



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

**Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes  
de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo - 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciada en Psicología**

**AUTORES:**

Atarama Mendivil Erick Bronson (orcid.org/0000-0002-7670-2274)

Rondo Cuba, Gabriel (orcid.org/0000-0002-3044-9883)

**ASESORA:**

Dra. Fernández Mantilla Mirtha Mercedes (orcid.org/0000-0002-8711-7660)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Violencia

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO – PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

Este trabajo lo dedicamos a nuestra familia, que han sido la mano extra que nos ayuda, para solucionar los problemas de la vida.

## **Agradecimiento**

Agradezco este trabajo a nuestros docentes, por la paciencia y la minuciosidad que han tenido al revisar este trabajo, y a Dios por permitirnos culminar satisfactoriamente nuestra carrera profesional.

## Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN.	1
II. MARCO TEÓRICO.	5
III. METODOLOGÍA.	10
3.1.Tipo y diseño de investigación:	10
3.2.Variables y operacionalización	11
3.3.Población, Muestra y Muestreo	12
3.4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	14
3.5.Procedimientos:	16
3.6.Método de análisis de datos	17
3.7.Aspectos Éticos	17
IV. RESULTADOS.	18
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	30
VII. RECOMENDACIONES	31
VIII. REFERENCIAS	32
ANEXOS:	

## Índice de tablas

Tabla 1: Número de alumnos del nivel secundario de las Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo 2022	13
Tabla 2 Niveles de dependencia a los videojuegos de estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022	18
Tabla 3 Niveles de agresividad en estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022	19
<i>Tabla 4 Correlación Dependencia a los videojuegos y agresividad de estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022</i>	20
<i>Tabla 5 Correlación Dependencia a los videojuegos y agresividad física de estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022</i>	21
<i>Tabla 6 Correlación Dependencia a los videojuegos y agresividad verbal de estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022</i>	22
<i>Tabla 7 Correlación Dependencia a los videojuegos y Hostilidad de estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022</i>	23
<i>Tabla 8 Correlación Dependencia a los videojuegos e Ira de estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022</i>	24
<i>Tabla 9 Validez de Contenido según criterio de Jueces del Cuestionario de agresividad</i>	44
<i>Tabla 10 Validez de Constructo de la Variable Dependencia a los videojuegos por medio del método Ítem-Test</i>	45
<i>Tabla 11 Validez de Constructo de la Variable Agresividad por medio del método Ítem-Test</i>	46
<i>Tabla 12 Confiabilidad por consistencia interna del Cuestionario de Agresividad</i>	48
<i>Tabla 13 Normalidad de Dependencia a los videojuegos y agresividad</i>	57
<i>Tabla 14 Normalidad de Dependencia a los videojuegos y Agresividad Física</i>	57
<i>Tabla 15 Normalidad de Dependencia a los videojuegos y Agresividad Verbal</i>	58
<i>Tabla 16 Normalidad de Dependencia a los videojuegos y Hostilidad</i>	58
<i>Tabla 17 Normalidad de Dependencia a los videojuegos e Ira</i>	59

## ANEXOS

Anexo 1: Cuestionario de Dependencia a los Videojuegos

Anexo 2: Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992)

Anexo 3: Validez de los Instrumentos.

Anexo 4: Confiabilidad de los Instrumentos

Anexo 5: Firmas de los jurados

Test de Dependencia a los Videojuegos

Anexo 6: Consentimiento Informado

Anexo 7: Acceso a Pruebas

Anexo 8: Tablas de normalidad

Anexo 9: Evidencia SPSS

## Resumen

La investigación tiene como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022. El tipo de estudio usado fue el básico con un diseño no experimental, así mismo la muestra fue de 250 estudiantes de secundaria. Para la recolección de datos se empleó el Cuestionario de Dependencia a Videojuegos y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. Los resultados indicaron que el 37.2% de alumnos tienen dependencia a los videojuegos crónica, y el 36.8% niveles elevados en la agresividad. Además, hubo una correlación alta y directa entre la Dependencia a los Videojuegos y la Agresividad ( $\rho=.784$ ). En las dimensiones la Agresión Física ( $\rho=.798$ ) Agresión Verbal ( $\rho=.751$ ), Hostilidad ( $\rho=.653$ ) e Ira ( $\rho=.741$ ) se correlacionaron directamente con la variable Dependencia a los videojuegos; lo que quiere decir que, si la dependencia a los videojuegos aumenta, las dimensiones de la agresividad también lo harán.

Palabras Clave: Adolescente, agresividad, dependencia, videojuegos.

## **Abstract**

The objective of the research is to determine the relationship between dependence on video games and aggressiveness in adolescents of Educational Institutions of the District of Trujillo, 2022. The type of study used was the basic one with a non-experimental design, likewise the sample was 250 secondary students. For data collection, the Video Game Dependence Questionnaire and the Buss and Perry Aggressiveness Questionnaire were used. The results indicated that 37.2% of students have chronic dependence on video games, and 36.8% have high levels of aggressiveness. In addition, there was a high and direct correlation between Video Game Dependence and Aggressiveness ( $\rho=.784$ ). In the dimensions Physical Aggression ( $\rho=.798$ ), Verbal Aggression ( $\rho=.751$ ), Hostility ( $\rho=.653$ ) and Anger ( $\rho=.741$ ) were directly correlated with the variable Dependence on video games; which means that, if the dependency on video games increases, the dimensions of aggressiveness will also increase.

Keywords: Adolescent, Aggressiveness, Dependence, Videogames



## **I. INTRODUCCIÓN.**

Tiempo atrás, cuando los infantes jugaban, no se usaba la tecnología como en la actualidad, sin embargo, hoy en día niños y adolescentes han empezado a tener una aproximación más cercana a estos nuevos fenómenos tecnológicos que han producido fascinación y dolor de cabeza, especialmente a los padres de familia (Lacave et al., 2020).

Estos fenómenos han ido cambiando la percepción acerca de las relaciones sociales, y de los juegos; apreciándose esto, con los videojuegos, que permiten a los niños acceder a una nueva realidad de virtualidad (Campoverde y Espinoza, 2019). Estos juegos favorecen a la capacidad y al conocimiento, aunque darle un uso abusivo e inadecuado puede conllevar efectos contraproducentes a los adolescentes (Rodríguez y García, 2021). Ahora bien, una de estas conductas negativas que trae un uso inapropiado de los videojuegos, es su constante uso, ya que puede crear problemas emocionales, cognitivos, de percepción e incluso en el comportamiento (Paredes, 2019). Y esto se aprecia por todas partes del mundo, como en Asia, donde el 11.4% de Corea del Sur, el 30.4% de China, y el 4.2% de Turquía, de adolescentes que usan videojuegos, presentan problemas adictivos. En Norteamérica también encontramos dificultades, por ejemplo, en Canadá el 15% de personas que usan videojuegos lo utiliza más de 3 horas al día. En Europa también ocurren problemas de adicción, como en España donde el 33% de personas que usan videoconsolas, tiene problemas de adicción, así mismo en Francia hay un 8.8% de estas dificultades y en Suecia un 1.3%. En el continente de Oceanía el 3% de australianos que usan videojuegos tienen problemas en su dependencia (Rodríguez y García, 2021).

El Perú tampoco está exento a esta problemática, puesto a que se ha registrado un incremento del 40% en el uso de los videojuegos y más del 70% de adolescentes acceden de manera desmesurada al internet, accediendo mayormente a los juegos por línea, accediendo a contenido

violento, como de disparos y de luchas (Ramírez, 2021).

Así mismo el Instituto Nacional de estadística e Informática (INEI, 2022) evidenció que durante los primeros 3 meses del 2022, el 92.8% de la población peruana posee un aparato tecnológico que facilita la forma de comunicación y la adquisición de información; del mismo modo, el 95% de las familias, al menos uno tiene un celular, siendo el 75,4% adolescentes entre 12 a 18 años, haciendo uso como mínimo una hora y máximo 15 horas.

Por otro lado este problema afecta varias dimensiones de los menores, en especial su conducta, generando dificultades, como la agresividad, que está inundando a todos los adolescentes del mundo tal y como lo señala la investigación de Llópiz (2020) quien indicó que en su muestra los adolescentes de Europa del Este presentaban un 13.01% de problemas de agresividad, mientras que en Europa Occidental solo se encontró un 2.8%, concluyendo que en ambas partes de Europa hay adolescentes que son inestables emocionalmente y que usan la agresividad para enfrentar sus problemas.

En el Perú también se encuentran problemas de agresividad, tal y como muestran algunos trabajos que hallaron que los adolescentes varones están más expuestos a la violencia, ya que sacaron un puntaje del 68%, en comparación con las mujeres quienes obtuvieron un porcentaje del 33% (García,2021). Otros investigadores hallaron que los adolescentes que se exponen más a cosas violentas en su entorno, tienen niveles de agresividad y ansiedad más altos, que los que no tienen un contacto con factores violentos (Cedillo, 2021). Así mismo Castro (2020) menciona que los comportamientos de violencia física o psicológica en colegios contra adolescentes, se da con más frecuencia en el aula (80.3%), luego mencionan que se da en el patio (30%), en lugares externos al colegio (17.3%), en las escaleras (11.1%), y en los servicios higiénicos (5.4%).

