además, suelen considerar que las conversaciones cara a cara no les agrada o no les llama la atención y que aquellas personas con las cuales entablan charlas virtuales tienen mayor preferencia por vínculos cibernéticos, al igual que ellos (Kardefelt et al., 2017; Consejo General de la Psicología en España, 2018; Lau et al., 2018)

Referente al tercer objetivo específico, se evidenció una asociación directa con efecto medio entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en función al sexo, mujeres ($r = ,397^{**}$) y varones ($r = ,441^{**}$). Igualmente, al comparar correlaciones entre la adicción a los videojuegos con los factores subyacentes de la agresividad, se encontraron diferencias significativas de efecto medio; tanto en mujeres ($r = ,363^{**}$ a $,401^{**}$) como en varones ($r = ,327^{**}$ a $,489^{**}$), a excepción de la dimensión hostilidad; donde, en mujeres, su relación es de efecto pequeño ($r = ,293^{**}$). En esa misma línea, se percibe que la agresividad se asocia directa de efecto medio con las dimensiones de la adicción a los videojuegos; tanto en mujeres ($r = ,331^{**}$ a $,389^{**}$) como en varones ($r = ,382^{**}$ a $,466^{**}$), a excepción con la dimensión tolerancia, donde en varones su relación es de efecto pequeño ($r = ,293^{**}$) (ver tabla 3). De esta manera, se indica predisposición en lo que respecta a cogniciones, emociones y comportamientos de manera agresiva,

tanto en mujeres como varones, expuestos por largos periodos de tiempo a los videojuegos y viceversa; no obstante, es importante mencionar la predominancia en los varones; por ello, la adicción a los videojuegos, entendida como pasar varias horas, a veces todo un día, jugando a través de dispositivos electrónicos puede acarrear una serie de problemas que pueden afectar la salud física e intelectual de los adolescentes, convirtiéndolos en personas dependientes de estos recursos digitales que olvidan sus responsabilidades u obligaciones (Torres, 2018; Rodríguez, 2021). Estos hallazgos se aproximan a los encontrados por Alonso y Romero (2017), en una muestra conformada por niños y adolescentes en España mencionan que la variable género; en este caso el masculino, aporta significativamente prediciendo a la agresión proactiva ($r = -.23^{**}$). Como también, en los resultados del estudio de Córdor (2019), donde los varones (57.8%) obtienen niveles más elevados en la variable dependencia a los videojuegos y agresividad, que las mujeres (42.2%). De modo similar, en este trabajo de investigación se demuestra correlación de efecto pequeño y con significancia estadística entre la variable sociodemográfica sexo con la variable adicción a los videojuegos ($\rho = -.256^{**}$); como también, con los factores subyacentes de la variable adicción a los videojuegos ($\rho = -.215^{**}$ a $-.275^{**}$); es decir, los varones son más adictos a los videojuegos que las mujeres, presentando mayor abstinencia, tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control (ver tabla 2).

Por esta razón, como base en sustento teórico, Quesada (2017) sostiene que las dependencias hacia los juegos virtuales afectan la conducta, originando que los adolescentes se comporten de manera más agresiva cuando juegan de manera consecutiva. De esta manera, se halla una relación con el tiempo expuesto a los juegos virtuales y la aparición de estas sintomatologías, comprobando la forma en como los juegos de video que fomentan la agresividad generan reacciones en la conducta, añadiéndose la furia luego del juego, especialmente en varones. Las diferencias encontradas según sexo, no decreta que los juegos de video sean utilizados solamente por los varones; sin embargo, en la vida real las videogamers mujeres tienen un papel lento pero que va tomando relevancia (López et al. 2021; Challco y Guzmán, 2018).

Prosiguiendo, se obtuvo un modelo teórico para explicar la relación de efecto pequeño de la dimensión hostilidad ($r=,293^{**}$) de la variable agresividad presentada solamente en mujeres y la dimensión tolerancia ($r=,293^{**}$) de la variable adicción a los videojuegos presentada en varones (ver tabla 3). Se tomó como referencia a los autores Williams y Clippinger (2002) los cuales refieren que la proximidad e identidad del opositor tienen influencia en los sentimientos de agresión y hostilidad; y normalmente, los varones presentan mayor diversidad respecto al contenido del juego; muestran preferencia por aventuras, deportes y luchas; siendo estos videojuegos colectivos, donde a pesar de jugar online, existe una interacción con otras personas; mientras las mujeres eligen juegos de estrategia o que desarrollen aspectos emocionales; los cuales, usualmente son solitarios. Estos resultados se fundamentan desde un plano social y cultural, debido a que, el Perú es un país machista, en donde a los varones se les concede mayor oportunidad de vínculo con juegos de contenido violento, lo cual no ocurre con las mujeres, ya que se encuentran restringidas a realizar esas prácticas, por el simple hecho de ser mujer (Chóliz y Marco, 2011; Salas et al., 2017). En esa misma línea, Barroso (2019), refiere que juegos de video simbolizan experiencias audiovisuales en donde los adolescentes pueden pasar varias horas sin importarles el tiempo; por ende, se infiere que los varones juegan una variedad de videojuegos con el objetivo de entretenerse; en cambio, las mujeres con la finalidad de sentirse bien y olvidarse de sus problemas.

