



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL PSICOLOGÍA

Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa nacional de Chiclayo, 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORAS:

Romero Gonzalez, Maria Yola (orcid.org/0000-0001-5757-7095)

Tapia Montalvo, Ana Xiomara (orcid.org/0000-0002-5858-6724)

ASESORA:

Mg. Chirinos Antezana, Ana Lucía (orcid.org/0000-0002-5416-8963)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CHICLAYO - PERÚ

2023

DEDICATORIA

La presente investigación va dedicada a todas las personas que más han influenciado en nuestras vidas y han estado acompañándonos en el proceso de nuestra investigación, asimismo a la docente Ana Lucia Chirinos Antezana por sus pautas y habernos guiado durante todo el proceso, ayudándonos a crecer tanto profesional como personalmente.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a Dios por darnos la vida y darnos la fortaleza para realizar este proyecto de investigación; a nuestros padres por su apoyo incondicional para poder llegar hasta donde estamos.

También agradecemos a la Universidad César Vallejo por aceptarnos y habernos brindado la oportunidad de estudiar y ser parte de la familia Vallejana.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CHIRINOS ANTEZANA ANA LUCÍA, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL DE CHICLAYO, 2023.", cuyos autores son TAPIA MONTALVO ANA XIOMARA, ROMERO GONZALEZ MARIA YOLA, 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.

CHICLAYO, 17 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CHIRINOS ANTEZANA ANA LUCÍA DNI: 45874566 ORCID: 0000-0002-5416-8963	Firmado electrónicamente por: ACHIRINOSA el 14- 08-2023 11:06:39

Código documento Trilce: TRI - 0596039



Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, ROMERO GONZALEZ MARIA YOLA, TAPIA MONTALVO ANA XIOMARA estudiantes de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL DE CHICLAYO, 2023.", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
TAPIA MONTALVO ANA XIOMARA DNI: 72314588 ORCID: 0000-0002-5858-6724	Firmado electrónicamente por: ATAPIAMON el 25-07-2023 18:18:27
ROMERO GONZALEZ MARIA YOLA DNI: 72263360 ORCID: 0000-0001-5757-7095	Firmado electrónicamente por: MYROMEROR el 26-07-2023 15:33:59

Código documento Trilce: INV - 1374502

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LOS AUTORES.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE TABLAS.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	11
3.2. Variables y operacionalización.....	11
3.3. Población, muestra y muestreo.....	13
3.5. Procedimientos.....	14
3.6. Método de análisis de datos:.....	15
3.7. Aspectos éticos.....	15
IV. RESULTADOS.....	16
V. DISCUSIÓN.....	20
VI. CONCLUSIONES.....	22
VII. RECOMENDACIONES.....	23
REFERENCIAS.....	24
ANEXOS.....	32

ÍNDICE TABLAS

Tabla 1. Relación que existe entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad.....	16
Tabla 2. Niveles de Dependencia a los Videojuegos.....	17
Tabla 3. Niveles de Agresividad.....	18
Tabla 4. Relación entre las variables Dependencia a los Videojuegos y Agresividad según sus dimensiones	19
Tabla 5. Tabla de operacionalización de variables.	32
Tabla 6. Validez de contenido a través del test de dependencia a los videojuegos.	39
Tabla 7. Validez de contenido a través del método ítem test.	40
Tabla 8. Validez de contenido a través del cuestionario de agresividad (AQ).	41
Tabla 9. Validez de contenido a través del método ítem test.	42
Tabla 10. Confiabilidad del cuestionario de agresividad.	42
Tabla 11. Prueba de normalidad entre Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en estudiantes de una institución educativa nacional, 2023.....	43

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre la Dependencia a los Videojuegos y la Agresividad en estudiantes de secundaria de una I.E. nacional, 2023. El estudio cuenta con dos variables. La dependencia a los videojuegos que tiene 4 dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad para el control. La agresividad, también cuenta con 4 dimensiones: agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad. Su metodología fue de tipo descriptivo correlacional con diseño no experimental y de corte transversal. Tuvo una muestra de 277 adolescentes hombres de 4° a 5° de secundaria de una I.E Nacional de Chiclayo. Los cuestionarios que se utilizaron fueron el Test De dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco el Cuestionario de agresión de Buss y Perry. Finalmente, en los resultados se halló que existe relación positiva significativa entre las variables, el nivel de dependencia a los videojuegos predominante fue el nivel alto 48%, el nivel de agresividad predominante fue el nivel alto 25% y en cuanto a la comparación de las variables según sus dimensiones se encontró que solo hay correlación positiva significativa entre las dimensiones problemas ocasionados por los videojuegos e ira.

PALABRAS CLAVE: Dependencia a los videojuegos, agresividad, Violencia.

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine the relationship that exists between Video Game Dependency and Aggression in high school students of an I.E. national, 2023. The study has two variables. Dependence on video games has 4 dimensions: abstinence, abuse and tolerance, problems caused by video games and difficulty in control. Aggression also has 4 dimensions: physical aggressiveness, verbal aggressiveness, anger and hostility. Its methodology was descriptive-correlational with a non-experimental and cross-sectional design. It had a sample of 277 male adolescents from 4th to 5th grade of secondary school from a National I.E in Chiclayo. The questionnaires that were used were the Video Game Dependence Test by Chóliz and Marco and the Aggression Questionnaire by Buss and Perry. Finally, in the results it was found that there is a significant positive relationship between the variables, the predominant level of dependence on video games was the high level 48%, the predominant level of aggressiveness was the high level 25% and regarding the comparison of the variables according to their dimensions, it was found that there is only a significant positive correlation between the dimensions problems caused by video games and anger.

KEYWORDS: Dependence on video games, aggressiveness, Violence.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente los videojuegos es uno de los temas más frecuentes dentro del mundo de los adolescentes que si bien es cierto ya existían desde años anteriores todavía no tenían un alto impacto dentro de ellos, pero se tuvo que recurrir a un mayor uso de la tecnología debido al aislamiento obligatorio por el coronavirus, teniendo como único medio de distracción los videojuegos (Rodríguez, 2021).

En el artículo publicado por Clement (2022) menciona que el tiempo dedicado a los videojuegos ha ido aumentando dos dígitos en todo el mundo haciendo también que los jugadores aumenten, en Latinoamérica aumentó a 52% y Asia- pacifico se posiciona en segundo lugar en términos de mayor participación de los usuarios aumentando en 42%.

En Perú se encontró un preocupante aumento de adicción a los videojuegos, esto se pudo evidenciar a través del artículo periodístico de Reyes (2020) donde señaló que, de acuerdo a estadísticas del MINSA en el 2018, se presentaron más de 2000 casos de dependencia a los videojuegos en el Perú, aumentando a 3,099 casos en el 2019.

Por otro lado, la agresividad es una de las problemáticas con mayor concurrencia en los adolescentes ya que es un ciclo en el que presentan grandes cambios físicos y psicológicos, lo cual genera que sean más influenciables y más propensos a reaccionar con ira, frustración y hostilidad (Vergaray, 2018).

A su vez, Palomino (2018), refirió que, en Latinoamérica, el 51,12% de los estudiantes fueron víctimas de algún tipo de agresividad, ubicándose Argentina como el país con la más alta tasa de violencia, con un 58,62%; el 26,63% de adolescentes expresaron haber sido víctimas de agresividad verbal y el 16,48% de agresividad física. Así mismo, el 66,7% de estudiantes

en Brasil fueron partícipes de algún tipo de peleas y en Perú, los casos registrados de violencia verbal en escolares fueron de 66,2% y los de violencia física fue de 57,3%.