En la localidad donde se desarrollará esta investigación, también se evidencia problemas, asociados con la agresividad y la dependencia a los

videojuegos; sobre todo en los alumnos de las Instituciones Educativas, donde se trabajó, ya que se observa un alto índice de conductas antisociales, y problemas en su impulsividad; de la misma forma se evidencia dificultades en la dependencia a los videojuegos, sobre todo en la actualidad, a raíz de la coyuntura social de salud, que acabamos de atravesar, en donde los estudiantes han estado muchas horas enfrente de un ordenador, incentivando esto a su uso frecuente, y su dependencia a los videojuegos.

Ante esta problemática se realizó la siguiente formulación del problema: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022?

Su justificación es teórica, ya que entrega información sistematizada y detallada sobre las variables, dependencia a los videojuegos y agresividad, y aporta a la comunidad científica, debido a que servirá de antecedente para futuras investigaciones.

También tiene justificación práctica, ya que muestra los niveles de dependencia a los videojuegos y agresividad que tienen los adolescentes de las Instituciones de Trujillo, siendo esto importante, porque estas características pasan desapercibidas por los educadores y padres de familia, por ello tener evidencia científica, aporta a la Institución, y hará que los directivos reaccionen y tomen las medidas correspondientes.

También tiene una justificación social, puesto que los resultados serán revisados por especialistas, para que se den cuenta de la necesidad de trabajar con este sector de la población, sobre todo en estas épocas donde la cantidad de personas que usan los videojuegos de forma dependiente, ha aumentado considerablemente.

Por otro lado, para cumplir con el propósito se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la relación de la dependencia a los videojuegos y de la agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022.

Y los objetivos específicos fueron: Identificar los niveles de dependencia a los videojuegos en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022; identificar los niveles de agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022; establecer la relación entre dependencia a los videojuegos y la dimensión de agresividad verbal en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022; establecer la relación entre dependencia a los videojuegos y la dimensión de agresividad física en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022; establecer la relación entre dependencia a los videojuegos y la dimensión de hostilidad en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022; y establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión de Ira en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022.

Después se planteó la hipótesis general la cual fue: Existe relación de la dependencia a los videojuegos y de la agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022.

Y las hipótesis específicas fueron: Existe relación entre dependencia a los videojuegos y la dimensión de agresividad verbal en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022; existe relación entre dependencia a los videojuegos y la dimensión de agresividad física en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022; existe relación entre dependencia a los videojuegos y la dimensión de hostilidad en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022; y existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión de Ira en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022.

## II. MARCO TEÓRICO.

Respecto a los antecedentes Internacionales tenemos los siguientes:

Ariza (2017), tuvo la finalidad de identificar los niveles de dependencia a las videoconsolas en adolescentes de un colegio de policía de Colombia; y para esto usó un tipo de investigación cuantitativa con método hipotético deductivo. Para la muestra se seleccionó a 186 participantes, y se usó para recoger la información una encuesta creada por el mismo autor. Se concluyó que el 7.4% de los estudiantes se ubicó en una categoría Alta de dependencia a los videojuegos.

Amador (2018), tuvo el propósito de correlacionar la impulsividad y agresividad en jugadores de videojuegos de una Institución Educativa de Argentina; y para ello usó un tipo de investigación correlacional, y una muestra de 100 personas, 50 jugaban online, y los otros 50 offline. Se usó para recolectar los datos el cuestionario de agresividad creado por Buss y Perry. Se concluyó que no había diferencias significativas ( $p > 0.05$ ) entre la impulsividad y la agresividad en los jugadores de videojuegos.

Sánchez y Silveira (2019), tuvo el objetivo de identificar la prevalencia de los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución de México. Para ello se usó un estudio exploratorio, mediante una población de 185 alumnos, a los cuales se les aplicó el test de dependencia a videojuegos. Los resultados evidenciaron que el 10.6% usan constantemente este tipo de juegos, el 11% mencionó que sienten ansiedad cuando están lejos de ellos, el 9.9% están aumentando las horas de juegos, el 12% manifestó que hubo una decaída en la interrelación con sus compañeros, y el 9.7% tuvieron problemas para dejar de jugar.

En los antecedentes Nacionales se hallaron los siguientes:

Arteaga (2018), tuvo el propósito de determinar si existe correlación entre la variable adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes del

distrito de Ate. Se usó un tipo de investigación descriptivo correlacional, una muestra de 100 estudiantes. Para recolectar los datos se aplicó el test de dependencia a los videojuegos y el cuestionario de agresión. Se concluyó que hubo una correlación moderada ( $\rho=0.508$ ), lo que indica que cuando la dependencia a los videojuegos aumenta, la agresividad también tiende a aumentar.

Vara (2018), tuvo el objetivo de correlacionar la dependencia a los videojuegos con la variable agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución de Lima; y para ello uso un tipo de investigación descriptivo-correlacional; y se usó una muestra de 306 estudiantes de 13 y 17 años. Los instrumentos utilizados fueron el test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Se concluyó que hubo una correlación positiva ( $\rho=0.268$ ), entre ambas variables; así mismo se encontró que hubo correlaciones positivas entre la variable dependencia a los videojuegos con las dimensiones de agresividad.

Polanco (2020), quiso determinar si había relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de Arequipa; y para esto se utilizó un estudio correlacional, con una muestra 150 alumnos de 3°, 4° y 5° de secundaria. Los instrumentos usados fueron el test de dependencia a las videoconsolas de Choliz, y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Los resultados indicaron que había una correlación moderada ( $\rho=0.530$ ) entre dependencia a los videojuegos y la agresividad; así mismo cuando se correlacionó la variable agresividad con las dimensiones de adicción a los videojuegos, todas tuvieron relación muy significativa.

Entre las investigaciones locales se encontraron:

Faya y González (2020), tuvo la finalidad de delimitar la correspondencia entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución de Trujillo. Se usó un estudio correlacional, y una muestra de 347 alumnos. Para la recolección de datos se utilizó el cuestionario de

agresión de Buss y Perry, y el test de dependencia a los videojuegos de Marcos y Choliz. Se concluyó que hubo una correlación directa y moderada ( $\rho=0.428$ ) entre las variables estudiadas; y entre las dimensiones, se halló que, en la agresividad verbal, agresividad física e ira la correlación fue moderada, pero en con la dimensión Hostilidad la relación fue baja.

Romero y Ruiz (2020), tuvo la finalidad de correlacionar la variable abuso de las redes sociales y la agresividad en adolescentes de un colegio de Trujillo. Para esto usó un tipo de investigación descriptivo- correlacional, y una muestra de 200 estudiantes, a los cuales se les aplicó el cuestionario de adicción a las redes sociales de Salas y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Se concluyó que hubo una correlación muy significativa ( $p<0.05$ ) entre ambas variables, lo que quiere decir que, si el nivel de adicción a las redes sociales aumenta, la agresividad también crecerá.

Acevedo (2017) tuvo el objetivo de determinar la correlación entre las conductas agresivas y los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio de Trujillo. Para ello se usó un tipo de investigación básico, y un diseño correlacional; así mismo se seleccionó una muestra de 120 alumnos, a los que se les aplicó dos encuestas creadas por el autor. Se concluyó que hubo una correlación directa entre los videojuegos y los comportamientos agresivos.

Por otro lado respecto a las teorías, se empezará explicando la variable dependencia a los videojuegos, que es una actividad que está enfocada en factores emocionales, que genera consecuencias que absorben a las personas, y lo transportan a otra realidad; entre esos juegos que enganchan a los individuos podemos encontrar simuladores, juegos online, arcade, entre otros; así mismo hay juegos que brindan objetos que se compran con dinero, lo cual genera problemas como aislamiento, bajón en el rendimiento académico, y algunas veces pueden cometer actos inapropiados con tal de conseguir ese dinero (Aragón, 2011).

Estos comportamientos que generan la adicción a estos juegos son

bastante parecidos a las que generan una droga, y es por ello que produce síntomas parecidas al de una persona que es adicta a las sustancias psicoactivas; pero la diferencia radica en que estas sustancias afectan el sistema nervioso, y los videojuegos son más un hábito; a pesar de ello cuando una persona con adicción a los videojuegos no está cerca de ese objeto lo genera mucha intolerancia, lo que trae un malestar significativo (Xavier,2014).

Además, si se profundiza más en esta variable hay autores que explican que cuando se incrementa el uso de estos juegos, se producirá una sensación de querer gastar más el tiempo y el dinero, ocasionando esto agresividad, e irritabilidad, e incluso pueden llegar a desarrollar comportamientos delictivos, como robar a los padres su dinero (Salguero et al.,2009).

La dependencia a los videojuegos fue dividida por 4 dimensiones según Cholí y Marco (2011) los cuales son:

Abstinencia; que es un malestar emocional que es generado cuando el individuo no tiene algún contacto con los juegos, o cuando es interrumpido.

Abuso y tolerancia; que es cuando el individuo necesita que el tiempo de juego aumente, ya que así incrementará su grado de satisfacción, es por ello que jugará más de lo que inicialmente lo hacía.

Problemas ocasionados; esta tercera dimensión explica las consecuencias que puede producir cuando hay una excesiva utilización de estos videojuegos.

Dificultad en el control; es cuando la persona con este problema es consciente de las consecuencias, pero a pesar de ello no se siente capaz de controlarlo.