En lo que respecta al cuarto objetivo específico, el cual buscó establecer una correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad según la práctica de videojuegos. En los estudiantes que, si practican a los videojuegos, se aprecia una relación directa de efecto grande y entre las variables ($r=, 502^{**}$). De modo similar, se puede decir que la variable adicción a los videojuegos se asocia de efecto medio con los componentes de la agresividad ($r= ,446^{**}$ a $,455^{**}$) y viceversa ($r= ,388^{**}$ a $,494^{**}$), a excepción con la dimensión ira, en donde su relación es de efecto grande ($r=, 508^{**}$). Caso contrario sucede con los estudiantes que no practican a los videojuegos, donde se encontraron evidencias no significativas entre las variables, a excepción de la dimensión ira ($r=,199^*$), agresión verbal ($r=,202^*$), dificultad de control ($r= ,218^*$) y problemas asociados

a los videojuegos ($r = ,265^{**}$), los cuales si presentan significancia estadística (ver tabla 4). Es decir, en estudiantes que practican videojuegos existe prevalencia a presentar uso excesivo y descontrolado de los juegos de video durante varias horas al día, en donde demuestran esfuerzos excesivos por apartarse de la práctica inadecuada, empero no lo consigue; por consecuente, también presentan comportamientos violentos; como, enojo fácil que incluye golpes hacia otros, insultos, percepción negativa y en mayor medida sentimiento de injusticia, fijando un contraste marcado de los que no juegan, los cuales exhiben solo algunos indicadores que lo hacen apreciar como un ser enojado, que grita y presenta perturbaciones en sus hábitos saludables. De modo similar, se encontraron resultados en el estudio de Remigio (2017) donde señala diferencias significativas entre el uso y el abuso de los videojuegos; existiendo predominancia de uso en las mujeres (60%) y de abuso en los varones (50,1%).

Por lo tanto, como modelo teórico, queda demostrado que la utilización desmedida de los juegos de video origina agresividad y adicción, entre otros comportamientos no positivos en la población adolescente (Fuentes y Pérez, 2015). Desde este punto de vista, existe riesgo de incrementar niveles de agresividad en su componente conductual, cognitivo y afectivo, así como disminuir significativamente la conducta prosocial y la empatía, debido a la práctica de videojuegos con temas violentos, haciendo una clara diferencia de aquellos que no realizan estas prácticas (Anderson et al. 2010; Prescott et al., 2018; Gonzáles et al. 2016), pero que, en este estudio, si presentan algunos indicadores, lo cual se puede sustentar debido a que algunos autores mencionan la existencia de pensamientos agresivos y activación fisiológica en espectadores. (Bushman y Whitaker, 2009; Calvert y Tan, 1994). Prosiguiendo, un factor de protección o riesgo para que se produzca la adicción es la responsabilidad, aquellos adolescentes más responsables son autodisciplinados, con sentido del deber, cautelosos y motivados por alcanzar sus metas. Caso contrario, para que se produzca la adicción, se requiere que el menor presente falta de control, respecto al inicio, frecuencia, duración u horarios de práctica y el lugar en que se realiza; además, (Costa y McCrae, 1992; Kardefelt et al., 2017; Consejo General de la Psicología en España, 2018). Cabe

resaltar que las mujeres exponen mayor responsabilidad; tanto en la elección de contenidos como en el tiempo que le dedican, y aquellos adolescentes que no practican juegos de video tienen reservadas otras formas de disfrutar y divertirse en su tiempo libre. (Ricoy y Ameneiros; 2015). Se puede inferir que esta situación se experimenta debido a; en primer lugar, que la educación no está logrando los resultados esperados en cuanto a generar la motivación necesaria para que los adolescentes prioricen su tiempo en el desarrollo de sus actividades escolares; en segundo lugar, el estar conectado varias horas a una computadora, a una tablet o un celular se convierte en una oportunidad para que el estudiante no optimice adecuadamente su tiempo y dedique gran parte de este a los videojuegos; en tercer lugar, al debilitado control familiar para que los adolescentes puedan realizar un uso racional de su tiempo para el empleo de los videojuegos; en cuarto lugar, la falta de autoridad del padre de familia para poder controlar las conductas agresivas de los adolescentes cuando se les quiere prohibir o reducir el tiempo de dedicación a los videojuegos.

En síntesis, fue posible determinar que, los adolescentes participes en la investigación que pasan mayor cantidad de horas compulsiva y descontroladamente en los videojuegos y; además, demuestran esfuerzos excesivos por apartarse de la práctica inadecuada, empero no lo consiguen, se hallan con más predisposición a responder ejerciendo comportamientos desagradables, percibiéndola como una persona colérica que no tiene control sobre sus emociones (Buss y Perry, 1992), enfrentándose física y/o atacando verbalmente ante un estímulo distinguido como amenazante ($r=.390^{**}$). El resultado se constata con otras investigaciones realizadas en Huaraz ($\rho=.72^{**}$) y en distintos distritos de Lima: Olivos ($\rho=.571^{**}$), Comas ($\rho=.261^*$) y Villa María del Triunfo ($\rho=.268^{**}$) en adolescentes de ambos sexos (Nonalaya y Solís, 2020; Remigio, 2017; Córdor, 2019; Vara, 2018).

Además, se estimaron predictores, donde se aprecia que; de manera conjunta, la adicción a los videojuegos, los problemas asociados a los videojuegos y el sexo explican en un 19% a la variable agresividad (ver tabla 5); es decir, para que se produzca una conducta agresiva, no es igual en todos los casos, sino que dependerá de aspectos como los que ya se mencionaron con

anterioridad, de la presencia de factores de riesgo y de otros elementos que nos hacen diferentes unos de otros.

Por otro lado, de forma individual, se demuestra que, la variable adicción a los videojuegos ($\beta = ,278$) influye en que las personas presenten conductas agresivas (ver tabla 5); dicho de otro modo, a mayor tendencia a la dependencia de videojuegos, mayor predisposición a proceder de forma belicosa u ofensiva en distintos momentos, siendo ratificado por Vidal (2020), quien ejecuto su investigación en doscientos quince alumnos del Callao ($\rho = .295^{**}$) y por Vara (2018), en su estudio en adolescentes de 2do a 5to año de nivel secundario en dos I.E. particulares en Villa María del Triunfo ($\rho = .268^{**}$), hallando correlaciones que concuerdan con la presente investigación. Si bien es cierto, el nivel de reportes en las investigaciones actuales se basa en el desarrollo de conductas agresivas gracias al uso desmedido de los juegos de videos (Quwaider et al., 2019; Turel, 2020).