Del mismo modo, García (2020), refirió que según el portal del MINEDU SíseVe en el 2018 se registró 16 864 casos de agresividad en adolescentes entre los años 2013 a 2018, se evidenció que: los estudiantes que han visto a sus compañeros golpeados dentro de su institución son el 45%, el 43% sufrieron agresión alguna vez y el 22% de los estudiantes se sienten intranquilos de sufrir algún tipo de violencia.

Dentro del contexto de una I.E nacional de Chiclayo, se evidenció que la agresividad y Dependencia a los Videojuegos en escolares son problemáticas muy relevantes en la actualidad, ya que conllevaron a problemas académicos los cuales se reflejan en las calificaciones obtenidas, del mismo modo, las conductas que mostraron los estudiantes tienden a ser agresivas debido a los diferentes tipos de videojuegos que practican, llevando a que algunos no se alimenten a sus horas respectivas, afectando a su salud y faltando a la Institución Educativa, estos registros fueron derivados por el Psicólogo de la Institución.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, esta investigación llevó a plantear la siguiente interrogante: ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una I.E nacional, 2023?

La importancia de este proyecto se basó en que el uso de los videojuegos en los adolescentes tienen cada vez más consecuencias vinculadas con problemas de dependencia, agresividad y relaciones interpersonales, la población que se benefició fueron alumnos de secundaria de una I.E. nacional de Chiclayo, debido a que se trabajaron dos temas que son muy concurrentes dentro de ellos, en el enfoque práctico, esta

investigación dio a conocer la relación que existe entre las variables y sus dimensiones. En cuanto a nivel metodológico se utilizaron instrumentos que cuentan con una buena validez y confiabilidad que permitieron obtener resultados óptimos en la población elegida, finalmente como aporte teórico, el estudio permitió comparar los hallazgos con otros estudios del mismo corte así mismo, pueda utilizarse como antecedente con datos actualizados para futuras investigaciones.

El objetivo general del estudio elaborado fue, determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una I.E. nacional, 2023. Y como objetivos específicos se tomó en cuenta: “Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una I.E. nacional, 2023; Identificar el nivel de agresividad en estudiantes de secundaria de una I.E. nacional, 2023; Establecer la relación que existe entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad según sus dimensiones en estudiantes de secundaria de una I.E. nacional, 2023.

Para finalizar, como hipótesis general se consideró, existe relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una I.E nacional, 2023; No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una I.E nacional, 2023; Existe relación entre la variable dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la agresividad en estudiantes de secundaria de una I.E. nacional, 2023 y No existe relación entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad según sus dimensiones en estudiantes de secundaria de una I.E. nacional, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Para el segundo apartado de este estudio, empezaremos narrando mediante autores que anteriormente estudiaron estas variables, tomando en cuenta antecedentes, definiciones y teorías.

A nivel internacional, Coca (2023) en su estudio, Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de Ecuador, su objetivo encontrar relación que existe entre las variables, en 360 estudiantes, la metodología fue no experimental descriptivo correlacional, se aplicó los instrumentos de Chóliz y Marco TDV y de agresividad, se encontró una correlación media entre ambas variables a su vez se presentó bajos niveles con el 73.3% de dependencia a los videojuegos y altos niveles de agresión.

Millan (2022) en su estudio, La agresión y su relación con la dependencia a videojuegos en estudiantes de Ecuador, su objetivo fue encontrar si existe significativa relación en ambas variables, en 420 estudiantes, con diseño transversal y tipo correlacional de enfoque cuantitativo, se aplicó los instrumentos Cuestionario de Agresividad y el IGDS9-SF, se determinó en las dos variables una correlación significativa.

Chiluisa (2022) en su investigación, Dependencia a los videojuegos y su relación con estrés académico en escolares de Ecuador, su finalidad fue hallar la correlación entre las variables, en 104 estudiantes, fue de diseño no experimental y enfoque cuantitativo, se hizo uso del instrumento de Dependencia a los videojuegos, dentro de sus resultados se halló que existen bajos niveles y que los varones tienden a ser más dependientes que las mujeres.

Cogollo y Hamdan (2018) en su indagación, Conducta agresiva vinculada a la funcionalidad familiar en adolescentes en Colombia, su finalidad fue determinar la relación existente en las variables, en 979 escolares, su estudio fue analítico transversal, se aplicó el instrumento de

AQ de Agresividad, se encontró que las conductas agresivas tienen un nivel muy alto el 13.48%, el nivel alto con 32.07%, con nivel medio 31.26%, un nivel bajo con 16.65% y muy bajo con un 6.54%.

En el ámbito nacional, Faya y González (2020) en su estudio, Dependencia a los videojuegos y agresión en escolares hombres de Trujillo, tuvieron que encontrar la relación entre las variables, en 250 sujetos, fue de diseño no experimental y de tipo correlacional simple, se utilizaron los cuestionarios de Chóliz y Marco TVD y de agresividad AQ, se encontró relación directa en ambas variables a su vez presenta niveles altos con el 61% de dependencia a los videojuegos y su factor resaltante con un 45% son los problemas asociados, en el nivel alto de agresividad hay un 42% y su factor resaltante con un 37% es la agresividad física.

Polanco (2020) en su estudio, adicción en juegos en línea y agresión en alumnos de una I.E Arequipa, su fin fue hallar la relación entre las variables, su población fue 450 estudiantes, de tipo correlacional diseño no experimental, utilizaron los cuestionarios de agresividad (AQ) y de Chóliz y Marco (TDV), se encontró que hay relación directa entre las variables, además se evidenció que las dos variables se encontraron con el 65% en un nivel alto.

Vara (2018) hizo un análisis, Dependencia a los juegos en línea y agresión en colegio de Lima, su fin fue hallar el vínculo entre las variables, en 306 adolescentes, fue de tipo diseño correlacional no experimental, se utilizó los instrumentos de agresividad AQ y de dependencia a los videojuegos TVD, como resultado hay una relación positiva en los factores, donde el 26,5% presentó niveles altos de uso de videojuegos y el 32,4% presentó niveles promedio y bajos de agresividad.

Sáenz (2021) realizó una investigación, adicción a los videojuegos y agresión en escolares de una I.E.N Cajamarca, su finalidad fue analizar la

correlación entre las variables, en 150 adolescentes, fue de tipo correlacional y diseño no experimental, se aplicaron los cuestionarios de agresividad AQ y de Chóliz y Marco TDV, se encontró que existe una relación directa significativa en ambos parámetros, donde se hay altos niveles de dependencia a los videojuegos con el 64% y 49% en agresividad.

Calla & Mango (2022) en su estudio, Dependencia a Videojuegos y Agresividad en escolares de una I.E Juliaca, su finalidad fue determinar la relación entre las variables, en 419 estudiantes, fue de tipo no experimental-correlacional, utilizaron los cuestionarios de Chóliz y Marco TVD y de agresividad AQ, se concluye que, existe significativa correlación entre agresividad física y abstinencia (0,647), así mismo en agresión verbal y abuso y tolerancia con una magnitud fue de (0,626), en hostilidad y dificultad de control (0,587) y respecto a la ira y los problemas ocasionados por los videojuegos fue de (0.614) siendo esta significativa.