Por otra parte, para conocer la variable agresividad, lo primero que se tiene que hacer es mencionar su etimología, ya que por medio de esto sabrá sus primeros orígenes; por ello realizando una búsqueda se encontró que su etimología viene del latín “aggredi”, el cual se divide en



los radicales “ad gradi”(gradus, que es lo mismo que “paso”, y ad que es lo mismo que “hacia”) que significa dar un paso hacia delante, o avanzar; es por ello que lo más probable es que la palabra agredir tuvo sentido cuando el atacar era el inicio de un ataque o contienda (Fromm, 1987).

Agregando a ello para que un comportamiento sea agresivo es necesario que cumpla con dos características; la primera es la expulsión de un estímulo acumulado; y la segunda un contexto interpersonal; es por esto por lo que hay autores que consideran a este fenómeno como una descarga que expulsa estímulos perjudiciales que van dirigidos hacia otro objeto (Buss, 1988).

Agregando a lo anterior la agresividad es de suma importancia, ya que nos ayuda a la sobrevivencia; sobre todo se manifiesta en situaciones, donde uno piensa que será atacado verbal o físicamente por otro (Contini, 2015). A pesar de las interesantes definiciones de los anteriores autores, en este trabajo nos enfocaremos en la concepción de agresividad dado por Buss y Perry (1992), el cual indica que hay varias dimensiones en la variable agresividad, las cuales son:

Agresión física; que se manifiesta por golpes, o maltrato al cuerpo, donde se puede usar el propio cuerpo, o alguna otra cosa, realizando esto con la intención de generar alguna lesión o daño.

Agresión Verbal; se expresa por medio de malos rumores, mofa, expresiones con malas intenciones, amenaza, insultos, entre otros, en donde el medio usado para dar es la expresión verbal, generando así una afectación a una persona.

Hostilidad; se caracteriza principalmente por la disminución de la valoración de la relevancia y de exteriores motivaciones, por cómo las personas ajenas representan al punto de un problema, y de que algún individuo está en discordia o rivalidad con otra persona, y ante ello querer observar a otras personas perjudicadas, u ocasionar daño.

Ira; es una emoción que tiene sensaciones que cambian en su magnitud,

manifestándose por medio de la irritabilidad y el disgusto. Su expresión de esta sensación es a consecuencia de una conducta desagradable u hostil hacía la persona.

Buss (1961), también realiza una taxonomía del comportamiento agresivo, y las clasifica en 3 variables:

Modalidad; la agresión cuando es física se considera así solo cuando se utiliza elementos corporales, verbales, e incluso cosas que se usan para dañar a una persona, poniendo en peligro su organismo.

Relación Interpersonal; existen 2 expresiones, las indirectas y las directas, respecto a las primeras se puede manifestar en una amenaza, rechazo, o un ataque, y la segunda se puede observar con un ataque verbal.

Grado de actividad implicada; cuando se habla de esto, se refiere a que la agresión se puede dar de forma pasiva o activa, en la primera la mayor parte de veces es directa, y se presenta de forma indirecta.

### **III. METODOLOGÍA.**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación:**

El tipo de investigación de este trabajo es básica, ya que quiere tener datos de hechos y fenómenos reales, y desea conseguir una generalización de los resultados obtenidos; para esto hace uso de la estadística para que así pueda comprobar alguna hipótesis (Hernández y Mendoza, 2018). Por otro lado, Cegarra (2014) explica que estas investigaciones son ciencias teóricas cuyo único propósito es el de expandir más el conocimiento acerca de algún fenómeno. McMillan y Schumacer (2005), agregan que la creación de estos trabajos no fue con el objetivo de la resolución de problemas sociales, ya que su interés está más inclinado hacia el conocimiento, explicación y predicción de alguna teoría, sin la intención de aplicar dichos resultados en un futuro.

Respecto al diseño es no experimental de corte transversal, ya que no se altera la conducta de la variable, y se aplica solo en un periodo de tiempo (Hernández y Mendoza, 2018). Del mismo modo Hernández et al. (2014), respalda que en el diseño transversal descriptivo correlacional solo se quiere obtener los datos en solo un momento, y solo intenta hacer una descripción de la relación que tienen las variables. Por ello Kerlinger y Lee (2002) añaden que en este diseño no se pueden manipular las variables, ya que la intención solo observar tal y como son. Es por esto que en este trabajo la información se recolectó en un único periodo de tiempo, con una sola muestra.

### 3.2. Variables y operacionalización:

Dependencia a los videojuegos:

Definición Conceptual: Según Cholíz y Marco (2011) la adicción a estas videoconsolas es aquel comportamiento descontrolado y compulsivo que va escalonando conforme al constante uso, este problema resultará complicado abandonarlo, y provocará un uso constante y perseverante a este tipo de juegos.

Definición Operacional: Esta variable será medida haciendo uso del Cuestionario de Dependencia a los Videojuegos de Marco y Cholíz (2011), siendo un instrumento tipo Likert.

Dimensiones:

- **Abstinencia; cuenta con los siguientes reactivos: 3, 4, 6,7,10, 11, 13, 14, 21 y 25.**
- **Abuso y Tolerancia; cuenta con los siguientes reactivos: 1,5,8, 9 y 12**
- **Problemas involucrados a los videojuegos; cuenta con los siguientes reactivos: 16, 17, 19 y 23.**
- **Dificultad de control; cuenta con los siguientes reactivos:2,15, 18, 20, 22, 24.**

Escala de Medición: Intervalo.

Agresividad:

Definición Conceptual: Según Buss (1961) la agresividad es un impulso donde se desencadenan estímulos que dañan a otro ser humano.

Definición Operacional: Para calcular la variable "Agresividad" se usará el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, que está estandarizada por Matalinares (2012).

Dimensiones:

- **Agresividad Física; cuenta con los siguientes reactivos: 1, 5,9,13, 17, 21, 24, 27 y 29.**
- **Agresividad verbal; cuenta con los siguientes reactivos: 2,6,10, 14 y 18.**
- **Hostilidad; cuenta con los siguientes reactivos: 4, 8, 12, 16,20,23, 26 y 28.**
- **Ira; cuenta con los siguientes reactivos: 3, 7, 11, 15, 19, 22y25.**

Escala de Medición: Intervalo.

### **3.3. Población, Muestra y Muestreo:**

López (2014) explica que la población es un conjunto de personas de las cuales se querrá conocer algo peculiar en una investigación. Bernal (2010) agrega que es un conjunto donde los elementos tienen rasgos o características comunes, del cual se querrá realizar un análisis.

La población del estudio se conformó por estudiantes de secundaria de 2 Instituciones del Distrito de Trujillo, con un total de 3015 habitantes.

Criterios de Inclusión:

- **Los participantes que aceptaron el asentimiento informado.**
- **Los participantes de sexo masculino y femenino.**

- **Participantes que tengan de 12 a 17 años.**
- **Participantes que vivían en la Provincia de Trujillo.**
- **Participantes matriculados en las Instituciones dondese realizará el estudio.**

Criterios de Exclusión:

- **Participantes que no completaron los cuestionarios.**
- **Participantes que no asistieron a clases.**
- **Participantes que marcaron las mismas respuestas en toda la prueba.**
- **Participantes que realizaron varios borrenes en los Instrumentos.**

**Tabla 1**

*Número de alumnos del nivel secundario de las Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo 2022*

Instituciones Educativas	Número de Alumnos
Institución Educativa 1	2315
Institución Educativa 2	700
<b>Total</b>	<b>3015</b>

La muestra está conformada por 250 alumnos de 1° a 5° de secundaria de 2 colegios de Trujillo. Realizándose mediante la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

n= Tamaño de muestra (250)

N= Población (3015)

z=Nivel de confianza (95%)

e=Error de estimación (5)

Para seleccionar los 250 adolescentes se usó el muestreo de tipo probabilístico por aleatorio simple, en donde se escogió al azar a los que participaron en el estudio, por esta razón cada persona de la población tuvo la misma probabilidad de ser seleccionada.

La unidad de análisis corresponde a un alumno de secundaria de Instituciones de Trujillo.

#### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

Hernández y Mendoza (2018), explican que la técnica para recoger información es una forma de adquirir datos para un trabajo de investigación. Y en este trabajo se hará uso de las encuestas, con modalidad de cuestionarios; estos serán los medios para recoger la información.

Respecto a los Instrumentos en este trabajo se usó el Cuestionario de Dependencia a Videojuegos y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry.

El primer cuestionario fue de dependencia a los videojuegos elaborada por Marcos y Choliz, y estandarizada por Salas y Merino (2017) teniendo una aplicación colectiva e individual, con un límite de tiempo de 15 a 20 minutos y un ámbito de aplicación de personas con edades que oscilan entre 11 a 18 años. Cuenta con 4 dimensiones, las cuales son: Problemas asociados a los videojuegos; Abuso y Tolerancia; Abstinencia; y Dificultad de Control.

Su validez se aplicó usando el Análisis Factorial Confirmatorio donde su organización de los factores derivó de un estudio de componentes, por ello al finalizar se obtuvo que el factor de Abstinencia tiene una varianza representativa de 40.43%; el Abuso y Tolerancia tiene una varianza de 5.49%, problemas ocasionados por los videojuegos un 4.19%, y el 4% de la varianza representa el factor de Dificultad en el control. En relación a su confiabilidad se usó el Alfa de Cronbach, y tuvo una consistencia interna de 0,94 lo cual indica que el Cuestionario es confiable (Salas et al., 2017). Por otro lado, en el segundo instrumento titulado “Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry” fue estandarizada en Perú por Matalinares et al. (2012); tiene 4 dimensiones, las cuales son, Agresividad verbal, Ira, Agresividad Física y Hostilidad.