Prosiguiendo, diversas teorías fundamentan que los contenidos expuestos en los videojuegos lograrían moldear y modelar algunos comportamientos, entre ellos a la agresividad (Fuentes y Pérez, 2015; Quesada, 2017; Gonzáles et al., 2016; López et al. 2021). Los autores Bushman y Whitaker (2009) señalan que las conductas agresivas que se encuentran en los juegos de video suelen ser más perjudiciales en relación a la que se observa en otro medio como la televisión, ya que el jugador tiene un desempeño activo y no solo es espectador. Además, en medio del juego el participante acepta incentivos como regalos y reconocimientos por su conducta agresiva, lo cual se relaciona con lo que refiere Bandura (2001), el cual propone que las seis conductas sociales son aprendidas y de esta manera también se asimilaría el comportamiento agresivo, mirando la conducta de los otros y también de la propia experiencia. Asimismo, menciona, que el sujeto repite aquellos comportamientos agresivos después de la observación y de aceptar regalos y reforzadores que sostuvieron estos comportamientos.

También, de forma individual, se asevera que, la variable problemas asociados a los videojuegos ($\beta = ,185$) contribuye en que los adolescentes

presenten un comportamiento agresivo elevado (ver tabla 5); en síntesis, aquellos jugadores que manifiesten dilemas en sus vínculos con otras personas, alteraciones en prácticas que le hacen bien a su salud, insomnio y hábitos de alimentación inapropiados serían más propensos a reportar altos niveles de agresividad, confirmando así con las estadísticas publicadas por MINSA (2021), donde hace mención que en los últimos dos años se han dado a conocer más de 1051 incidencias de personas con cuadros de trastornos por adicción a videojuegos, siendo el grupo etario más afectado los adolescentes entre 12 a 17 años generando problemas de conducta, agresividad, problemas de concentración en el estudio, irresponsabilidad, pérdida de apetito, sueño, entre otros; es importante mencionar que, estos índices incrementaron durante la pandemia por Covid 19.

En relación a los hallazgos obtenidos la teoría del Aprendizaje Social del autor Albert Bandura para explicar las respuestas agresivas, mencionando que la frustración origina un impulso, el cual solo aminora con la conducta agresiva, dicho de otra forma, refiere que el comportamiento agresivo será originado a raíz de una frustración, el cual será solo la consecuencia de una interrupción en el logro de las metas (Serrano, 2011) y los adolescentes pasan demasiadas horas del día en contacto con un monitor, alejados de su realidad, llegando a afectar su desempeño académico, relación familiar y desenvolvimiento inter e intrapersonal (INEI, 2019; López, Amairani y Taylor, 2015), en estos casos, la agresión se recompensa de manera constante, debido a que estos adolescentes se encuentran poco motivados, agobiados y poco eficientes; por ende, se vuelve en una forma de respuesta dominante a la frustración.

Igualmente, de forma individual, se afirma que la variable sexo ($\beta = ,171$) predice que las personas presenten conductas agresivas (ver tabla 5); lo cual significa que, las mujeres muestran mayor número de conductas de atacar física o verbalmente a otras personas como producto de diferentes situaciones, momentos o circunstancias, que los varones. Es importante señalar que, Remigio (2017), en su investigación en escolares de secundaria de 2 colegios estatales del distrito de los Olivos en la ciudad de Lima las mujeres obtuvieron índices medios (31,0%), altos (30,3%) y muy altos (26,2%) de agresividad.

De modo similar, como base en sustento teórico, en esta investigación se hallaron resultados aseverando que las mujeres presentan mayores niveles de agresividad en las dimensiones hostilidad e ira ($\rho = ,152^{**}$ y $,136^{**}$) (ver tabla 2), lo cual quiere decir que, muestran una actitud que implica disgusto, caracterizada por la valoración negativa de las personas que las rodean y se manifiesta cuando, se le expresa a una persona que no es de su agrado o cuando se le desea que le vaya mal; del mismo modo, manifiestan mal humor haciendo que se perciban como una persona enfurecida (Matalinares et al., 2012; Buss y Perry, 1992). Una posible explicación a este hallazgo se sustentaría bajo la teoría neurológica, donde hace referencia que la agresividad es innata del ser humano, pero que existen algunos factores genéticos y biológicos, que pueden influenciar en su aparición (Lopera, 2019). A esto, se debe tener en cuenta lo señalado por Barroso (2019), quien expresa que la adolescencia es una de las fases más complejas en ciclo de vida de la humanidad, debido a los múltiples cambios que se experimentan, principalmente a nivel psicológico, en donde existen aumentos en los comportamientos defensivos, hostiles, etc.

Es fundamental mencionar la relevancia de este estudio pues las autoridades educativas contarán con un diagnóstico situacional sobre esta problemática y podrán tomar decisiones psicopedagógicas pertinentes; facilitando la elaboración de programas educativos de bienestar y salud mental orientados al tratamiento de este problema; además, la investigación podrá ser utilizada como antecedente en futuras investigaciones, pues se ejecutó con datos válidos los cuales permiten obtener resultados confiables de manera estadística, brindando apertura a nuevos temas de estudio con el descubrimiento de diferentes variables que despierten el interés científico.

Para finalizar, la limitación presentada en esta investigación fue el reducido número de muestra, condicionando exclusiva y únicamente a la muestra detallada en el estudio, del mismo modo, otra limitación fue el no realizar un análisis de valores atípicos según la práctica de videojuegos, con el fin de observar el impacto en los resultados, ya que ésta resultaba predictor de la variable agresividad, pero no había una correlación adecuada.

VI. CONCLUSIONES

Se evidencia correlación en sentido positivo de efecto medio entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote ($r=,390^{**}$). A su vez, se estimaron predictores, donde se aprecia que; de manera conjunta, la adicción a los videojuegos, los problemas asociados a los videojuegos y el sexo explican en un 19% a la variable agresividad.

Asimismo, en el análisis descriptivo de las variables de estudio se aprecia que la media (23.07) de la variable adicción a los videojuegos se encuentra por debajo de la media teórica (50). Por otro lado, respecto a la variable agresividad se observa que la media (36.42) se encuentra por debajo de la media teórica (54).