Finalmente, a nivel local, Chiclayo (2021) en su indagación, Dependencia a los juegos en línea y agresividad en escolares de una I.E.P Chiclayo, su objetivo encontrar la relación que existe en las variables, en 400 estudiantes, fue de diseño no experimental y tipo correlacional, se aplicaron los instrumentos de Chóliz y Marco TVD y de Buss y Perry AQ, se evidenció en los resultados una relación positiva, significativa entre los factores con un nivel moderado el 45,8% en dependencia a videojuegos y 53,3% en agresión.

En esta sección se plasma la respectiva definición de las variables, iniciando con dependencia a los videojuegos:

Según, Chóliz y Marco (2011), dieron a entender que la dependencia a los videojuegos es aquel uso excesivo de los videojuegos que trae como consecuencia diversas dificultades en sus relaciones interpersonales. Del mismo modo, Estrada (2022), refiere que son un patrón de comportamiento

que tienen los individuos caracterizados por el deficiente control de dicha práctica, a tal punto de dejar de lado responsabilidades académicas a pesar de conocer las consecuencias negativas que podría ocasionar.

Así mismo, Salas y Merino (2017) mencionan que la dependencia a los videojuegos se encuentra dentro del conjunto de trastornos de adicciones no relacionadas al consumo de sustancias químicas, al cual denomina adicciones comportamentales. Finalmente, la OMS (2022) da a conocer que la dependencia a los videojuegos son aquellos signos que hacen referencia a no poder parar de jugar en internet, desatendiendo las amistades, estudios o trabajo a causa de ello, si estos llegan a superar un año, pueden ser síntomas de estar en una adicción.

Por otro lado, Quispe (2022), dio a conocer cuatro factores de riesgo que intervienen en la dependencia a videojuegos, el género y edad, los hombres en un 90% tienden a tener más acercamiento a los videojuegos en comparación con las mujeres y se centra mayormente en la adolescencia, el tipo de videojuego y dispositivo usado, el más adictivo es el que se juega online y los dispositivos más usados son el ordenador y los celulares, así mismo la agresividad, ya que el acceso al contenido violento genera conductas agresivas y despierta curiosidad a buscar más de este contenido y por último tenemos el factor familiar, debido a que los padres no tienen un suficiente control sobre el uso de videojuegos de sus hijos.

Por otra parte, Arteaga (2018), dio a conocer diferentes características de las personas dependientes a los videojuegos, muchas veces llegan hasta la violencia cuando se les prohíbe el uso excesivo de los juegos, responden con mentiras con el fin de seguir jugando, se desesperan por tener acceso a los diferentes juegos, pierden la noción del tiempo cuando están jugando, tienen dificultades para controlarse, presentan un impacto negativo en su rendimiento y su familia, no presentan control ante el dinero y en ocasiones presentan sentimientos de culpa.

Por consiguiente, Chóliz y Marco (2011), proponen 4 factores para la dependencia a los videojuegos, su primera dimensión es la Abstinencia, para Estrada (2022) es la sensación de angustia que se presenta debido al no usar algún tipo de videojuego, como segunda dimensión está el Abuso y tolerancia, que es el uso de manera descontrolada del videojuego, en su tercera dimensión los Problemas asociados por los videojuegos, según Muñoz (2018) se encuentra el descontrol en la forma de jugar y las alteraciones en los hábitos sanos. Por último, Dificultad de control, que es la sensación de no poder parar de jugar y el deseo de volver a empezar otra partida.

La adicción a los videojuegos se explica a través de una perspectiva biopsicosocial, de acuerdo a los autores Jasso y Díaz (2017), refieren que la dependencia a los videojuegos comprende tres factores psicológicos, biológicos y sociales, ya que estos causan efectos negativos en los individuos consumidores, produciendo alteraciones en su estado de ánimo, el sueño y también en la pérdida de control de sí mismos. De igual manera, Arzozano (2020) refiere que cuando los individuos se encuentran ante estos videojuegos, experimentan diversas provocaciones las cuales generan un placer que hace que tengan más interés por continuar jugando.

Después de hablar de la variable mencionada anteriormente, definiremos a la segunda variable que es la agresividad:

En segundo lugar, Buss y Perry. (1996), señalaron que la agresividad es la que se da cuando faltan el respeto y amenazan a otras personas o aquellos que son propensos a ser ofendidos o ser los provocadores. Por otro lado, Gálvez y Vargas (2020), dieron a conocer que la agresión es aquella reacción que tiene como finalidad causar daños a otro sujeto haciendo uso de fuerza física o verbal mediante palabras hirientes. Así mismo, Andrade (2016) la agresividad es una manera de responder de la persona que tiene

como objetivo lastimar o perjudicar al otro, mediante conductas físicas o verbales. Por último, Martín (2020) menciona que la agresividad es toda acción en la que se hiere física o psicológicamente a una persona, generando molestias en la persona agredida.

Agregado a lo anterior, Asto (2021), señaló tres factores que interactúan para un desencadenamiento de agresividad, como primer factor tenemos a la familia, debido a que el tipo de crianza influye en el comportamiento del adolescente, como segundo factor se encuentra la escuela, ya que un espacio que va a permitir el crecimiento de los adolescentes y donde se debe tratar de intervenir e intentar disminuir la agresividad y por último tenemos a la sociedad y la cultura, debido que al no brindarse adecuados valores los estudiantes tomarán decisiones que le afectan a sí mismo.

Así mismo, Buss y Perry (1992), dan a conocer 4 dimensiones en la agresividad, entre ellas tenemos como primera dimensión a la agresividad física, donde Jiménez (2019), lo define como un medio que se da a través de golpes para ocasionar heridas y lesiones a la otra persona; como segunda dimensión se encuentra la agresión de forma verbal, y se expresa mediante amenazas e insultos hacia un individuo, como tercera dimensión tenemos la Ira, que para Arteaga (2018), es una sensación que se expresa a través de posturas hostiles. Para finalizar, tenemos la hostilidad, que suele reconocerse por personas externas que pueden infligir una rivalidad con el individuo.

Por consiguiente, la agresividad, se explica por medio del modelo del aprendizaje social de Bandura citado por Palomero y Fernández (2012), quienes dieron a conocer que la agresión tiene un origen innato y la probabilidad de poder dominarse es mínima, debido que los impulsos violentos se ocasionan consecuentemente, es por ello, que para evitar autodestruirse, deben ser expresadas, caso contrario, se incrementaran

fuertes malestares, surgiendo así la catarsis que hace referencia a una limpieza o purificación expresando las tendencias violentas y hostiles.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

Esta investigación es de tipo básico, debido a que tuvo como finalidad recolectar información de un contexto y así contribuir nuevos conocimientos en el campo de la investigación. (Ñaupas et al, 2018).

3.1.1. Diseño de investigación

El diseño que se utilizó fue no experimental y de corte transversal ya que, según Hernández y Mendoza (2018), dieron a conocer que las variables no son manipuladas, sólo son descritas y relacionadas entre sí, además en este tipo de estudio los datos se recogen en un solo momento.

3.2. Variables y operacionalización

Este estudio se desarrolló a través de dos variables, la primera, dependencia a los videojuegos y la segunda, agresividad.

