



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución  
Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018

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

AUTORA:

Valle Valle Sheila Kerly

ASESOR:

Mg. García García Eddy

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

**LIMA – PERÚ**

**2019**



DICTAMEN DE SUSTENTACIÓN DE TESIS  
N° 004- 2019-I-UCV Lima Ats /EP-PSIC-T

Ats. 04 de marzo de 2019

El presidente y los miembros del Jurado Evaluador designado con RESOLUCION DIRECTORAL N° 035-2019-I-UCV Lima Ats/EP-PSIC-T de la Escuela Profesional de Psicología acuerdan:

**PRIMERO.-**

Aprobar pase a publicación	( )
Aprobar por unanimidad	( )
Aprobar por mayoría	(X)
Desaprobar	( )

La tesis presentada por el (la) estudiante VALLE VALLE SHEILA KERLY, denominado:

"AGRESIVIDAD Y ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2018"

**SEGUNDO.-** Al culminar la sustentación, el (la) estudiante VALLE VALLE SHEILA KERLY, obtuvo el siguiente calificativo:

NÚMERO	LETRAS	CONDICIÓN
11	ONCE	APROBAR POR MAYORÍA

Presidente (a): Mgr. MERMA PARICAHUA MAURO

*[Firma]*  
Firma

Secretario: Mgr. BERNABE SANCHEZ PERCY

*[Firma]*  
Firma

Vocat: Mgr. LEONARDO SOLARI MORALES

*[Firma]*  
Firma



*[Firma]*  
Mgr. Edith RIVERA JARA AMES  
Coordinadora de la Escuela Profesional de Psicología  
UCV - Lima Ats

C.c: Archivo EP Psicología

Somos la universidad de los  
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

## Dedicatoria

Con cariño dedico esta tesis a mi familia y a mi hijo quienes me supieron guiar para poder ser una excelente persona y estuvieron constantemente apoyándome en poder lograr todas mis metas y sueños siendo mi motivación de todos los días en esta investigación.

## Agradecimiento

Agradezco a nuestro señor Padre por brindarme la vida, permitirme la enseñanza diariamente y cumplir las metas trazadas.

Agradezco a mi familia porque siempre confió en mí y sobre todo estuvieron apoyándome de mil formas posibles.

A mi hijo por permanecer a mi lado y apoyarme en todo el proceso de mi gran proyecto y sobre todo por ser mi compañero de vida.

A los docentes quienes nos brindaron su apoyo y sus conocimientos para poder desarrollarnos como profesionales en el campo.

Por último, centro de estudios la Universidad Cesar Vallejo porque me permitió cumplir mis metas profesionales por medio de la enseñanza

### Declaración de Autoría

Yo, Sheila Kerly Valle Valle , integrante de la Escuela de Humanidades en la Universidad Cesar Vallejo con identificación nro. 73240819, con investigación que lleva el título de “Agresividad y adición a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2018”.

Declaro bajo juramento que:

Soy autora de la investigación realizada

Se respetó, las citas y referencias todas las libros o revistas asesoradas.

Además, nunca se generó el auto plagio, no se ha publicado con anterioridad ni tampoco a ningún nivel o grado académico.

Los datos presentados en mi investigación son verdaderos, no se ha generado copia, falsedad, ni duplicados basándose en aportes fiables y de certeza.

Lima , 04 de Enero de 2019



---

Valle Valle Sheila Kerly

DNI:73240819

## **Presentación**

### **Señores(a) miembros del jurado:**

La tesis realizada con título “Agresividad y Adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho”, para obtener el grado de licenciatura en psicología, buscando así la relación que se obtiene entre agresividad y adicción, con todas sus dimensiones además se ejecutará todas las bases de la carrera en la Universidad Cesar Vallejo para así obtener la Licenciatura en Psicología.

Esta investigación tuvo como finalidad poder ver la realidad de algunos problemas que pasamos desapercibidos como la adicción a los videojuegos siendo este un pasatiempo siendo un juego constante en todos los jóvenes y niños, la investigación estará a la orden de los integrantes del miembro del jurado así podrá servir a futuras investigaciones.

Por ultimo integrantes del jurado, se aceptará las observaciones brindadas para mejorar esta investigación.