Por otro lado, se determinó correlación de efecto medio ($r=,301^{**}$ a $,381^{**}$) entre las dimensiones de ambas variables, a excepción de la dimensión hostilidad, en donde su relación es de efecto pequeño ($r=,202^{**}$ a $,284^{**}$).

Posteriormente, se determinó la relación de forma directa con efecto medio entre la adicción a los videojuegos y agresividad en mujeres ($r=,397^{**}$) y varones ($r=,441^{**}$), pero con predominancia en varones.

Por último, se determinó relación directa de efecto grande entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes que si practican a los videojuegos ($r=,502^{**}$). De modo similar, se puede decir que la variable adicción a los videojuegos se asocia de efecto medio con los componentes de la agresividad ($r=,446^{**}$ a $,455^{**}$) y viceversa ($r=,388^{**}$ a $,494^{**}$), a excepción con la dimensión ira, en donde su relación es de efecto grande ($r=,508^{**}$).

VII. RECOMENDACIONES

En futuras investigaciones, aumentar el número de muestra haciendo uso del muestreo aleatorio y realizar el estudio, pero con otro tipo de población, como estudiantes que se encuentren en nivel primaria o jóvenes universitarios, con la finalidad de generalizar los resultados y ampliar las evidencias en torno a las variables adicción a los videojuegos y agresividad.

Además, se recomienda a los directivos de la institución educativa donde se aplicaron los instrumentos de evaluación, la implementación de programas preventivos/promocionales orientados al uso adecuado de los juegos de video.

Se propone ejecutar una investigación cuasi experimental en adolescentes que practiquen juegos de video, con el objetivo de aplicar programas educativos de bienestar y salud mental orientados al tratamiento de las conductas agresivas.

Por último, se propone incluir la obtención de información cualitativa respecto al uso de los juegos de video como frecuencia, cantidad de horas, preferencia de contenido, etc. con la finalidad de ampliar el panorama respecto a la práctica de videojuegos en los adolescentes.

REFERENCIAS

- Aarseth, E., Bean, A., Boonen, H., Carras, M., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C., Haagsma, M., Bergmark, K., Hussain, Z, Jansz, J., Kardefelt, D., Kutner, L., Marley, P, Nielsen, R., Prause, N.,... Van, A. (2017). Scholars' open debate paper on the world health organization ICD-11 gaming disorder proposal. *Journal Behav Addict*, 6(3), 267–270. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088>
- Alonso, C., y Romero, E. (2017). El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica de niños y adolescentes. Personalidad y problemas asociados. *Actas Españolas de Psiquiatría*, 45(2), 62-70. <https://doi.org/10.23923/j.rips.2021.02.046>
- American Psychiatric Association. (2005). Diagnostic and statistical manual of mental disorders. *The American Journal of Psychiatry*, 152, 1228. <https://doi.org/10.1176/ajp.152.8.1228i>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statiscal Manual of Mental Disorders*. Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- Anderson, C., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E., Bushman, B., Sakamoto, A., Rothstein, H. y Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>
- Arias, J. (2021). *Técnicas e instrumentos de investigación científica para ciencias administrativas, aplicadas, artísticas y humanas*. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2238>
- Baithesda, B. y Hanungtiasa, D. (2017). The relationship of playing violent video game addiction and aggressive behavior of students at UNKLAB elementary school. *Abstract Proceedings International Scholars Conference*, 5(1), 12.

<https://doi.org/10.35974/isc.v5i1.1588>

- Bandura, A. (1977). Self-efficacy. Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191–215. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: an agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52, 1–26. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1>
- Barroso, A. (2019). Videojuegos y comportamientos agresivos: una aproximación. *Alternativas cubanas en psicología*. 4(11), 91-100. https://www.researchgate.net/publication/332138427_VIDEOJUEGOS_Y_COMPORTAMIENTOS_AGRESIVOS_UNA_APROXIMACION
- Block, J. (2008). Issues for DSM-V: internet addiction. *American Journal of Psychiatry*, 165(3), 306-307. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2007.07101556>
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, R., Guerrero, M., Gonzales, I. y Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2) 129 -136. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Bushman, B. y Whitaker, J. (2009). A review of the effects of violent videogames on children and adolescents. *Washington and Lee Law Review*, 66(3), 1033-1052. <https://scholarlycommons.law.wlu.edu/wlulr/vol66/iss3/5>
- Buss, A. y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and social psychology*, 63(3), 452-459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Cajaleon, S. (2020). *El uso excesivo de videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/66636>
- Calvert, S. y Tan, S. (1994). Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus

- observation. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 125-139.
[https://doi.org/10.1016/0193-3973\(94\)90009-4](https://doi.org/10.1016/0193-3973(94)90009-4)
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 63(3), 91-95. <https://doi.org/10.20882/adicciones.10>
- Carbonell, X. (2020). The diagnosis of video game addiction in DSM-5 and ICD-11: challenges and opportunities for clinicians. *Papeles del Psicólogo*, 41(3), 1-8. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Challco, S., Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales, en estudiantes del área de ingenierías de la Unsa*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. [http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1 &isAllowed=y](http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Choi, Y., Chu, K., y Choi, E. (2018). The Impact of Video Game Addiction in the Workplace. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCBPL)*, 8(2), 1–19. <https://doi.org/10.4018/IJCBPL.2018040101>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón y Uso de dependencia de videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2), 418-426. <https://doi.org/10.6018/analesps>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de ética y deontología*. http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Cóndor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019* [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37373>
- Consejo General de la Psicología en España. (2018). *La OMS ha incluido el “trastorno por videojuegos” en el CIE-11*. Infocop. https://www.infocop.es/view_article.asp?id=7241