Para obtener su validez se usó el análisis exploratorio, y con ello se pudo observar la organización de los factores; para esto se utilizó la metodología de los principales elementos, los cuales están formados por un factor que forma parte de 4 elementos que son, Agresividad del tipo verbal (.770), Ira (.812), Agresividad tipo física (.773) y Hostilidad (.764). Por otro lado, para saber si el instrumento es confiable, se usó el Alpha de Cronbach, donde se obtuvo una consistencia interna de .836, lo que indica que el Cuestionario cuenta con precisión.

Por otro lado, ambos cuestionarios fueron estandarizados en esta población donde se realizó la validez de contenido por medio de criterio de Jueces y la de constructo por medio de método Ítem-test; donde se pudo evidenciar que los reactivos tienen una validez de contenido aceptable, ya que los ítems oscilan entre .80 y 1, lo cual indica que el instrumento tiene relevancia, coherencia y claridad aceptable y miden lo que pretenden medir.

Validez de constructo: En relación con la validez de constructo el primer cuestionario (Agresividad) tiene valores que oscilan entre .20 y .84, y en el segundo cuestionario sus valores oscilan entre

.629 y .868, lo cual evidencia valores aceptables.

En relación a la confiabilidad en el instrumento que mide agresividad tiene una confianza de .918, y el otro instrumento tiene un valor de

.967, todo ello indica que ambos cuestionarios son confiables.

### **3.5. Procedimientos:**

A raíz de la coyuntura actual, y el incremento del uso de la tecnología han permitido observar diversos cambios de conductas de las personas respecto al uso de las videoconsolas, y algunas conductas agresivas, por ello ante este problema, el investigador se plantea un problema, y este trabajo, pretende ser la respuesta de esa dificultad. Para ello, primero se ha indagado profundamente sobre la variable dependencia a los videojuegos, y la agresividad; se ha buscado, artículos, investigaciones, con la intención de conocer más estos fenómenos. Posteriormente a ello, se delimitó el problema, para que después se formularán los objetivos. Luego se realizó una búsqueda de los instrumentos que ayudaran a la medición de los constructos. Después de seleccionar los instrumentos, se entregó a especialistas en la materia, para que revisaran cada reactivo de los cuestionarios, para que con ello se pueda sacar la validez de contenido.

Una vez hecho eso se prosiguió con la aplicación de la prueba piloto. Luego se trasladó los datos de la prueba piloto al programa Spss para saber si los cuestionarios son confiables. Una vez realizado estos pasos, se procedió con la coordinación de los directivos de la Institución, para que den acceso a la población. Después de haber conseguido el permiso se realizó la aplicación a la muestra representativa, donde en primer lugar se leyó las instrucciones con claridad, y se les explicó el objetivo de la investigación. Ya cuando las encuestas fueron aplicadas, los datos se pasaron a Excel con la intención de organizarlos. Una vez hecho



esto se exportó al programa SPSS 26 donde fue analizado y arrojaron las tablas de correlación. Finalmente, se hizo una interpretación cualitativa a las tablas (que estarán en normas APA), y después se procedió con la discusión de los hallazgos, sus conclusiones y recomendaciones.

### **3.6. Método de análisis de datos:**

Para hacer el análisis se dividió en 2 pasos, la organización y el análisis. Para organizar los datos se usó el programa Microsoft Excel, ahí se decodificó en números las escalas, y se dejó listo para exportar al programa Spss 26. La segunda parte constó del análisis; para ello primero se realizaron los cálculos de variables, para que así se obtenga la sumatoria de cada dimensión; luego a ello se verificó si se usa una prueba paramétrica o una no paramétrica, mediante la prueba de normalidad Kolmogorov Smirnov, con esto se pudo saber que se iba a utilizar en todas las correlaciones la prueba Rho Spearman. Finalmente, una vez seleccionada la prueba, se aplicó las correlaciones de los factores, donde el programa entregó unas tablas, que fueron interpretadas y pasadas a normas APA por los investigadores.

### **3.7. Aspectos Éticos:**

Esta investigación se hizo guiándose por los lineamientos de la American Psychological Association séptima edición (2020) y por la Universidad César Vallejo, donde señalan que para que una persona pertenezca a una investigación debe existir un acuerdo entre el que participa y el responsable del trabajo de investigación. Por ello se informó a cada estudiante el procedimiento, y se salvaguardó la dignidad e integridad del alumno, por esto los que participaron tuvieron la libertad de elegir si desean o no seguir con las evaluaciones.

#### IV. RESULTADOS.

**Tabla 2**

*Niveles de dependencia a los videojuegos de estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022*

Niveles de Dependencia a los Videojuegos	N	%
Uso Normal	80	32.0%
Leve	44	17.6%
Moderada	33	13.2%
Crónica	93	37.2%
Total	250	100%

En la tabla 2 se puede apreciar los porcentajes de los niveles de dependencia a los videojuegos de los estudiantes de secundaria de dos Instituciones educativas del distrito de Trujillo; siendo el dato más significativo el 37.2% de alumnos que presenta una dependencia a los videojuegos Crónica, indicando esto, que dicho grupo tienen un comportamiento descontrolado en el uso de videojuegos.

**Tabla 3**

*Niveles de agresividad en estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022*

Niveles de Agresividad	N	%
Bajo	90	36.0%
Moderado	68	27.2%
Alta	92	36.8%
Total	250	100%

En la tabla 3 se puede observar los niveles de agresividad de los estudiantes de secundaria de dos Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, el cual indica que el 36.8% se ubica en una categoría Alta de agresividad, lo que quiere decir que este grupo de alumnos tienen de forma constante impulsos que desencadenan en estímulos que dañan a otra persona.

**Tabla N 4**

*Correlación Dependencia a los videojuegos y agresividad de estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022*

---

	Agresividad (rho)	Sig.(p)
Dependencia a los Videojuegos	.784**	.000

---

En la tabla 4 se observa que la variable Dependencia a los videojuegos y la agresividad se relacionan ( $p < 0.05$ ), así mismo su correlación es alta y directa ( $\rho = .748$ ). Todo ello quiere decir que, si la dependencia a los videojuegos aumenta, la agresividad también lo hará.

**Tabla 5**

*Correlación Dependencia a los videojuegos y agresividad física de estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022*

---

	Agresividad Física (rho)	Sig.(p)
Dependencia a los Videojuegos	.798**	.000

---

En la tabla 5 se aprecia que la Dependencia a los videojuegos se relaciona con la dimensión Agresividad Física ( $p < 0.05$ ); siendo la correlación alta y directa ( $\rho = .798$ ). Esto significa que, si una variable se comporta de una determinada manera, la otra también.

**Tabla 6**

*Correlación Dependencia a los videojuegos y agresividad verbal de estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022*

---

	Agresividad Verbal (rho)	Sig.(p)
Dependencia a los Videojuegos	.751**	.000

---

En la tabla 6 se observa que entre la variable Dependencia a los Videojuegos y la dimensión Agresividad Verbal hay relación ( $p < 0.05$ ). La correlación es alta y directa ( $\rho = .751$ ); lo que quiere decir que ambas variables se comportan de la misma manera.

**Tabla 7**

*Correlación Dependencia a los videojuegos y Hostilidad de estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022*

	Hostilidad (r)	Sig.(p)
Dependencia a los Videojuegos	.653**	.000

En la tabla 7 se aprecia que entre la dimensión Hostilidad y la variable Dependencia a los videojuegos existe correlación ( $p < 0.05$ ), siendo esta directa y moderada ( $\rho = .653$ ); todo ello significa que, si una variable aumenta, la otra también lo hará.

**Tabla 8**

*Correlación Dependencia a los videojuegos e Ira de estudiantes de 2 Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, 2022*

---

	Ira (r)	Sig.(p)
Dependencia a los Videojuegos	.741**	.000

---

En la tabla 8 se aprecia la correlación de la variable dependencia a los videojuegos y la dimensión Ira ( $p < 0.05$ ); lo que nos dice que, si una variable aumenta, la otra también; así mismo dicha correlación es alta y directa ( $\rho = .741$ ).



## V. DISCUSIÓN

La dependencia a los videojuegos se caracteriza, por el uso frecuente y sin control, que genera desadaptación. Este problema puede ser perjudicial en cualquier etapa de la vida, sin embargo, es más peligroso en los menores de edad, como en los adolescentes, ya que están experimentando un cambio en sus relaciones sociales, y en su desarrollo de su personalidad. A este tipo de juegos se les suma los que tienen contenido con violencia, ya que pueden influenciar en su comportamiento, produciendo indicios de agresividad (Bernal, 2010).

Ante esta problemática, en la presente investigación, se determinó la relación de la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes del Distrito de Trujillo, en donde se encontró una correlación ( $p < 0.05$ ) directa y alta ( $\rho = .784$ ) entre ambas variables, lo que quiere decir que, si ocurre un aumento de la dependencia a los videojuegos, los niveles de agresividad crecerán; todo ello nos indica que la hipótesis general es aceptada. Estos datos son similares a la investigación de Arteaga (2018) quien en su trabajo encontró una correlación significativa ( $p < 0.05$ ), y moderada. Así mismo los trabajos de Chingay y Herrera (2021) y de Vara (2018) también hallaron que ambas variables se correlacionan.