Dependencia a los videojuegos

Definición conceptual

Según Chóliz y Marco (2011), dieron a entender que los videojuegos son un medio en donde los adolescentes establecen conexiones a través de la interacción por medio de los dispositivos, mencionan que al igual que otros juegos tienen diversas normas que cumplir y recompensas para poder incentivar a los usuarios.

Definición operacional

Esta variable será medida a partir del test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco (TDV), el cual contiene 25 reactivos, y 4 dimensiones dentro de las cuales se encuentran: la abstinencia, abuso y

tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad para el control.

Indicadores

Dentro de los indicadores de cada dimensión encontramos:

- Abstinencia: Irritabilidad e intranquilidad.
- Abuso y tolerancia: Necesidad de jugar y tiempo excesivo.
- Problemas asociados a los videojuegos: Conflictos familiares e insomnio.
- Dificultad de control: Desvelamiento e ideas de juego.

Agresividad:

Definición conceptual

Según Buss y Perry (1996), señalaron que la agresividad es la que se da cuando faltan el respeto y amenazan a otras personas o aquellos que son propensos a ser ofendidos o ser los provocadores.

Definición operacional:

La agresividad se midió a través del cuestionario de agresión de Buss y Perry (AQ), el cual contiene 29 ítems y posee 4 dimensiones que son agresividad verbal; agresividad física; ira y hostilidad.

Indicadores

Dentro de los indicadores de cada dimensión encontramos:

- Agresividad física: Conductas agresivas.
- Agresividad verbal: insultos y amenazas.
- Ira: Emociones de ira y molestias.
- Hostilidad: Comportamiento hostil.

Escala de medición

Este estudio fue trabajado con una escala de medición ordinal, debido a que ambos instrumentos fueron de escala Likert.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población:

Es el grupo de participantes del que se tiene los datos para la investigación (Hernández & Mendoza, 2018), para este estudio la población fue finita ya que estuvo compuesta por 1000 adolescentes hombres de 4° y 5° grado de una I.E Nacional de Chiclayo.

Criterio de inclusión:

- Estudiantes que sean del sexo masculino.
- Alumnos de 4to y 5to de secundaria.
- Intervenidos que hayan llenado el consentimiento informado.
- Jóvenes que estén presentes durante la evaluación.
- Adolescentes que hayan utilizado algún juego en línea en los últimos 12 meses.

Criterio de exclusión:

- Estudiantes que hayan respondido de manera incompleta los instrumentos aplicados.
- Alumnos que marquen más de dos respuestas en un ítem.
- Intervenidos que presenten manchas o borrones en sus respuestas.

3.3.2. Muestra:

Es una parte del total de la población (Hernández & Mendoza, 2018), esta investigación tuvo una muestra conformada por 277 adolescentes de una I.E Nacional de Chiclayo. Se utilizó la fórmula de población finita para conocer esta cantidad, dado que se conoce la cantidad exacta de la población elegida.

3.3.3. Muestreo:

En este estudio, el muestreo fue de tipo intencional no probabilístico, para Hernández (2021), este sucede cuando la elección de la muestra es tomada por expertos que establecen criterios a seguir.

3.3.4. Unidad de análisis:

Cada uno de los estudiantes de secundaria de una I.E.N de Chiclayo.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Se utilizaron los cuestionarios: Según, Meneses (2018), define que es aquel instrumento estandarizado que se utiliza en la recolección de información y permite agrupar una serie de preguntas para aplicarlas en una población determinada.

En este estudio se utilizaron dos instrumentos: Test de Dependencia a los videojuegos (TDV), que es un cuestionario que posee buena validez y confiabilidad, que cuenta con 25 ítems en 4 dimensiones, es medido en escala tipo Likert y fue creado en 2011 en España por Chóliz Mariano y Marco Clara para adolescentes de 10 a 18 años, así mismo se realizó la adaptación peruana en 2017 por los mismos autores incluyendo a Salas Edwin y Merino Cesar.

Como segundo instrumento se utilizó el Cuestionario de agresividad (AQ). Que cuenta con buena validez y confiabilidad, tiene 29 ítems en 4 dimensiones, es medido en escala tipo Likert y fue creado en 1992 en EEUU Mark Perry y Arnold Buss para adolescentes de 10 a 18 años, así mismo su adaptación peruana fue en 2012 por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández y Huari.

3.5. Procedimientos

En la elaboración del estudio, se tuvo en cuenta una serie de fases, se inició contactando al responsable de la I.E con el fin de recibir información concerniente a la presencia de las variables estudiadas dentro de la población. Al mismo tiempo, se hizo una búsqueda en diversas plataformas confiables que brindaron información que ayudaron a plantear la realidad problemática en diversos contextos, se investigó antecedentes similares a la investigación.

Seguidamente se desarrolló el marco teórico con puntos claves que fundamentaron el proyecto. Luego se realizó la validación de los instrumentos para la aplicación de las pruebas con la finalidad de obtener resultados que cumplan los objetivos propuestos y así compararlos con otras investigaciones del mismo corte, con el fin de plantear conclusiones y recomendaciones para el estudio.

3.6. Método de análisis de datos:

La metodología con la que se realizó esta investigación fue haciendo uso del programa Microsoft Excel, en el cual se realizó el vaciado de datos los cuales fueron procesados por el programa estadístico Jamovi lo cual determinó el análisis de las variables y la distribución de tablas lo cual facilitó la explicación de los resultados.

3.7. Aspectos éticos

El estudio se realizó dentro de los principios de normas y técnicas según (APA, 2020), que garantizó exactitud y autenticidad no manipulando los resultados ni agregando datos falsos durante el procesamiento. Así mismo, se rigió a lo mencionado por el Colegio de Psicólogos del Perú (2017), en los artículos 23, 24 y 25 donde indican que se debe mencionar el propósito del estudio y brindar el consentimiento con la finalidad de no dañar la integridad de la persona.

IV. RESULTADOS

Presentación y análisis de resultados:

Tabla 1.

Relación que existe entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad.

		DEPENENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	AGRESIVIDAD
Dependencia a los videojuegos	Rho de Spearman	—	
	GI	—	
	valor p	—	
Agresividad	Rho de Spearman	0.142	—
	GI	275	—
	valor p	0.018	—

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 1; se evidencia que la correlación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad es positiva significativa con un rho de Spearman de (0.142 $p < 0.05$).

Tabla 2.*Niveles de Dependencia a los Videojuegos.*

	NIVELES	DEPENDENCIA	%
76 a Más	Muy Alto	11	4%
51 - 75	Alto	134	48%
26 - 50	Medio	102	37%
Menos a 25	Bajo	30	11%
		277	100%

Fuente: Resultados del cuestionario aplicado en julio del 2023.

En la tabla 2; se observa que la mayoría de estudiantes se encontró en un nivel alto de Dependencia a los Videojuegos con un 48% siendo el más relevante, seguido el nivel medio con un 37%, en el nivel bajo se encontró el 11% de los estudiantes y finalmente en el nivel muy alto el 4% restante.

Tabla 3*Niveles de Agresividad.*

	AGRESIVIDAD	NIVELES	%
99 a Más	40	Muy Alto	14%
83 – 98	69	Alto	25%
68 – 82	63	Medio	23%
52 – 67	60	Bajo	22%
Menos a 51	45	Muy Bajo	16%
	277		100%

Fuente: Resultados del cuestionario aplicado en julio del 2023.