- Costa, P. y McCrae, R. (1992). The Revised NEO Personality Inventory (NEOPI-R) and NEO-Five-Factor Inventory (NEOFFI) professional manual. *Psychological Assessment Resources*, 396, 223-273.
- Cuenca, V. y Mendoza, B. (2017). Comportamiento prosocial y agresivo en niños: tratamiento conductual dirigido a padres y profesores. *Acta de Investigación Psicológica*, 7(2), 2691- 2703. <https://doi.org/10.1016/j.aiprr.2017.03.005>
- De Medeiros, B., Pimentel, C., Sarmet, M. y Mariano, T. (2020). "Brutal Kill!" Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25(2), 261-271. <https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>
- Dollard, J., Doob, L., Miller, N., Mowrer, O., y Sears, R. (1938). *Frustration and aggression*. New Haven: Pub. for the Institute of human relations by Yale University Press.
- Echeburúa, E., y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95. <https://doi.org/10.20882/adicciones.196>
- Estrada, E., Mamani, M., Gallegos, N. y Mamani, H. (2021). Adicción a internet y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Apuntes Universitarios*, 11(1), 140 - 157. <https://doi.org/10.17162/au.v11i1.560>
- Fuentes, L. y Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre, Colombia. *Opción*, 31, 318-328. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045571020>
- González, L., Báez, T. (2016). Desarrollo de Sistema Experto para Diagnóstico de Dependencia de Videojuegos en Niños. <http://repositorio.une.edu.py/handle/123456789/258>
- Gracia, A. y Galicia, E. (2020). *México es el mayor consumidor de videojuegos en América Latina*. Infobae. <https://www.infobae.com/america/mexico/2020/01/05/mexico-es-el-mayorconsumidor-de-videojuegos-en-america-latina/>

- Guerra, C., Montiel, I., Molina, N., Escalona, Y., Riquelme, J. y Rojas, L. (2019). Análisis de una Escala Breve de Conductas de Riesgo en Internet en jóvenes chilenos. *Anuario de Psicología*, 49(1), 33-39. <https://doi.org/10.1344/anpsic2019.49.4>
- Guevara, G. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la institución educativa Algarrobos, Pimentel* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48856>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Hollingdale, J. y Greitemeyer, T. (2014). The effect of online violent video games on levels of aggression. *PLoS ONE*, 9(11). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0111790>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2019). *Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. INEI. <http://m.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/ticdiciembre.pdf>
- Kardefelt, W., Heeren, A., Schimmenti, A., Rooij, A., Maurage, P., Carras, M., Edman, J., Blaszczynski, A., Khazaal, Y. y Billieux, J. (2017). How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours?. *Addiction*, 112(10), 1709–1715. <https://doi.org/10.1111/add.13763>
- Kim, E., Yim, H., Jeong, H., Jo, S., Lee, H., Son, H. y Han, H. (2018). The association between aggression and risk of Internet gaming disorder in Korean adolescents: the mediation effect of father-adolescent communication style. *Epidemiology and health*, 40, <https://doi.org/10.4178/epih.e2018039>
- Király, O., Griffiths, M. y Demetrovics, Z. (2017). Internet gaming disorder and the CIE-11: Conceptualization, debates, and controversies. *Revista de*

adicciones al comportamiento, 6 (3), 280-284.
<https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.046>

Lau, C., Stewart, S., Sarmiento, C., Saklofske, D. y Tremblay, P. (2018). Who Is at Risk for Problematic Video Gaming? Risk Factors in Problematic Video Gaming in Clinically Referred Canadian Children and Adolescents. *Multimodal Technologies and Interaction*, 2(2), 19.
<https://doi.org/10.3390/mti2020019>

Lopera, J. (2019). La pulsión en Freud ¿un concepto superado?. *CES Psicología*. 12(3), 133-149. <https://doi.org/10.21615/cesp.12.3.10>

López, A., Amairani, G. y Taylor, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, 21(1), 12-16.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>

López, F., Mezquita, L., Griffiths, M., y Ibáñez, M. (2021). The role of personality on disordered gaming and game genre preferences in adolescence: gender differences and person - environment transactions. *Addictions*, 33(3), 263-272. doi: 10.20882/adicciones.1370.

Mancheno, J. (2020). *Internet Y Comportamientos Agresivos, En La Unidad Educativa Cristiana "Verbo". Riobamba, Período Octubre 2018 – Marzo 2019* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo].
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/6680>

Marco, C. y Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>

Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, G. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de Investigación en Psicología*, 15(1), 147-161. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674>

- McLean, L., y Griffiths, M. (2013). The psychological effects of videogames on young people. *Aloma: 'Revista de Psicología Ciencias de l'Educació I de l'Esport*, 31(1), 119-133.
<http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/view/266790>
- Ministerio de Educación. (2017). *En el Perú, 75 de cada 100 escolares han sufrido de violencia física y psicológica*.
<http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=42630>
- Ministerio de 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>
- Moncada, J., Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*. 21, 43-49.
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>
- Muñiz, C. (2014). *El Uso de los Tests y otros Instrumentos de Evaluación en Investigación*. Comisión Internacional de Tests.
https://www.intestcom.org/files/statement_using_tests_for_research_spanish.pdf
- Nonalaya, M. y Solís, M. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/62038>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *Behind the numbers: ending school violence and bullying*. UNESCO.
https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5975_d_E_NDING-SCHOOL-VIOLENCE.pdf

- Pinazo, D., García, L. y García, R. (2020). Implementación de un programa basado en mindfulness para la reducción de la agresividad en el aula. *Revista de Psicodidáctica*, 25(1), 30-35. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2019.08.004>
- Prescott, A., Sargent, J. y Hull, J. (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40), 9882-9888. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114>
- Quesada, V. (2017). La adicción a los videojuegos, ¿trastorno mental?. *Cuadernos de Atención Primaria*, 23(2), 23-24.
- Quwaider, M., Alabed, A. y Duwairi, R. (2019). The impact of video games on the players behaviors: A survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575-582. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077>
- Ramírez, R. (2021). *Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/63311>
- Razvan, E., Rizeanu, G. y Manolache, A. (2019). The effects of anxiety, aggressiveness and risk management on decision-making behavior in online gambling. *Romanian Journal of Psychology Studies*, 7 (1), 3-11. <https://ssrn.com/abstract=3562194>
- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de los Olivos, 2017* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/11347>
- Ricoy, C. y Ameneiros, A. (2015). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291–1308. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.48445