Todos estos resultados pueden deberse a lo que comenta Lancheros et al. (2014), quien explica que cuando se usa de forma muy frecuente este tipo de juegos, en especial, los que contienen violencia, producen en la psicología del adolescente aversión hacia situaciones de conflicto, teniendo en algunas ocasiones conductas un tanto agresivas. Sumando otros investigadores mencionan que el uso de videojuegos puede generar un aumento en los pensamientos agresivos, conductas agresivas y una disminución en la empatía de los adolescentes (Anderson et al., 2010).

Respecto a los objetivos específicos, el primero quiso establecer los niveles de dependencia a los videojuegos en adolescentes de las

Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo, y se encontró que el 37.2% de los estudiantes presentan dependencia a los videojuegos crónica, lo que indica que este grupo tiene una conducta descontrolada y desadaptativa en el uso de los videojuegos. Todo ello es preocupante ya que estos datos concuerdan con Vara (2018), quien en un grupo importante (24%) de adolescentes también se ubicaban en el nivel de adicción crónica, así mismo Farfán (2018), halló una realidad similar, ya que los niveles de dependencia fueron del 26% en alumnos que juegan con familiares, y del 52% que juegan solos.

Todo este incremento en la dependencia a los videojuegos es probable a la modernización, ya que para toda actividad se está dando uso a la tecnología, y en adolescentes, que están en una etapa donde quieren relacionarse con la sociedad usando de forma frecuente estos medios tecnológicos, sobre todo con la intención de divertirse con amigos; empeorado esto en la actualidad, donde después de la pandemia los estudiantes han usado de forma más intensa esta forma de ocio, llegando incluso a afectar en su conducta, produciendo acciones desadaptativas (Chingay y Herrera, 2021).

En el segundo objetivo específico se quiso establecer los niveles de agresividad en los adolescentes, donde se halló que el 36.8% estaba en una categoría alta, lo que indica que dicho grupo de estudiantes tienen constantemente impulsos que provocan estímulos que dañan a otros. Similar a estos resultados se encontraron en la investigación de Vara (2018) donde el 9.8% de adolescentes de su muestra obtuvieron un nivel elevado; así mismo el trabajo de Faya y Gonzales (2020), observó que un 8.1% se encontraba en una categoría alta.

Todo ello nos obliga a responder el porqué de dicho problema, sin embargo, la respuesta más acertada es la multicausalidad de la agresividad; ya que es probable que, en una conducta agresiva, influyen varios factores de nivel biológico, cultural, genético, familiar, e individual (Castillo, 2006). Y en la población del presente estudio lo más probable es

que se haya debido al factor familiar, ya que los estudiantes provienen de un ambiente familiar de violencia, por ello replican dichas actitudes, manifestándose en el ambiente educativo.

En el tercer objetivo específico se quiso determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresión física, donde se encontró una correlación ( $p < 0.05$ ) directa y alta ( $\rho = .798$ ) entre las variables. Estos resultados son similares a los de Villena (2019), quien también encontró correlaciones ( $p < 0.05$ ); de la misma forma en la investigación realizada por Flores (2020), la correlación fue muy significativa entre la variable dependencia a los videojuegos y agresión física. Así mismo Otoyá y Ramírez (2016) mencionaron que hay una elevada incidencia de agresión física, en adolescentes que empleaban videojuegos, y llegaron a esa conclusión ya que hicieron una comparación entre estudiantes que usan videojuegos y los que no lo hacen, evidenciando que los primeros presentan indicios de violencia en un 11.5%, mientras que en los segundos en un 0.5%.

Todos estos resultados pueden deberse a la adolescencia, ya que en esta etapa la agresividad se considera una respuesta emocional que se activa ante una necesidad de adaptación, es por ello que el factor que más condiciona a la agresividad en esta etapa, es el hormonal, sobre todo en los varones, que son los que tienen mayor cantidad; sin embargo esto, no quiere decir que no haya recursos para regular dicha respuesta, pero si las personas tienen alguna dificultad psicológica, como la dependencia a los videojuegos, se complicará dicha regulación (Arias, 2013).

En el objetivo específico cuarto se quiso determinar si había relación entre la variable dependencia a los videojuegos y agresión verbal, donde se halló una correlación ( $p < .05$ ), siendo alta y directa ( $\rho = 0.751$ ). Este resultado es similar al trabajo de Chumbes (2021), quien encontró una correlación directa media de  $\rho = .297$  entre las variables en mención; de igual modo en la investigación de Faya y Gonzales (2020) indicó que la variable dependencia a los videojuegos se correlacionan directamente

con la dimensión agresividad verbal.

Todo ello demuestra que cuando los adolescentes dedican más tiempo a los videojuegos, la agresividad verbal aumentará. Es por ello que estos datos respaldan la afirmación de Buss y Perry (1992), quien explica que cuando la persona se expone a medios que promuevan burlas, insultos, amenazas, competencia (como los videojuegos), la agresividad verbal puede verse aumentada.

En el quinto objetivo específico se determinó la relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión Hostilidad; encontrando una correlación ( $p < 0.05$ ) moderada y directa ( $\rho = 0.653$ ); siendo estos hallazgos iguales a los de Quintana y Caceda (2020), quien encontró que la hostilidad se correlaciona significativamente con la dependencia a los videojuegos.

La teoría explica que cuando una persona tiene el propósito de llegar a una meta, y se le impide, suele tener actitudes hostiles (Matalinares et al. 2012) por esta razón esta idea puede explicar el resultado hallado, ya que cuando el individuo tiene un uso constante de los videojuegos, está en situación de competitividad, en donde otros usuarios le impedirán llegar a la meta, aumentando con ello actitudes hostiles.

En el sexto objetivo específico se determinó la correlación entre dependencia a los videojuegos y la dimensión de Ira, encontrando que ambas variables se correlacionan ( $p < 0.05$ ); así mismo dicha correlación es alta y directa ( $\rho = .741$ ). Este resultado coincide con el de Zapata (2021), quien encontró una correlación significativa entre la variable dependencia a los videojuegos y la dimensión de Ira, siendo esta directa; también en el trabajo de Arteaga (2018), se halló una correlación significativa y media entre la Ira y la adicción a los videojuegos.

Todos estos resultados, muestran que la hipótesis general se acepta, y que la correlación es alta y directa; todo esto significa que, si una variable aumenta, la otra también lo hará. Por otro lado, respecto a las limitaciones,

los resultados de este trabajo sólo podrán ser generalizados en poblaciones con características similares, y la cantidad de participantes que fueron estudiados no fue tan extensa, por lo que se recomienda a los próximos investigadores aumentar el tamaño de la muestra para que los resultados sean precisos.

## VI. CONCLUSIONES

1. Se identificó los niveles de dependencia a los videojuegos, siendo el resultado más significativo, el 37.2% de adolescentes que obtuvieron Dependencia Crónica.
2. Se identificó los niveles de agresividad, siendo el resultado más relevante el 36.8% de estudiantes que sacaron niveles elevados de agresividad.
3. Se determinó la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, donde se halló una correlación ( $p < 0.05$ ) alta y directa ( $\rho = 0.784$ ), lo que quiere decir que, si una variable aumenta la otra también lo hará.
4. Se estableció la relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión agresión física, encontrando una correlación alta y directa ( $\rho = 0.798$ ), lo que significa que, si la dependencia a los videojuegos se eleva, la agresión física también lo hará.
5. Se estableció una relación entre la dimensión agresión verbal y dependencia a los videojuegos, siendo alta y directa ( $\rho = 0.751$ ).
6. Se estableció que la correlación entre la dimensión Hostilidad y dependencia a los videojuegos es moderada y directa ( $\rho = 0.653$ ).
7. Se estableció que la dependencia a los videojuegos y la dimensión ira se relacionan, siendo la correlación alta y directa ( $\rho = 0.741$ ); lo que quiere decir que, si la dependencia a los videojuegos disminuye, la ira también tendrá la misma conducta.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Se recomienda que los directivos de las Instituciones elaboren programas de gestión de emociones, ya que un porcentaje considerable obtuvo niveles de agresividad elevados.
2. Se recomienda a la comunidad científica que se realice una investigación con las mismas variables, pero de tipo comparativo, para así saber con qué otras variables se asocian la dependencia a los videojuegos.
3. Se recomienda a la Institución Educativa concientizar a los padres de familia, sobre el uso adecuado de la tecnología que deben tener sus hijos.
4. Se recomienda a los investigadores elaborar más investigaciones con estas variables en la localidad Trujillana, ya que existen pocos estudios enfocados en el análisis de la dependencia a los videojuegos y la agresividad.
5. Se recomienda a los docentes de los centros educativos, informarse sobre los daños ocasionados por el uso frecuente de las tecnologías.
6. Se recomienda a la comunidad científica replicar este estudio, pero con una población más grande, para que los resultados sean precisos.
7. Se recomienda a los estudiantes asistir a charlas informativas, sobre los daños que puede ocasionar el uso frecuente de videoconsolas.