En la tabla 3; se observa que la mayoría de estudiantes se encuentran en un nivel alto de agresividad con un 25%, seguido está el nivel medio con 22%, el nivel bajo con 22%, el nivel muy bajo con un 16% y finalmente en el nivel muy alto el 14% restante.

Tabla 4

Relación entre las variables Dependencia a los Videojuegos y Agresividad según sus dimensiones.

		Agresividad Física:	Agresividad Verbal	Ira	Hostilidad
Abstinencia	Rho de Spearman	0.115	0.056	0.050	0.059
	Gl	275	275	275	275
	valor p	0.056	0.356	0.408	0.326
Abuso y Tolerancia	Rho de Spearman	0.184	0.166	0.195	0.174
	gl	275	275	275	275
	valor p	0.002	0.005	0.001	0.004
Problemas ocasionados por los videojuegos	Rho de Spearman	0.033	-0,009	0.001	-0,04
	gl	275	275	275	275
	valor p	0.585	0.887	0.985	0.508
Dificultad de control	Rho de Spearman	0.066	0.091	0.081	0.100
	gl	275	275	275	275
	valor p	0.270	0.130	0.181	0.098

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 4, se observa que las dimensiones Abstinencia y Agresividad física tienen correlación negativa (0,115), así mismo, Abuso y tolerancia con Agresividad Verbal (0,166), y Dificultad de control con Hostilidad (0,100), Sin embargo, en las dimensiones Problemas ocasionados por los videojuegos e Ira si se encontró correlación positiva (0.001).

V. DISCUSIÓN

Como resultado del análisis de la presente investigación denominada dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una I.E.N Chiclayo, 2023, se encontró que existe relación positiva significativa entre dependencia a los videojuegos y agresividad, por lo que se acepta la hipótesis alterna, lo que coincide con Chiclayo (2021) quien también encontró una relación positiva significativa en su estudio denominada, Adicción a videojuegos y agresividad en escolares de una I.E.P Chiclayo. Según los resultados al existir una relación positiva significativa, quiere decir que a mayor afición por los videojuegos mayor será la reacción violenta de los escolares.

En cuanto al objetivo 2, determinar el nivel de dependencia a los videojuegos se encontró que predominante es el nivel alto con el 48%, lo que coincide con Faya y González (2020) quien también encontró niveles altos con el 61% en su estudio titulado Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares hombres de Trujillo, así mismo Sáenz (2021) quien obtuvo niveles altos con el 64%, en su investigación Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una I.E.N de Cajamarca. De acuerdo a esto se concluye que la mayor parte de escolares muestran abandono gradual alto se sus actividades dejándolas de lado completamente, no hay interacción social y tiene problemas en sus hábitos de sueño.

En relación al objetivo 3, determinar el nivel de agresividad, se encontró que el más predominante es el nivel alto con el 25%, lo que se asemeja con Polanco Flores (2020) quien encontró un nivel alto con el 65% en su síntesis, Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una I.E en Arequipa, del mismo modo, Cogollo y Hamdan (2018) encontraron un nivel alto con el 32.07% en su investigación, Conducta agresiva vinculada a la funcionalidad familiar en adolescentes en Colombia. Debido a ello se puede decir que la mayoría de los estudiantes tienden a tener conductas violentas muy notorias tanto físicas como verbales los cuales son duraderas y predominantes.

Finalmente, en el objetivo 4, establecer la relación que existe entre las variables según sus dimensiones, se encontró que Abstinencia y Agresividad

física (0,115), así mismo Abuso y tolerancia con Agresividad Verbal (0,166), y dificultad de control con Hostilidad (0,100), tienen una correlación negativa. Pero, en las dimensiones problemas ocasionados por los videojuegos e Ira si existe una correlación positiva (0.001), lo cual coincide con lo mencionado por Calla & Mango (2022) en su investigación Dependencia a Videojuegos y Agresividad en adolescentes de una I.E en Juliaca quien indica que hay correlación positiva significativa entre la dimensión ira y los problemas ocasionados por los videojuegos (0.614) de acuerdo a ello se puede decir que a mayor de contenido violento en los videojuegos mayor será la sensación de ira en las reacciones que presente el adolescente.

VI. CONCLUSIONES

Después de culminar la investigación, se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Se evidencio una correlación positiva significativa entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Nacional de Chiclayo, 2023, con un rho de Spearman de 0,142 aceptando la hipótesis general.
2. En cuanto al nivel de dependencia a los videojuegos el que predomina es el nivel alto con un 48% y el que menos se presenta es el nivel muy alto con un 4% de los adolescentes.
3. De igual forma, en cuanto nivel de agresividad, se encontró que el nivel alto con un 25% es el más resaltante y el nivel muy alto con un 14% es el que menos se evidencia en los estudiantes.
4. Finalmente, en cuanto a la comparación de las variables según sus dimensiones se encontró que solo hay correlación positiva entre problemas ocasionados por los videojuegos e ira. A diferencia de las otras dimensiones, donde se obtuvo una correlación negativa.

VII. RECOMENDACIONES

- Concientizar al director de la institución educativa y docentes trabajar desde una óptica preventivo promocional acerca de las consecuencias que trasciende la dependencia a los videojuegos y la agresividad con la finalidad de disminuir el surgimiento de estas problemáticas, entre otras dificultades.
- Presentar la información recolectada al personal de la Institución, con la finalidad de recibir apoyo de entidades como el Centro Mental Comunitario y centro de salud para incluir estrategias de sana convivencia, buen trato e integración entre los estudiantes.
- Proponer la implementación de talleres, charas y atenciones personalizadas con ayuda de los psicólogos de la Institución. A sí mismo, brindar escuelas para padres donde se aborden temas relacionados a la dependencia de los videojuegos y conductas agresivas que se manifiestan en los estudiantes.
- A la comunidad científica, seguir investigando sobre esta problemática, debido a los altos resultados encontrados en este estudio, teniendo en cuenta otras poblaciones con características similares que permitan tener un panorama más amplio sobre la relación de estas variables.

REFERENCIAS

- Andrade, M. (2016), *Diseño y validación de una escala de agresión para adolescentes de 3 instituciones educativas públicas del distrito de San Martín de Porres*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1092/Andrade_MMC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- American Psychological Association. (2020), Apa resolution, on Violent Video Games. *American psychological association*, 1-3. <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>
- Arteaga, T. (2018), *Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate*. [tesis para obtener el título profesional de: licenciada en psicología]. Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga_HTE.pdf?Sequence=1&isallowed=y
- Asto, E. (2021), *Estilos de crianza y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Huancayo-Junín*. [Tesis Para optar el Título Profesional de Licenciada en Psicología]. Universidad Continental. Recuperado de: https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11055/1/IV_FHU_501_TE_Asto_Rafaele_2021.pdf
- Buss y Perry (1992), The aggression questionnaire. University of Texas at Austin. Recuperado de: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=1ad0757338faf541e76a25645a571ae010abd4ad>
- Calla, B. & Mango, N. (2022) *Dependencia a Videojuegos y Agresividad en Estudiantes de Secundaria de una Institución Educativa de Juliaca, Puno*. [TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE: Licenciada en Psicología]. Recuperado

de:[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102164/Ca
lla_RBE-Mango_RN-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102164/Ca
lla_RBE-Mango_RN-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