- Rodríguez, M. (2021). The use of video games in adolescents. A Public Health problem. *Enferm. Glob*, 20(62), 575-591. <https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rosillo, N. (2020). *Adicción a internet y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de la ciudad de Tacna* [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/44619>
- 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. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sánchez, J., Telumbre, J. & Castillo, L. (2021). Description of the use and dependence on video games in school adolescents from Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions*, 21(1), 1-14. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Sandoval, E. (2018). Aprendizaje e inteligencia artificial en la era digital: implicancias socio-pedagógicas ¿Reales o futuras?. *Revista Boletín Redipe*, 7(11), 155-171. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/626>
- Sandoval, E. (2019). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87-102. <https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi18-1.ctvp>
- Serrano, I. (2011). *Conducta agresiva en niños y adolescentes. Características clínicas, evaluación e intervención*. Psicología clínica de la infancia y de la adolescencia. Madrid: Pirámide.
- Torres, A. (2018). *Adicción a los videojuegos: síntomas, causas y tratamiento*. Psicología y mente. <https://psicologiymente.com/clinica/adiccion-a-videojuego>.
- Turel, O. (2020). Videogames and guns in adolescents: Tests of a bipartite theory. *Computers in Human Behavior*, 109, 106355. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106355>

- 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://hdl.handle.net/20.500.12692/36214>
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017* [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/558>
- Vidal, S. (2020). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020* [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48166>
- Williams, R. y Clippinger, C. (2002). Aggression, competition and computer games: Computer and human opponents. *Computers in Human Behavior*, 18(5), 495-506. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00009-2](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00009-2)
- Zambrano, P., Bermeo, C. y Moreira, M. (2019). *Metodología de la investigación*. Colloquium.

ANEXOS

Anexo 01

Índices de homogeneidad y consistencia interna de las puntuaciones del instrumento de adicción a los videojuegos (n=391)

Factor	ítem	r_{ict}		α
		ítem-factor	ítem-test	
Abstinencia	ADV3	.67	.66	.90
	ADV4	.64	.64	
	ADV6	.68	.68	
	ADV7	.69	.68	
	ADV10	.72	.71	
	ADV11	.66	.64	
	ADV13	.68	.70	
	ADV14	.62	.63	
	ADV21	.50	.58	
ADV25	.54	.59		
Tolerancia	ADV1	.63	.63	.83
	ADV5	.69	.72	
	ADV8	.56	.58	
	ADV9	.62	.64	
	ADV12	.64	.68	
Problemas asociados a los videojuegos	ADV16	.65	.59	.81
	ADV17	.59	.55	
	ADV19	.71	.66	
	ADV23	.61	.58	
Dificultad de control	ADV2	.32	.46	.80
	ADV15	.64	.62	
	ADV18	.58	.61	
	ADV20	.62	.55	
	ADV22	.62	.62	
	ADV24	.57	.62	
Adicción a los videojuegos				.95

Nota: r_{ict} = coeficiente de correlación R corregido; α = coeficiente de consistencia interna Alfa

En relación a los índices de homogeneidad que se basan de acuerdo a las puntuaciones obtenidas de la aplicación del test de adicción a los videojuegos aplicadas en una muestra de 391 estudiantes de una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote, se visualizan los valores de la correlación ítem-factor (.32 a .72) e ítem-test (.46 a .72).

Con respecto a la confiabilidad del instrumento, fue analizada a través del coeficiente de Alfa, dando como resultado valores promedios de .80 a .90 en las dimensiones del cuestionario.

Anexo 02

Índices de homogeneidad y consistencia interna de las puntuaciones del instrumento de agresividad (n=391)

Factor	ítem	r_{ict}		α
		ítem-fact	ítem-test	
Agresión física	AG1	.55	.53	.86
	AG5	.65	.58	
	AG9	.65	.60	
	AG13	.59	.57	
	AG17	.63	.58	
	AG21	.66	.64	
	AG27	.62	.58	
	AG29	.50	.58	
Agresión verbal	AG2	.56	.57	.77
	AG6	.50	.54	
	AG10	.56	.62	
	AG14	.57	.56	
	AG18	.53	.60	
Hostilidad	AG4	.37	.47	.81
	AG8	.64	.59	
	AG12	.57	.58	
	AG16	.59	.52	
	AG20	.41	.43	
	AG23	.33	.36	
	AG26	.69	.62	
	AG28	.57	.49	
Ira	AG3	.42	.46	.81
	AG7	.57	.59	
	AG11	.60	.68	
	AG19	.55	.65	
	AG22	.64	.70	
	AG25	.66	.69	
Agresividad				.93

Nota: r_{ict} = coeficiente de correlación R corregido; α = coeficiente de consistencia interna Alfa

En relación a los índices de homogeneidad que se basan de acuerdo a las puntuaciones obtenidas de la aplicación del cuestionario de agresividad aplicadas

en una muestra de 391 estudiantes de una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote, se visualizan los valores de la correlación ítem-factor (.33 a .69) e ítem-test (.36 a .70)

Con respecto a la confiabilidad del instrumento, fue analizada a través del coeficiente de Alfa, dando como resultado valores promedios de .77 a .86 en las dimensiones del cuestionario.

Anexo 03

Estadísticos descriptivos y comparación de medias según sexo (n=391)

Variable	Sexo				t
	V (n=173)		M (n=218)		
	M	DE	M	DE	
Adicción a los Videojuegos	27.104	17.197	19.876	19.425	3.843***
Abstinencia	11.335	8.074	8.725	9.208	2.939**
Tolerancia	5.434	4.457	3.876	4.782	3.296**
Problemas Asociados a los Videojuegos	3.832	3.082	2.509	3.152	4.163***
Dificultad de Control	6.503	4.084	4.766	4.241	4.088***
Agresividad	34.618	18.615	37.849	21.111	-1.583
Agresión Física	8.636	6.615	7.821	7.071	1.164
Agresión Verbal	5.538	3.468	6.009	4.449	-1.145
Hostilidad	12.925	6.595	15.032	6.642	-3.126**
Ira	7.520	5.080	8.986	5.578	-2.684**

Nota: p<.05*; p<.01**; p<.001***

Se procedió a ejecutar el cálculo de las diferencias entre grupos con base según sexo. En la variable adicción a videojuegos y sus dimensiones se aprecian diferencias significativas (p<.01**). En lo concerniente a la variable agresividad, no se hallaron diferencias significativas (p>.05), no obstante, se encontraron diferencias significativas en las dimensiones hostilidad e ira (-3.126**; -2.684**).