## VIII. REFERENCIAS

- Acevedo, S. (2017). *Los videojuegos y el comportamiento agresivo de adolescentes de una Institución Educativa de Trujillo*. [Tesis de Maestría-Universidad Antenor Orrego]:  
[http://200.62.226.186/bitstream/20.500.12759/5159/3/RE\\_SEG.ESPE\\_EDU\\_SILVIA.ACEVEDO\\_COMPORTAMIENTO.AGRESIVO\\_DATOS.PD](http://200.62.226.186/bitstream/20.500.12759/5159/3/RE_SEG.ESPE_EDU_SILVIA.ACEVEDO_COMPORTAMIENTO.AGRESIVO_DATOS.PD).
- Amador, T. (2018). *Agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos online*. [Tesis de Licenciatura-Universidad Abierta Interamericana]:  
<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC129364.pdf>.
- Aragón, Y. (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. *REIFOP*, 14 (2), 97-103.
- Ariza, A. (2017). *Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la policía nacional en la ciudad de Bogota DC*. [Tesis de Licenciatura-Universidad los Libertadores]:  
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1393/arizaalfredo2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018*. [Tesis de Licenciatura- Universidad Cesar Vallejo]:  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga\\_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Bernal, L. V. L. (2010). Agresividad en niños y niñas, una mirada desde la psicología dinámica. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (31), 274-293.
- Buss A. y Perry, M. (1992) The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. 63 (3), 452-459.
- Buss, A.H. y Perry, M.P. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(2), 452-459. Buss, I. O. (1961). Some observations on food habits and behavior of the African elephant. *The Journal of Wildlife Management*, 25(2), 131-148.



- Campoverde, B. L., & Espinoza, E. E. (2019). Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales. *Maestro y Sociedad*, 16(4), 895-903.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *adicciones*, 26(2), 91-95. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590001.pdf>
- Caro, T. E. (2021). *Nomofobia y agresividad en estudiantes de una universidad nacional de Lima Metropolitana, 2020* [Tesis de Licenciatura-Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/64355>
- Cedillo, W. J. C. (2021). *Ansiedad estado-rasgo, agresividad y violencia intrafamiliar en ingresantes a una universidad de Tumbes*. [Tesis de Licenciatura-Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/74336>
- Cegarra, J., Guillén, J., & Durán, Y. (2014). Influencia de la internet en niños, niñas y adolescentes desde la perspectiva cultural. *REDHECS*, 18(9), 214-232. <http://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/view/2453>
- Chingay, C. H., & Herrera, R. I. (2021). *Uso de videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes de quinto y sexto de primaria de la IE N° 10385 Santa Rafaela María-Chota*. [Tesis de Licenciatura- Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]. <http://65.111.187.205/bitstream/handle/UPAGU/2015/Tesis%202021%20Uso%20de%20Video%20juegos%20y%20comportamiento%20agresivo%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chóliz, 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. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Chumbe, J. M. (2021). *Gestión de los procesos cognitivos y aprendizaje remoto en la institución educativa 0523 Luisa del Carmen del Águila Sánchez, 2021*. [Tesis

de Maestría- Universidad Cesar Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/66135/Chumbe\\_RJM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/66135/Chumbe_RJM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Contini, N. (2015). Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia: Una aproximación conceptual. *Psicodebate. Psicología, cultura y sociedad*, 15(2), 31-54. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?Codigo=5645294>

Dávila, R. M., & García, M. C. (2021). *Adicción a los videojuegos en adolescentes: Una revisión sistemática*. [Tesis de Licenciatura-Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69556>

Eulhatt, G. K. (2020). *Impulsividad y agresividad en jóvenes de Lima Metropolitana*. [Tesis de Licenciatura- Universidad San Ignacio de Loyola] <https://repositorio.usil.edu.pe/items/95a986fa-e44d-44f1-b031-55df852e16e5>

Farfán, L. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016*. [Tesis de Licenciatura-Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL\\_FarfánChambergóLuciana\\_Mu%c3%b1ozGamarraEliana.pdf.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfánChambergóLuciana_Mu%c3%b1ozGamarraEliana.pdf.pdf)

Faya, J., & González, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo*. [Tesis de Licenciatura-Universidad César Vallejo]: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya\\_DL\\_CJAZ-Gonz%c3%a1lez\\_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DL_CJAZ-Gonz%c3%a1lez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Fromm, E. (1987). *Sobre la desobediencia y otros ensayos*. Paidós. <https://bataloso.com/wp-content/uploads/2019/06/fromm-erich-sobre-la-desobediencia-y-otros-ensayos.pdf>

Gómez, M. T. (19 de abril del 2006). *Los Videojuegos: reflejo del mundo en el que vivimos*. Monografía.

[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/33362/videojuegos\\_merged2.pdf?sequence=1](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/33362/videojuegos_merged2.pdf?sequence=1)

Hernández, A., Lloret, S., Ferreres, A. y Tomás, I. (2014). El análisis factorial exploratorio de los ítems: una guía práctica, revisada y actualizada. *Anales de psicología/annals of psychology*, 30(3), 1151-1169.  
<https://revistas.um.es/analesps/article/view/199361>

Kerlinger, F. N., Lee, H. B., Pineda, L. E., & Mora, I. (2002). *Investigación del comportamiento*. México DF: Paidós.

Lancheros, M., Amaya, M., Baquero, B. (2014). Videojuegos y Adicción en niños y adolescentes: una revisión sistemática. *Revista Adicciones*, 11(20), 1-22.  
<http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>

Llopiz, K. (2020). Prácticas educativas inclusivas a través de la educación a distancia. Experiencias en Cuba. *Propósitos y representaciones*, 8(2).346-454.  
[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992020000300001&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992020000300001&script=sci_arttext)

López, M. I. R. (2014). Programa de juegos de interacción social para estimular el control de las conductas agresivas en primaria. *UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura*, 3(2).125-133.  
<https://www.redalyc.org/pdf/5217/521751976007.pdf>

Matalinares, M. Yaringaño, J. Uceda, J. Fernandez, E. Huari, Y. Campos, A. Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de investigación en psicología*, 15(1), 147-161.

McMillan, J. H. y Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa: una introducción conceptual*. Madrid: Pearson.  
<https://revistas.uam.es/tarbiya/article/download/7222/7583/15021>

Mendoza, S. L. H., & Monroy, T. I. S. (2018). Enfoques de la Investigación. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 7(13), 67-68.

- Otoya, L. N., & Ramirez, Y. (2016). *Uso de videojuegos de Internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. Primer año de secundaria. institución educativa san juan-Trujillo 2014*. [Tesis de Licenciatura-Universidad Privada Antenor Orrego] <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/1944>
- Paredes, G. (2019). El uso del rumor en la prensa digital de videojuegos. Análisis de contenido de los medios especializados: Hobby Consolas, Vandal y 3DJuegos. *Revista Internacional de Comunicación*. 45(2), 139-158. <https://idus.us.es/handle/11441/88076>
- Polanco, H. (2020). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo, Arequipa, 2020*. [Tesis de Licenciatura-Universidad Cesar Vallejo]: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59454/Polanco\\_FHJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59454/Polanco_FHJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Rodríguez, M., & García, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591. [https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1695-61412021000200017&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1695-61412021000200017&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Romero, M., & Ruiz, C. (2020). *Abuso de Redes Sociales y Agresividad en estudiantes de una Institución Educativa pública de Trujillo, 2020*. [Tesis de Licenciatura-Universidad Católica de Trujillo]: [http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/916/1/0394040106\\_0324030106\\_T\\_2021.pdf](http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/916/1/0394040106_0324030106_T_2021.pdf).
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 290-302. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1657-92672017000400290](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-92672017000400290)

- Sánchez, J. P., & Silveira, E. (2019). *Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes*. [Tesis de Maestría-Universidad Autónoma del Carmen]: <file:///C:/Users/51900/Downloads/690-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2803-1-10-20190226.pdf>.
- Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126(2), 214-221.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (7), 235-250.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (7), 235-250.  
<https://idus.us.es/handle/11441/58204>
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo*. [Tesis de Licenciatura-Universidad Autónoma del Perú]: <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/558/RAQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Villena, C. G. (2019). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019*. [Tesis de Licenciatura-Universidad Autónoma del Perú]. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/1265>

## ANEXOS:

### Anexo 1: Cuestionario de Dependencia a los Videojuegos.

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

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

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
		0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4

10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
		0	1	2	3	4
15	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4

20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4



## Anexo 2: Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992)

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

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, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

ÍTEMS	CF	BF	VF	BV	CV
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4. A veces soy bastante envidioso.					
5. Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13. Suelo involucrarme en las peleas más de la cuenta.					