Chacón, R. et al., (2017), Agresive behavior, victimization, and problematic use of video games in 39 schoolchildren of primary education from the province of Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6586011>

Chóliz, M y Marco, C. (2011), Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426.
<http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Clement, J (2022), "COVID-19 impact on the gaming industry worldwide – Statistics & Facts". Statista. Revisado el 01 de julio del 2023. Recuperado de:
[https://www.statista.com/topics/8016/covid-19-impact-on-the-gaming-
industry-worldwide/#topicOverview](https://www.statista.com/topics/8016/covid-19-impact-on-the-gaming-
industry-worldwide/#topicOverview)

Chiclayo, C. (2021), *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021*. [Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Psicología]. Chiclayo. Recuperado de:
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/75392/Chiclayo_JCM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Coca, K. (2023), *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en Adolescentes escolarizados*. [Tesis para la obtención de licenciado en psicología]. Colombia. Recuperado de:
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4063/1/79222.pdf>

Cogollo, Z y Hamdan, M. (2018), *Conducta agresiva asociada a la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria de colegios oficiales de la ciudad de Cartagena*. [Tesis para la obtención de licenciados en Psicología]. Recuperado de:

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/7003/INFORM%20FINAL%20ASOCIACION-ENTRE-CONDUCTA-AGRESIVA-YFUNCIONALIDAD-FAMILIAR%20..pdf?sequence=1>

Chiluisa, E. et al., (2022), Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1438-1459. Recuperado de: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305

Colegio de Psicólogos del Perú (2017), Código de ética y deontología. Recuperado de: *aprobado por resolución N° 190 -CDN-C-PsP. del 16.07.* Recuperado de: https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf

DFC Intelligence (2020). Global Video Game Consumer Segmentation. DFC Intelligence: *Game Industry Research*. Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/tres-mil-millones-personas-todo-mundo-juegan-ahora-videojuegos-informa-estudio-698121>

Eguia et al (2017), Revisión sistemática de la literatura: beneficios de los videojuegos en Educación Primaria. *Redined. vol. 8, n. 1; p. 31-43.* Recuperado de: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/224086>

Estrada, E. (2022), Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos De Farmacología Y Terapéutica*, Vol 41(n4), 242–250. Recuperado de: https://www.revistaavft.com/images/revistas/2022/avft_4_2022/5_dependencia_videojuegos.pdf

Estrada, E. et al (2020). Internet addiction and aggressiveness in Peruvian high school Hstudents. *Apuntes Universitarios*, 11(1), 140-157. <https://doi.org/10.17162/au.v11i1.560>

- Faya, J y González, F. (2020), *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes varones*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad de Chile. Santiago de Chile, Chile. Recuperado de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45815>
- Castañeda, S, Candela, V. (2022). Estilos de crianza y agresividad en escolares del distrito de San Luis, Lima. *Rev. Inv. UNW*. 2022. Recuperado de: <https://revistadeinvestigacion.uwiener.edu.pe/ojs/index.php/revistauwiener/article/view/165/161>
- Galvez y Vargas (2020), Estilos de crianza y agresividad en adolescentes de la ciudad de Cajamarca. [Tesis De Maestría En Psicología Clínica Con Mención En Psicología De La Salud]. Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo. Recuperado de: <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/1399/TESIS%20-%20VARGAS-GALVEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, E. et al (2020), Disminución de la agresividad en estudiantes de primaria: El programa Fortaleciéndome. *Propósitos y Representaciones*, 8(2), e559. vol.8. ISSN 2310-4635. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.559>
- Hernández, R y Mendoza, C. (2018), Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas. *McGraw Hill Interamerican Editores*. Recuperado de: <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Hernández, R. (2021), Approach to the different types of non-probabilistic sampling that exist. *Cuban Journal of Comprehensive General Medicine*, 37(3), e1442. Epub September 1, 2021. Retrieved on July 8, 2023, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&tlng=es.

- Boza, J. (2018), *Agresividad y resiliencia en 4to grado de la Institución Educativa Ramon Castilla de Huancavelica*. [Tesis para optar el Título de Licenciada en Enfermería]. Universidad Nacional de Huancavelica. Recuperado de <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/74e4e5e7-3657-482b-a28b-9482d282f177/content>
- Jasso, J. et al., (2017), Conducta adictiva a las redes sociales y su relación con el uso problemático del móvil. *Acta de Investigación Psicológica - Psychological Research Records*, 7 (3), pp. 2832-2838. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/3589/358954155010.pdf>
- Mahamid, F y Bdier, D. (2020), Aggressiveness and life satisfaction as predictors for video game addiction among Palestinian adolescents. *ResearchGate*, 1-10. doi: file:///C:/Users/myola/Downloads/MS004_FINAL.pdf
- Meneses, J. (2018). *El cuestionario*. GNUFDL • PID_00234754. Recuperado de: <https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario/cuestionario.pdf>
- Muñoz, E & Farfán, L. (2018), *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VIII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo*. [Tesis para optar el título de licenciado en psicología]. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Recuperado de: https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfánChambergoLuciana_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf
- Millan, V & Marco, E. (2022), “*La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes*”. [Tesis para obtener Título de Psicólogo Clínico]. Ecuador. Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36876/1/Millan%20Velasquez%20%2C%20Marco%20Eduardo.pdf>

Ñaupas, H. et al., (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. 4° ed. p.538: Recuperado de: <http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0028.pdf>

Organización Mundial de la Salud (2022), La OMS clasifica la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental. Rev. Made For Minds. Recuperado de: <https://www.dw.com/es/la-oms-clasifica-la-adicci%C3%B3n-a-los-videojuegos-como-una-enfermedad-mental/a-60787737>

Palomero, J & Fernández, M. (2012), La explicación de la agresividad: Diferentes puntos de vista. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*. Recuperado de: <https://aufop.blogspot.com/2012/05/la-explicacion-de-la-agresividad.html>

Palomino, E. (2018), *Influencia del maltrato infantil en el comportamiento agresivo de los niños y niñas atendidos en la DEMUNA de la municipalidad provincial de Chepén*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en trabajo social]. Universidad Nacional de Trujillo. Recuperado de: <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/12344/ERIKA%20PALOMINO%20S%C3%81NCHEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Polanco, H. (2020), *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa*. [tesis para obtener el título profesional de: Licenciado en Psicología]. Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59454/Polanco_FHJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quispe, M. (2022), *Adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa*. [Tesis Para optar el Título Profesional de: Médica Cirujana]. Universidad Nacional De San Agustín de Arequipa. Recuperado de:

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/14561/MCquhama.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Reyes, J. (2020), *Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos: Según datos del Ministerio de Salud, esta patología ha ido en aumento a nivel nacional*. Nro. 171 Urb. Santa Catalina, La Victoria, Lima. recuperado de: <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/>

Rodríguez, M. (2021), El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Rev. Enferm. glob. vol.20 no.62 Murcia abr. 2021 Epub 18-mayo-2021*. Recuperado de:

https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017

Sáenz, G. (2021), *Dependencia los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública de la ciudad de Cajamarca*. [Tesis para optar el título de Licenciadas en Psicología]. Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo. Recuperado de: <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2347/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salas, E. et al., (2017), Psychometric analysis of the Test of Dependence of Videogames (TDV) in Peruvian population. *Universitas Psychologica*, 16(4), 290-302. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/647/64753569026/index.html>

Saravanan, M & Balasaravanan, T. (2018), Videogame Playing and Aggression Behaviour: A Correlation Study among School Students. *Journal of communication: Media Watch*, 9(2), 209-218. <http://www.indianjournals.com/ijor.aspx?target=ijor:mw&volume=9&issue=2&article=006>

Samamé, E y Tirado, Y. (2021), *Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa*

de Chiclayo, 2021. [Tesis para la obtención de licenciados en Psicología].
Recuperado de:

<https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/10009>

Vara, R. (2018), *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo*. [Tesis para obtener el título de licenciada en psicología]. Universidad Autónoma del Perú. Recuperado

de:
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/558/RAQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vergaray, S. et al (2018), Conducta agresiva en adolescentes de colegios estatales de un distrito del Callao. *Health Care & Global Health*.Pg.2(1):6-12.