Anexo 04

Estadísticos descriptivos y comparación de medias según la práctica de videojuegos (n=391)

Variable	Práctica de videojuegos				t
	Si (n=279)		No (n=112)		
	M	DE	M	DE	
Adicción a los Videojuegos	28.111	18.563	10.527	12.477	-10.853***
Abstinencia	11.968	8.717	4.679	6.643	-8.929***
Tolerancia	5.391	4.773	2.509	3.816	-5.699***
Problemas Asociados a los Videojuegos	3.986	3.256	.875	1.465	-13.010***
Dificultad de Control	6.767	4.166	2.464	2.613	-12.260***
Agresividad	36.717	19.440	35.679	21.680	-.462
Agresión Física	8.419	6.647	7.589	7.415	-1.079
Agresión Verbal	5.885	3.933	5.589	4.328	-.653
Hostilidad	14.151	6.554	13.973	7.065	-.236
Ira	8.262	5.301	8.527	5.679	.438

Nota: p<.05*; p<.01**; p<.001***

Luego, se procedió a ejecutar el cálculo de las diferencias entre grupos con base según la práctica de videojuegos. En la variable adicción a videojuegos y sus dimensiones se aprecian diferencias significativas (p<.01**). En lo concerniente a la variable agresividad, no se hallaron diferencias significativas (p>.05).

Anexo 05

Matriz de operacionalización de variables

Variable Independiente	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicador	Escala
Adicción a los videojuegos	Uso excesivo y descontrolado de los juegos de video durante varias horas al día, en donde el individuo demuestra esfuerzos excesivos por apartarse de la práctica inadecuada, empero no lo consigue (Chóliz y Marco,2011).	Puntajes hallados a través del Test de Dependencia a los Videojuegos fue construido Chóliz y Marco (2011)	Abstinencia	Tiene irritación por no jugar.	Ordinal
				Tiene malestar por no jugar.	
			Tolerancia	Aumentó de forma progresiva el uso de los videojuegos.	
				Uso de los videojuegos para sentirse bien.	
				Uso de los videojuegos para aliviar los problemas.	
			Problemas asociados a los videojuegos	Presenta problemas en las relaciones	

				interpersonales (familiares y sociales)	
				Perturbación de hábitos saludables.	
				Pérdida de sueño.	
				Patrones de comida inadecuados.	
			Dificultad de control	Usa de forma excesiva los videojuegos.	
				Tiene dificultad para dejar de jugar.	
Agresividad	Conducta característica de una persona de atacar física o verbalmente a otras personas como producto de diferentes situaciones, momentos o circunstancias (Buss y	Puntajes hallados a través del Cuestionario de Agresión son Arnold Buss y Mark Perry en el año1992, luego es traducido al español por Andreu, Peña y García en el año 2002	Agresión física	Enojo fácil	Ordinal
				Golpes a otros	
				Intención de violencia física	
			Agresión verbal	Insultos	
				Gritos	
				Apodos	
			Hostilidad	Percepción negativa	

	Perry, 1992).	y finalmente		Emoción adversa	
		Matalinares, et al en el	Ira	Acoso	
		año 2012		Sentimiento de injusticia	

Anexo 06:

Matriz de consistencia

Variables	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis
Adicción a los videojuegos	¿Existe relación entre Adicción a videojuegos y Agresividad en estudiantes de una institución estatal de Nuevo Chimbote?	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar la relación entre Adicción a videojuegos y Agresividad en estudiantes de una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>1. Analizar descriptivamente la variable adicción a videojuegos y</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Hi: La adicción a los videojuegos se relaciona de manera directa con la Agresividad en estudiantes de una institución estatal de Nuevo Chimbote.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>Hi1: La adicción a los videojuegos se relaciona de manera directa con la</p>

<p>Agresividad</p>		<p>agresividad en estudiantes de una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote</p> <p>2. Determinar la relación entre las dimensiones de la variable adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote.</p> <p>3. Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad según sexo en estudiantes de una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote.</p> <p>4. Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad según la práctica de videojuegos en estudiantes de una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote.</p>	<p>agresión física en estudiantes de una institución estatal de Nuevo Chimbote.</p> <p>Hi2: La adicción a los videojuegos se relaciona de manera directa con la agresión verbal en estudiantes de una institución estatal de Nuevo Chimbote.</p> <p>Hi3: La adicción a los videojuegos se relaciona de manera directa con la ira en estudiantes de una institución estatal de Nuevo Chimbote.</p> <p>Hi4: La adicción a los videojuegos se relaciona de manera directa con la hostilidad en estudiantes de una institución estatal de Nuevo Chimbote.</p>
--------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ANEXO 06: TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

I. Presentación: el presente instrumento busca diagnosticar el grado de dependencia a los videojuegos que usted presenta, no existen respuestas buenas ni malas, responder los enunciados según sea su caso.

II. Datos Generales:

Sexo: F () M ()

Edad: años

Horas al día que se dedica al videojuego:

III. Datos específicos del instrumento

a) Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala:

0 Totalmente en desacuerdo

1 Un poco en desacuerdo

2 Neutral

3 Un poco de acuerdo

4 Totalmente de acuerdo

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 familiares 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 estoy haciendo otras cosas (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/enfada 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, avanzar, 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 sitio	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4

b) A continuación, en la siguiente relación de enunciados tomar en cuenta esta otra escala de respuestas.