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

### Anexo 3: Validez de los Instrumentos.

*Validez de Contenido según criterio de Jueces del Cuestionario de dependencia a los videojuegos*

Pertinencia	Relevancia	Claridad
V. de Aiken	V. de Aiken	V. de Aiken
1	1	1
0.8	1	1
1	1	1
0.8	0.8	1
0.8	0.8	1
1	1	0.8
1	1	1
0.8	1	1
1	1	1
0.8	1	1
1	1	1
1	1	1
0.8	0.8	1
0.8	1	0.8
0.8	1	1
0.8	0.8	1
0.8	1	1
0.8	1	0.8
1	1	1
0.8	1	0.8
0.8	0.8	1
0.8	1	0.8
1	1	1
1	1	1
0.8	0.8	1

**Tabla 10***Validez de Contenido según criterio de Jueces del Cuestionario de agresividad*

Pertinencia	Relevancia	Claridad
V. de Aiken	V. de Aiken	V. de Aiken
1	1	1
0.8	0.8	0.8
1	1	1
0.8	0.8	0.8
1	1	0.8
0.8	0.8	0.8
1	1	1
0.8	0.8	1
1	1	1
0.8	1	0.8
1	1	1
0.8	0.8	1
1	1	1
0.8	1	0.8
1	1	1
0.8	1	0.8
1	1	1
0.8	1	1
1	1	1
0.8	0.8	0.8
0.8	0.8	0.8
1	1	1

**Tabla 11**

*Validez de Constructo de la Variable Dependencia a los videojuegos por medio del método Ítem-Test*

Ítem	Correlación r de Pearson
1	0.629
2	0.689
3	0.747
4	0.689
5	0.794
6	0.854
7	0.826
8	0.881
9	0.745
10	0.865
11	0.637
12	0.868
13	0.707
14	0.643
15	0.748
16	0.785
17	0.750
18	0.749
19	0.803
20	0.714
21	0.669
22	0.825
23	0.805
24	0.831
25	0.799

**Tabla 12***Validez de Constructo de la Variable Agresividad por medio del método Ítem-Test*

Ítem	Correlación r de Pearson
1	0.499
2	0.577
3	0.387
4	0.687
5	0.673
6	0.602
7	0.546
8	0.445
9	0.686
10	0.732
11	0.568
12	0.571
13	0.608
14	0.675
15	0.632
16	0.518
17	0.657
18	0.825
19	0.792
20	0.702
21	0.750
22	0.845
23	0.580
24	0.200
25	0.643
26	0.734
27	0.581
28	0.367
29	0.522

#### **Anexo 4: Confiabilidad de los Instrumentos.**

*Confiabilidad por consistencia interna del Cuestionario de Dependencia a los Videojuegos*

---

##### **Confiabilidad de Cuestionario de Dependencia a los videojuegos**

---

Variable	Alfa de Cronbach
Dependencia los videojuegos	0.967

---

**Tabla 13**

*Confiabilidad por consistencia interna del Cuestionario de Agresividad*

---

**Confiabilidad de Cuestionario de Agresividad.**

---

Variable	Alfa de Cronbach
Agresividad	0.918

---



## Anexo 5: Firmas de los jurados

### Test de Dependencia a los Videojuegos.

Jurado1:

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS:

Nº	DIMENSIONES / ítem	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: Abstinencia</b>								
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	X		X		X		
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	X		X		X		
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro algo o lo sé qué hacer	X		X		X		
7	Me iría cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	X		X		X		
10	Estoy obsesionado por saber de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos	X		X		X		
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	X		X		X		
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	X		X		X		
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	X		X		X		
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	X		X		X		
23	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: Abuso y Tolerancia</b>								
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X		X		X		
5	Dedico mucho tiempo antes con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	X		X		X		
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	X		X		X		
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante más	X		X		X		
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	X		X		X		
<b>DIMENSION 3: Problemas ocasionados por videojuegos</b>								
16	He tenido a estar jugando más de tres horas seguidas	X		X		X		
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC	X		X		X		
19	Me he acordado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	X		X		X		
22	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar	X		X		X		
<b>DIMENSION 4: Dificultad del Control</b>								
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parentes o amigos	X		X		X		
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	X		X		X		
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego	X		X		X		
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento	X		X		X		
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	X		X		X		
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna base o alguna prueba, etc.)	X		X		X		

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** No hay observaciones.

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [X]**    **Aplicable después de corregir [ ]**    **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr. / Mg: Elizabeth Jane Carcelén Niño  
**DNI:** 42898699

**Especialidad del validador:** Psicóloga Clínica.

**\*Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto técnico formulado.  
**\*Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específicas del constructo.  
**\*Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**30 de junio del 2021**

*Elizabeth Carcelén Niño*

-----  
**Firma del Experto Informante.**

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

## Jurado 2:

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS:

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>a</sup>		Relevancia <sup>b</sup>		Claridad <sup>c</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSION 1: Aceleración</b>								
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la computadora o el videojuego.	X		X		X		
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	X		X		X		
6	Si estoy un tiempo sin jugar me acuerdo luego y lo sé que hacer.	X		X		X		
7	Una vez cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la computadora o el PC.	X		X		X		
10	Estoy acostumbrado por culpa de mis games de jugar con los videojuegos.	X		X		X		Recomendado con suficiencia
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	X		X		X		
12	Me parece muy difícil saber cuando comienzo a jugar, aunque tengo que obtener porque me tienen mis padres, amigos o luego que ir a algún día.	X		X		X		Recomendado con el abuso y la tolerancia
14	Cuando me encuentro mal me niego en mis videojuegos.	X		X		X		Recomendado con el abuso
15	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	X		X		X		Recomendado con el abuso
20	Cuanto tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	X		X		X		Recomendado con el abuso
<b>DIMENSION 2: Abuso y Tolerancia</b>								
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	X		X		X		
3	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	X		X		X		
6	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	X		X		X		
8	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X		X		X		
9	Otro que juego demasiado a los videojuegos.	X		X		X		
<b>DIMENSION 3: Problemas ocasionados por videojuegos</b>								
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	X		X		X		Recomendado con el abuso
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con los videojuegos o PC.	X		X		X		
19	Me he acordado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	X		X		X		
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	X		X		X		
<b>DIMENSION 4: Dificultad de Control</b>								
1	Si no me funciona la computadora o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	X		X		X		Recomendado con el abuso
16	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerse a jugar con algún videojuego.	X		X		X		Recomendado con el abuso
19	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	X		X		X		Recomendado con el abuso
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.	X		X		X		Recomendado con el abuso
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	X		X		X		Recomendado con el abuso
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como sustrair, supeñar alguna tarea o alguna prueba, etc.).	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Se deben subsanar los aspectos conceptuales.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ ] Aplicable después de corregir [X] No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Ernesto Maximiliano Loyaga Bartra DNI: 40709475

Especialidad del validador: Psicoterapeuta

<sup>a</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>b</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>c</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

05 de julio del 2021

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Ernesto Maximiliano Loyaga Bartra

### Jurado3:

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS:

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	x						
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	x				x		
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro aburrido y no sé qué hacer.	x					x	
7	Me irita cuando no funcionan bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	x						
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	x				x		
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	x					x	
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.	x			x			Siento que este ítem debe ir en la dimensión 2
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	x				x		
21	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	x	x			x		Igual, creo que debería estar en la dimensión 2
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	x				x		
<b>DIMENSION 2: Abuso y Tolerancia</b>								
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	x				x	No	
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	x	x			x		Debería estar en La dimensión 3
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	x				x		
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	x				x		
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	x				x		
<b>DIMENSION 3: Problemas ocasionados por videojuegos</b>								
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	x				x		Debería estar en la dimensión 2
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	x				x		
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	x				x		
23	Ha mercedo a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	x				x		
<b>DIMENSION 4: Dificultad de Control</b>								
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	x				x		
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	x				x		
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	x				x		
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	x				x		
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	x				x		
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	x				x		

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

Observaciones (precisar si hay suficiencia): No hay observaciones Suficiencia:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [ ] No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Dr./Mg: Mg. Susan Fabiola Galloso Baca. DNI: 978721461

Especialidad del validador: Educativa / Clínica

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

29 de Junio del 2021

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Firma del Experto Informante.

# Test de Agresividad:

## Jurado 1:

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE AGRESIÓN.


Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: Agresión física</b>								
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	X		X		X		
5	Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	X		X		X		
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	X		X		X		
13	Suelo involucrarme en las peleas más de la cuenta.	X		X		X		
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	X		X		X		
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.	X		X		X		
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	X		X		X		
27	He amenazado a gente que conozco.	X		X		X		
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: Agresión verbal</b>								
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	X		X		X		
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	X		X		X		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	X		X		X		
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo discutir con ellos.	X		X		X		
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	X		X		X		
<b>DIMENSION 3: Hostilidad</b>								
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.	X		X		X		
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.	X		X		X		
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	X		X		X		
15	Soy una persona pacífica.	X		X		X		
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	X		X		X		
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.	X		X		X		
25	Tengo dificultades para controlar mi enojo.	X		X		X		
<b>DIMENSION 4: Ira</b>								
4	A veces soy bastante envidioso.	X		X		X		
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	X		X		X		
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	X		X		X		
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	X		X		X		
20	Se que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	X		X		X		
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	X		X		X		
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	X		X		X		
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué quieren.	X		X		X		

 <b>Observaciones (precisar si hay suficiencia):</b> No hay observaciones.	
<b>Opinión de aplicabilidad:</b> Aplicable [X]    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]	
<b>Apellidos y nombres del juez validador.</b> Dr. / Mg: Elizabeth Jane Carcelén Niño <b>DNI:</b> 42898699	
<b>Especialidad del validador:</b> Psicóloga Clínica.	
<small><sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  <sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  <sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.</small>	
<small>Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.</small>	<p style="text-align: right;">30 de junio del 2021</p> <p style="text-align: center;"><i>E. Carcelén Niño</i></p> <p style="text-align: center;">Firma del Experto Informante.</p>