Recuperado de: <http://revista.uch.edu.pe/index.php/hgh/article/view/16/42>

ANEXOS

ANEXO 01

Tabla 5. *Tabla de operacionalización de variables.*

Variable de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Dependencia a los videojuegos	Eguia et al. (2017) el videojuego es un programa informático donde el jugador mantiene una relación estrecha con un dispositivo a través de una pantalla, así mismo como todo juego debe tener reglas y un sistema de recompensas, para que así el jugador pueda tener un mayor interés para intentar ganar	La variable dependencia a los videojuegos será medirá a través del cuestionario de dependencia a los videojuegos (TDV)	Abstinencia	Irritabilidad Intranquilidad	3, 4, 6, 7, 10,11, 13, 14,21 y 25	Ordinal
			Abuso y tolerancia	Necesidad de jugar Tiempo excesivo	1, 5, 8, 9 y 12	
			Problemas involucrados a los videojuegos	Conflictos familiares Insomnio	16, 17, 19 y 23	
			Dificultad de control	Desvelamiento Ideas de juego	2, 15, 18, 20, 22, 24	
Agresividad	Gálvez y Vargas (2020) refiere a la agresividad como "una reacción que descarga estímulos nocivos hacia otra persona".	La variable agresividad va será medida, por medio del cuestionario de Agresividad de Buss y Perry.	Física Verbal	Conductas agresivas	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29	Ordinal
			Física	Insultos Amenazas	2, 6, 10, 14 y 18	
			Ira	Emociones de ira y molestia	3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25	
			Hostilidad	Comportamiento hostil	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28	

Anexo 02: Instrumentos

**INSTRUMENTO 01
TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)**

Edad: _____ Sexo: _____

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

TD	ED	N	DA	TA
Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerd o	Neutr o	De acuerd o	Totalmente de acuerdo

N. º	PREGUNTA	T D	E D	N	D A	T A
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					

1 0	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos					
1 1	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
1 2	Creo que juego demasiado a los videojuegos					
1 3	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					
1 4	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					

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

Nunca = N **Raras vez = RV** **A veces = AV**
Con frecuencia = CF **Muchas veces = MV**

N °	PREGUNTAS	N	R V	AV	C F	MV
1 5	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
1 6	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
1 7	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					
1 8	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego					
1 9	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					

20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas pienso en mis videojuegos					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

INSTRUMENTO 02
CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AG)
INSTRUCCIONES

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

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.

PREGUNTAS	C F	B F	V F	B V	C V
01. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
02. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
03. Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida					
04. A veces soy bastante envidioso					
05. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
06. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
07. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
08. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
09. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13. Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					

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

ANEXO 03:

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Es un placer saludarle, somos las estudiantes de psicología Romero Gonzalez Maria Yola identificada con DNI n°72263360 y Tapia Montalvo Ana Xiomara identificada con DNI n°72314588 de la Universidad César Vallejo, actualmente nos encontramos realizando nuestro proyecto de investigación que lleva por título: Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Nacional de Chiclayo, 2023.

Hago de su conocimiento que toda información proporcionada será utilizada para fines académicos, bajo estrictos procesos éticos, que conciernen a la actividad científica, por lo que se garantiza la confidencialidad y privacidad de los mismos.

Esta investigación se encuentra bajo la supervisión de la Docente: Ana Lucia Chirinos Antezana (Asesora de Investigación), por lo que, si tuviera alguna duda sobre los aspectos éticos del estudio, sírvase contactar a la dirección del correo electrónico: atapiamon@ucvvirtual.edu.pe

Yo:

MARCAR:

SI ACEPTO ()

NO ACEPTO ()

!Se agradece su participación!

ANEXO 04: *Matriz evaluación por juicio de expertos.*

Tabla 6. *Validez de contenido a través del test de dependencia a los videojuegos.*

Ítems	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	Media	D E	V de Aiken	Interpretación V	Inferior	Superior
1	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
2	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
3	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
4	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
5	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
6	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
7	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
8	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
9	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
10	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
11	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
12	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
13	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
14	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
15	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
16	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
17	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
18	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
19	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
20	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
21	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
22	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
23	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
24	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
25	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1

Tabla 7. Validez de contenido a través del método ítem test.

		3	1
		4	1
		6	1
		7	1
	Abstinencia	10	1
		11	1
		13	1
		14	1
		21	1
		25	1
		1	1
		5	1
Dependencia a los videojuegos	Abuso y tolerancia	8	1
		9	1
		12	1
		16	1
	Problemas ocasionados por los videojuegos	17	1
		19	1
		23	1
		2	1
		15	1
	Dificultad de control	18	1
		20	1
		22	1
		24	1

Confiabilidad del test de dependencia a los videojuegos.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.954	25

Tabla 8. Validez de contenido a través del cuestionario de agresividad (AQ).

Ítems	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	Medi a	D E	V de Aiken	Interpretació n V	Inferi or	Superi or
1	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
2	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
3	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
4	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
5	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
6	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
7	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
8	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
9	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
10	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
11	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
12	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
13	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
14	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
15	1	1	1	1	1	1	0	0,8	VALIDO	0.57	1
16	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
17	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
18	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
19	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
20	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
21	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
22	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
23	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
24	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
25	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
26	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
27	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
28	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1
29	1	1	1	1	1	1	0	1	VALIDO	0.57	1

Tabla 9. Validez de contenido a través del método ítem test.

	1	1
	5	1
	9	1
	13	1
	17	1
	21	1
	24	1
	27	1
	29	1
	2	1
	6	1
	10	1
	14	1
	18	1
Agresividad	3	1
	7	1
	11	1
	15	0,08
	19	1
	22	1
	25	1
	4	1
	8	1
	12	1
	16	1
	20	1
	23	1
	26	1
	28	1

Tabla 10. Confiabilidad del cuestionario de agresividad.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.908	29

Tabla 11. Prueba de normalidad entre Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en estudiantes de una institución educativa nacional, 2023.

	Kolmogorov - Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DEPENDENCIA LOS VIDEOJUEGOS						
AGRESIVIDAD	0,07	277	0,00	0,96	277	,00
	0,12	277	0,00	0,97	277	,00

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se realizó la prueba de normalidad utilizando el estadístico Kolmogorov-Smirnov, por ser una población >50, para la investigación se utilizó una muestra de 277 estudiantes de la población total, por ello estos datos no tienen una distribución normal y la muestra es no paramétrica, por tanto, se utilizó el coeficiente de correlación rho de Spearman.

ANEXO 05: *Resultados de similitud del programa turnitin.*

● **19% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 17% Internet database
- 18% Submitted Works database
- 0% Publications database

ANEXO 06: Permisos de autores para el uso de instrumentos.