0 Nunca

1 Rara vez

2 A veces

3 Con frecuencia

4 Muchas veces

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 el PC	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo 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 solo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de 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 mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (como 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

ANEXO 07: CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Instrucciones: A continuación, observarás afirmaciones referentes a situaciones o hechos que podrían ocurrirte. Marca con un aspa "X" según tu criterio donde:

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, lo importante es conocer la forma en como tú percibes, sientes y actúas en dichas situaciones.

		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 enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida					
4	A veces soy bastante envidioso					
5	Si se 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 algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15	Soy una persona apacible.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.					
23	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 08: CARTA DE PRESENTACION



Chimbote, 23 de mayo del 2022

CARTA N°110- 22/D.Ps-UCV-CH

Amelia Otarola Belevan
Coordinadora de TOE
I.E. República Federal Socialista de Yugoslavia

Presente. -

De mi especial consideración:

Es grato poder expresarle nuestros saludos a nombre de la Universidad César Vallejo de Chimbote y desearle todo tipo de éxitos en su gestión al frente de su representada.

La Escuela de Psicología ha previsto en su Plan de Estudios que en el XI ciclo se desarrolle la experiencia curricular denominada **Desarrollo del Proyecto de Investigación** que estará bajo la responsabilidad **Mg. Peralta Eugenio Gutember Viligran** (cuyo proceso involucra la aplicación del siguiente los instrumentos denominado: **Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y del Cuestionario de Agresión**)

Por esta razón, es nuestro interés solicitarle se brinde las facilidades nuestros estudiantes para que puedan lograr el desarrollo de la aplicación de la misma, con fines investigativos sobre el trabajo de investigación denominado: **"Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución pública estatal, Nuevo Chimbote, 2022"**

Cabe destacar que la información será resguardada bajo confidencialidad y ética profesional.

Sin otro particular por el momento, le reitero las muestras de mi especial consideración.

Dra. Iveth Mariela Flores Flores
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Campus Chimbote

Se adjunta data de estudiantes:

Clara Luz Terrones Rios

ANEXO 09: ASENTIMIENTO INFORMADO

El presente estudio será realizado por Clara Luz Terrones Ríos investigadora de la Universidad César Vallejos y está autorizada por la Escuela de Pre grado para la ejecución del proyecto de tesis, que tiene como finalidad conocer la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de una institución educativa estatal, Nuevo Chimbote, 2022, mediante el llenado de dos test psicológicos que miden estas variables.

Teniendo en cuenta los siguientes aspectos que protegerán la integridad de sus alumnos:

1. La decisión para que sus estudiantes participen respondiendo estos test es libre y voluntaria.
2. Las respuestas dadas en estos test serán guardadas con absoluta confidencialidad y de forma anónima; además, sepa que la participación de sus estudiantes no tiene riesgos, ni efectos secundarios que lo perjudiquen.
3. Se reconoce que la información proveída en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial. Asimismo, no podrá ser usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin su consentimiento.
4. Mediante el llenado de este documento queda establecido su consentimiento y certifica su autorización para que sus estudiantes participen en esta investigación.

Por medio del presente documento:

Yo _____

Tutor(a) del _____ de nivel secundaria de la I.E. República Federal Socialista de Yugoslavia acepto y doy el acceso a que mis estudiantes participen de la investigación titulada "Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa estatal, Nuevo Chimbote, 2022".

FIRMA

ANEXO 10: INSTRUMENTOS DE LIBRE ACCESO

The screenshot shows the homepage of the 'Revista de Investigación en Psicología' website. The header is red and contains the journal's logo, name, ISSN (1886-1875), and PISSN (1380-1602). Navigation links for 'Actual', 'Archivos', 'Ayuda de', 'Publicar artículos', and 'Enviar' are present. A search bar is located in the top right corner. The main content area features the article title 'Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry'. Below the title, the authors are listed: María Matalinares Calvet, Juan Yaringaño L., Joel Usada E., Erika Fernández A., Yasmín Huaní T., and Alejo Campos G., all from the Faculty of Psychology at the National Major University of San Marcos in Lima, Peru. A thumbnail image of the journal cover is displayed. On the right side, there is a section for 'Revista acreditada por el Fondo Editorial de la UNMSM' and language options for 'English' and 'Español (España)'. Below that, it indicates the journal is 'RESUMIDA/INDIZADA' by 'ALICIA' and 'LA Referencia'. The DOI is provided as <https://doi.org/10.15381/rp.1879>. The browser's taskbar at the bottom shows the date as 10/10/2022.

The screenshot shows the homepage of the 'Anales de Psicología / Annals of Psychology' website. The header is purple and features the journal's logo, name, and ISSN (1895-2294) and e-ISSN (0212-9726). Navigation links for 'Actual', 'Archivos', and 'Ayuda de' are visible. A search bar is in the top right. The main content area displays the article title 'Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia'. The authors listed are Marijane Chóla and Clara Marco, both from the University of Valencia. A 'PDF Original' button is available. The article's citation information is provided: Chóla, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 27(2), 418-426. The DOI is <https://doi.org/10.1889/1895-2294-2011-2301>. A 'Enviar un artículo' button is also present. The 'Palabras clave' section lists: adicciones tecnológicas, dependencia de videojuegos, uso de videojuegos, adolescencia, infancia. The journal's contact information is provided at the bottom right: 'Revista de Investigación en Psicología' (revista@psico.unmsm.edu.pe), ISSN: 0212-9726, e-ISSN: 1895-2294. The browser's taskbar at the bottom shows the date as 10/10/2022.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PERALTA EUGENIO GUTEMBER VILIGRAN, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHIMBOTE, asesor de Tesis titulada: "Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa estatal, Nuevo Chimbote, 2022", cuyo autor es TERRONES RIOS CLARA LUZ, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

CHIMBOTE, 22 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PERALTA EUGENIO GUTEMBER VILIGRAN DNI: 44110570 ORCID: 0000-0002-1177-6088	Firmado electrónicamente por: GPERALTAE el 05- 08-2022 15:09:38

Código documento Trilce: TRI - 0361150