## Jurado 2:

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE AGRESIÓN.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: Agresión física</b>								
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	X		X		X		
5	Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	X		X		X		
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	X		X		X		
13	Suelo involucrarme en las peleas más de la cuenta.	X		X		X		
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	X		X		X		
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.	X		X		X		
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	X		X		X		
27	He amenazado a gente que conozco.	X		X		X		
29	He llagado a estar tan furioso que rompía cosas.	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: Agresión verbal</b>								
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	X	No	X	No	X	No	
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	X		X		X		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	X		X		X		
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo discutir con ellos.	X		X		X		
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	X		X		X		
<b>DIMENSION 3: Hostilidad</b>								
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.	X		X		X		
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.	X		X		X		
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	X		X		X		
15	Soy una persona pacífica.	X		X		X		
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	X		X		X		
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.	X		X		X		
25	Tengo dificultades para controlar mi enojo.	X		X		X		
<b>DIMENSION 4: Ira</b>								
4	A veces soy bastante envidioso.	X	No	X	No	X	No	
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	X		X		X		
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	X		X		X		
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	X		X		X		
20	Se que mis amigos me critican a mis espaldas.	X		X		X		
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	X		X		X		
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	X		X		X		
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué quieren.	X		X		X		

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Se deben subsanar los aspectos conceptuales.**

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [  ]   Aplicable después de corregir [X]   No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Ernesto Maximiliano Loyaga Bartra   DNI: 40709475

**Especialidad del validador:** Psicoterapeuta

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

05 de julio del 2021

  
 Ernesto Maximiliano Loyaga Bartra

## Jurado 3:

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE AGRESIÓN.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: Agresión física</b>								
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	x		x		x		
5	Si me provoca la suficiente, puedo golpear a otra persona.	x		x		x		
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándolo también.	x		x		x		
13	Siento frustración en las partes más de la cuenta.	x		x		x		
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	x		x		x		
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pelearnos.	x		x		x		
24	No encuentro ninguna buena excusa para pelear a una persona.	x		x		x		
27	He amenazado a gente que conozco.	x		x		x		
29	He logrado a estar tan furioso que rompo cosas.	x		x		x		
<b>DIMENSION 2: Agresión verbal</b>								
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	Si	No	Si	No	Si	No	
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	x		x		x		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	x		x		x		
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo discutir con ellos.	x		x		x		
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	x		x		x		
<b>DIMENSION 3: Hostilidad</b>								
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa enseguida.	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.	x		x		x		
11	A algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	x		x		x		
15	Soy una persona pacífica.	x		x		x		
19	A algunos de mis amigos, parecen que soy una persona impulsiva.	x		x		x		
22	A algunas veces siento el control en la mano.	x		x		x		
25	Tengo dificultades para controlar mi enojo.	x		x		x		
<b>DIMENSION 4: Ira</b>								
4	A veces soy bastante enojado.	Si	No	Si	No	Si	No	
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	x		x		x		
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	x		x		x		
16	Me frustro por que algunas veces me siento tan enojado por algunas cosas.	x		x		x		
20	Se que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	x		x		x		
23	Desconfío de desconocidos demostando amabilidad.	x		x		x		
26	A algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	x		x		x		
28	Cuando la gente se muestra especialmente enojada, me pregunto qué cuando.	x		x		x		

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** No hay observaciones Suficiencia:


**Opinión de aplicabilidad:**     Aplicable     Aplicable después de corregir [ ]     No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador:** Dr./Mg. Susan Fabiola Galloso Baca.    **DNI:** 978721461

**Especialidad del validador:** Educativa / Clínica

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto técnico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**29 de Junio del 2021**

  
**Firma del Experto Informante.**

Nota: Suficiencia, se dio suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

## **Anexo 6: Consentimiento Informado**

Para poder ayudar en la investigación, es necesario estar en secundaria. Es tu decisión el participar o no en la investigación titulada "Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones del Distrito de Trujillo-2022". Igualmente es importante brindar conocimiento que, si en un determinado momento ya no deseas seguir en el estudio, no habrá problema alguno, y en el caso de no querer responder determinadas preguntas, tu decisión será respetada. La información que brindes es totalmente confidencial y únicamente será empleada con fines académicos.

Si requieres alguna información relacionada con la investigación puedes contactarte con el Investigador [rsagd1220@gmail.com](mailto:rsagd1220@gmail.com)

Finalmente, te agradezco por tu tiempo y te invito a continuar con las preguntas.  
Bendiciones.

Confirmación de su participación: si ( ) no ( ) Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Sexo: Masculino ( )                  Femenino ( )

DNI: \_\_\_\_\_

## Anexo 7: Acceso a Pruebas

parucipames.

URI : <http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/AUTONOMA/558>

Aparece en las colecciones: [Carrera de Psicología](#)

Ficheros en este ítem:			
Fichero	Descripción	Tamaño	Formato
<a href="#">RAQUEL PAOLA VARA SALAS.pdf</a>		1,21 MB	Adobe PDF

[Visualizar/Abrir](#)

Este ítem está protegido por copyright original

[Visualizar la licencia](#)

Tienen acceso libre





## Anexo 8: Tablas de normalidad

**Tabla 14**

*Normalidad de Dependencia a los videojuegos y agresividad*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia a los videojuegos	,177	250	,000	,879	250	,000
Agresividad	,163	250	,000	,917	250	,000

**Tabla 15**

Tabla de normalidad de Dependencia a los videojuegos y Agresividad Física

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia a los videojuegos	,177	250	,000	,879	250	,000
Agresividad Física	,160	250	,000	,910	250	,000

**Tabla 16***Normalidad de Dependencia a los videojuegos y Agresividad Verbal*

	<b>Pruebas de normalidad</b>					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia a los videojuegos	,177	250	,000	,879	250	,000
Agresividad Verbal	,147	250	,000	,933	250	,000

**Tabla 17***Normalidad de Dependencia a los videojuegos y Hostilidad*

	<b>Pruebas de normalidad</b>					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia a los videojuegos	,177	250	,000	,879	250	,000
Hostilidad	,114	250	,000	,954	250	,000

**Tabla 18*****Normalidad de Dependencia a los videojuegos e Ira***

	<b>Pruebas de normalidad</b>					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia a los videojuegos	,177	250	,000	,879	250	,000
Ira	,143	250	,000	,936	250	,000

## Anexo 9: Evidencia SPSS

```
EXAMINE VARIABLES=DEPENDENCIA.A.LOS.VIDEOJUEGOS AGRESIVIDAD
/PLOT BOXPLOT NPLOT
/COMPARE GROUPS
/STATISTICS DESCRIPTIVES
/CINTERVAL 95
/MISSING LISTWISE
/NOTOTAL.
```

```
NONPAR CORR
/VARIABLES=DEPENDENCIA.A.LOS.VIDEOJUEGOS AGRESIVIDAD
/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.
```

```
EXAMINE VARIABLES=DEPENDENCIA.A.LOS.VIDEOJUEGOS AGRESIVIDAD.FISICA
/PLOT BOXPLOT NPLOT
/COMPARE GROUPS
/STATISTICS DESCRIPTIVES
/CINTERVAL 95
/MISSING LISTWISE
/NOTOTAL.
```

```
NONPAR CORR
/VARIABLES=DEPENDENCIA.A.LOS.VIDEOJUEGOS AGRESIVIDAD.FISICA
/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.
```

```
EXAMINE VARIABLES=DEPENDENCIA.A.LOS.VIDEOJUEGOS AGRESIVIDAD.VERBAL
/PLOT BOXPLOT NPLOT
/COMPARE GROUPS
/STATISTICS DESCRIPTIVES
/CINTERVAL 95
/MISSING LISTWISE
/NOTOTAL.
```

```
NONPAR CORR
/VARIABLES=DEPENDENCIA.A.LOS.VIDEOJUEGOS AGRESIVIDAD.VERBAL
/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.
```

```
EXAMINE VARIABLES=DEPENDENCIA.A.LOS.VIDEOJUEGOS HOSTILIDAD
/PLOT BOXPLOT NPLOT
/COMPARE GROUPS
/STATISTICS DESCRIPTIVES
/CINTERVAL 95
/MISSING LISTWISE
/NOTOTAL.
```

```
NONPAR CORR
/VARIABLES=DEPENDENCIA.A.LOS.VIDEOJUEGOS HOSTILIDAD
/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.
```

```
EXAMINE VARIABLES=DEPENDENCIA.A.LOS.VIDEOJUEGOS IRA
/PLOT BOXPLOT NPLOT
/COMPARE GROUPS
/STATISTICS DESCRIPTIVES
/CINTERVAL 95
/MISSING LISTWISE
/NOTOTAL.
```

```
NONPAR CORR
/VARIABLES=DEPENDENCIA.A.LOS.VIDEOJUEGOS IRA
/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.
```

```
FREQUENCIES VARIABLES=Dependencia.a.los.videojuegos.agrupada
/BARChart PERCENT
/ORDER=ANALYSIS.
```

```
FREQUENCIES VARIABLES=Agresividad.Agrupada
/BARChart PERCENT
/ORDER=ANALYSIS
```



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, FERNANDEZ MANTILLA MIRTHA MERCEDES, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas del Distrito de Trujillo-2022", cuyos autores son ATARAMA MENDIVIL ERICK BRONSON, RONDO CUBA GABRIEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, 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.

TRUJILLO, 18 de Agosto del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
FERNANDEZ MANTILLA MIRTHA MERCEDES <b>DNI:</b> 17927740 <b>ORCID:</b> 0000-0002-8711-7660	Firmado electrónicamente por: FMANTILLA el 18-08- 2022 12:37:18

Código documento Trilce: TRI - 0418917