PERMISO DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)

Solicitud de permiso para la utilización del test de dependencia a los videojuegos   

 **ANA XIOMARA TAPIA MONTALVO** <atapiamon@ucvvirtual.edu.pe> lun, 7 nov, 10:25   
para Mariano.Choliz ▾
Buenas tardes, mi nombre es Ana Xiomara Tapia Montalvo, soy estudiante del X ciclo de la carrera de psicología, de la Universidad César Vallejo, me es grato saludarle y a la vez solicitarle el permiso correspondiente para hacer uso su instrumento "Test de dependencia a los videojuegos", el cuál será utilizado en mi proyecto de investigación que me permitirá obtener mi grado de Licenciatura, sin más le agradezco anticipadamente por su respuesta.

 **Mariano Choliz** lun, 7 nov, 13:51   
para mí ▾
Por supuesto, puedes usarlo. Mucha suerte en tus trabajos.

Mariano Choliz Montañés
Catedrático de Psicología Básica
Facultad de Psicología
Universidad de Valencia
<http://www.juegoetico.es>

PERMISO DEL TEST DE AGRESIVIDAD (AQ)

Solicitud para uso de instrumento de agresividad Externo Recibidos x   

 **ANA XIOMARA TAPIA MONTALVO** lun, 7 nov, 21:01 (hace 13 días) 
Buenas tardes, mi nombre es Ana Xiomara Tapia Montalvo, soy estudiante del X ciclo de la Universidad César Vallejo, me es grato saludarle y a la vez solicit...

 **maría luisa matalinares Calvet** mar, 8 nov, 12:05 (hace 12 días)   
para mí ▾

Buenos días Ana puedes usarla. Haz las citas que corresponden.

Maria Luisa Matalinares Calvet

ANEXO 07: *Calculo del tamaño de la muestra.*

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

$$n = \frac{1000 * 1.96^2 * 0.50 * 0.50}{(1000 - 1) * 0.05^2 + 1.96^2 * 0.50 * 0.50}$$

$$n = \frac{1000 * 3.8416 * 0.50 * 0.50}{999 * 0.0025 + 3.8416 * 0.50 * 0.50}$$

$$n = \frac{960.4}{3.4579}$$

$$n = 277.74$$

Siendo: N = Población, 1000 alumnos. Z = Nivel de Confianza del estudio, 95% (1.96), q = Probabilidad de fracaso, 50% (0.50), p = Probabilidad de éxito, 50% (0.50), e = Error de estimación, 5% (0.05) n = Tamaño de muestra a determinar.

ANEXO 08: Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.

Análisis factorial exploratorio

Variable 1

Comunalidades

	Inicial	Extracción
ITEM 03	1,000	,865
ITEM 04	1,000	,653
ITEM 06	1,000	,734
ITEM 07	1,000	,800
ITEM 10	1,000	,837
ITEM 11	1,000	,830
ITEM 13	1,000	,737
ITEM 14	1,000	,615
ITEM 21	1,000	,763
ITEM 25	1,000	,689
ITEM 16	1,000	,804
ITEM 17	1,000	,744
ITEM 19	1,000	,764
ITEM 23	1,000	,803
ITEM 02	1,000	,721
ITEM 15	1,000	,643
ITEM 18	1,000	,692
ITEM 20	1,000	,674
ITEM 22	1,000	,743
ITEM 24	1,000	,741
ITEM 01	1,000	,794
ITEM 05	1,000	,721
ITEM 08	1,000	,656
ITEM 09	1,000	,887
ITEM 12	1,000	,757

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,863
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	2,289,191
	Gl	300
	Sig.	,000

En la tabla, se observa el análisis factorial exploratorio, donde el KMO es de ,863, esto quiere decir que la prueba de esfericidad de Bartlett es significativa, Por último, las comunalidades oscilaron entre ,615 y ,887.

Variable 2

	Comunalidades	
	Inicial	Extracción
ITEM 01	1,000	,724
ITEM 05	1,000	,642
ITEM 09	1,000	,827
ITEM 13	1,000	,776
ITEM 17	1,000	,679
ITEM 21	1,000	,763
ITEM 24	1,000	,739
ITEM 27	1,000	,754
ITEM 29	1,000	,684
ITEM 02	1,000	,748
ITEM 06	1,000	,670
ITEM 10	1,000	,654
ITEM 14	1,000	,755
ITEM 18	1,000	,711
ITEM 04	1,000	,863
ITEM 08	1,000	,676
ITEM 12	1,000	,696
ITEM 16	1,000	,766
ITEM 20	1,000	,838
ITEM 23	1,000	,791
ITEM 26	1,000	,629
ITEM 28	1,000	,818
ITEM 03	1,000	,636
ITEM 07	1,000	,733
ITEM 11	1,000	,802
ITEM 15	1,000	,488
ITEM 19	1,000	,820
ITEM 22	1,000	,809
ITEM 25	1,000	,773

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,566
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	2,213,203
	Gl	406
	Sig.	,000

En la tabla, se observa el análisis factorial exploratorio, donde el KMO es de ,566, esto quiere decir que la prueba de esfericidad de Bartlett es significativa, Por último, las comunalidades oscilaron entre ,485 y ,863.

Análisis de confiabilidad

Variable 1

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	N de elementos	
,954		25

En la tabla, se evidencia el análisis de confiabilidad que se realizó a través del alfa de Cronbach, a nivel general se halló un valor de 0,954; con estos resultados se puede evidenciar que si existe una adecuada confiabilidad en cuanto al test de dependencia a los videojuegos (TVD).

Variable 2

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	N de elementos	
,980		29

En la tabla, se evidencia el análisis de confiabilidad que se realizó a través del alfa de Cronbach, a nivel general se halló un valor de 0,908; con estos resultados se puede evidenciar que si existe una adecuada confiabilidad en cuanto al cuestionario de agresividad (AQ).

ANEXO 09: Autorización de aplicación de los instrumentos firmado por la respectiva autoridad.



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Pimentel, 5 de mayo de 2023

OFICIO N° 0119-2023-UCV-VA-P26-F82-GCP

Mg. MARCO ALEXIS ARELLANO BARRETO
Director del Colegio Emblemático Nacional de "San José" - Chiclayo
Presente. -

ASUNTO: Permiso para aplicar Instrumentos para Tesis

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle el saludo Institucional a nombre de la Escuela Académico Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo – Campus Chiclayo, y a la vez presentarle a las estudiantes del XI ciclo: **Tapia Montalvo Ana Xiomara y Romero González María Yela**, autoras del Proyecto de investigación denominado: **DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL DE CHICLAYO, 2023.**, quienes están siendo asesoradas por la Docente Mg. Ana Lucía Chirinos Antezana.

Es por ello que, quisiera solicitarle el permiso para que puedan aplicar sus instrumentos para la realización de su tesis a la población de la institución que Usted dirige.

Concederé de su apoyo a los futuros profesionales de nuestra región, no dudamos en que nuestra petición sea aceptada.

Esperando su atención, me despido no sin antes expresarle mis muestras de aprecio.

Atentamente,

Dra. Susy Del Pilar Aguilar Castillo
Coordinadora
Escuela de Psicología – Campus Chiclayo

UCV, licenciada para que puedas salir adelante.



ucv.edu.pe