Atentamente

Valle Valle Sheila Kerly

## Índice

Página del Jurado.....	ii
Dedicatorio.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaratoria de Autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
Índice.....	vii
Índice de Tablas.....	viii
Resumen.....	x
Abstract.....	xi
<b>I. Introducción</b>	
1.1. Realidad Problemática.....	13
1.2 Trabajos previos.....	14
1.3. Teorías relacionadas al tema.....	16
1.4. Formulación al problema.....	20
1.5. Justificación del estudio.....	20
1.6. Hipótesis.....	21
1.7. Objetivos.....	22
<b>II. Método</b>	
2.1. Diseño de investigación.....	24
2.2. Variables, Operacionalización.....	24
2.3. Población y Muestra.....	25
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección datos, validez y confiabilidad.....	25
2.5. Método de análisis de datos.....	26
2.6. Aspectos éticos.....	26
<b>III. Resultados.....</b>	
27	
<b>IV. Discusión.....</b>	
45	
<b>V. Conclusiones.....</b>	
49	
<b>VI. Recomendaciones.....</b>	
50	
<b>VII. Referencias.....</b>	
51	

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Anexo 2: Instrumentos Utilizados

Anexo 3: Carta de presentación

Anexo 4: Carta de Autorización

Anexo 5: Consentimiento informado

Anexo 6: Acta de originalidad de tesis

Anexo 7: Porcentaje Turnitin

Anexo 8: Autorización de la Publicación



## Índice de tablas

Tabla 1 Resultados Descriptivos entre agresividad y adicción a los videojuegos.

Tabla 2 Resultados Descriptivos de agresividad y las dimensiones de agresividad

Tabla 3 Resultados Descriptivos de adicción a los videojuegos y las dimensiones de adicción de videojuegos

Tabla 4 Coeficiente de correlación de Rho de Spearman entre agresividad y adicción a los videojuegos.

Tabla 5 Coeficiente de correlación entre agresividad y adicción a los videojuegos.

Tabla 6 Coeficiente de correlación entre la agresividad y las dimensiones de adicción a los videojuegos.

## **Resumen**

El propósito de la investigación es establecer la relación entre la Agresividad y la Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública en San Juan de Lurigancho 2018. El estudio utilizó un método correlacional descrito con un diseño transaccional no experimental. La muestra fue de 130 adolescentes a quienes se les aplicó la escala de adicción a los videojuegos Test- Hamm 1st de Aquiles de Mendoza adicción a los videojuegos (2015) y el cuestionario de agresividad Buss y Perry adaptada por María Luisa Matalinares (2004). Los resultados no mostraron que no existe relación entre agresividad y adicción a los videojuegos (-.152) mostrándose no significativo (0.85) esto nos indica que la agresividad no influye con la variable de adicción a videojuegos.

Palabras Claves: Agresión, Adicción, Sperman , Correlación.

### **Abstract**

The purpose of the research is to establish the relationship between aggressiveness and addiction to video games in adolescents of a public educational institution in San Juan de Lirio 2018. The study used a correlational method described with a non-experimental transectional design. The sample was of 130 adolescents who were applied to the videogame addiction scale Test- Hamm 1st of Aquiles de Mendoza addiction to videogames (2015) and the aggressiveness questionnaire Buss and Perry adapted by Maria Luisa Matalinares (2004). The results did not show that there is no relationship between aggression and addiction to video games (-.152) showing no significant (0.85) this indicates that aggressiveness does not influence the variable of video game addiction.

**.Key words:** Aggression, Addiction, Spearman, Correlation.

## **I. Introducción**

## 1.1 Realidad Problemática

En la actualidad se tiene a considerar como un “juego ” a los videojuegos como los que se realizan por medio de consolas , computadoras o redes sociales , siendo en muchos casos desapercibidos observándolo solo como un pasa tiempo en nuestro país durante los últimos años se ha observado muchos más casos sobre las adicción a los videojuegos y las consecuencias que muestra esta adicción como es el caso de Rony Sierra Condori un joven de 20 años quien mató a puñaladas a su compañero de juegos Diego Lara Berrocal con quien disputaba una partida de juego en una cabina de internet en el Cercado de Lima.

Rony admitió haber asesinado a su amigo por qué se sintió demasiado “molesto” por haber perdido el juego, por ello (centro de información y educación para la prevención del abuso de drogas CEDRO 2014) indica que es recomendable que como padres debemos estar alertas en especial a nuestros adolescentes. Ya que es la población más vulnerable. Por otro lado, indica que se debe realizar el control adecuado con respecto a la permanencia en los videojuegos más de cuatro horas en esta actividad ya puede tratarse de una adicción.

Como en el caso de Rony Condori se observó muchos casos constantemente en el Perú, pero no solamente en nuestro país a nivel internacional en Estados Unidos Daniel Petric de 19 asesino a su madre e hirió a su padre por el motivo que su familia le prohibió comprar cualquier tipo de videojuegos. Este a escondidas empezó a jugar, sus padres tomaron la decisión de quitarle los juegos por ello Daniel Petric tomo la decisión de asesinar a sus padres sangre fría

La OMS (Organización Mundial de la Salud) menciona, adicción es un padecimiento afectando tanto físicamente y psico emocionalmente donde esto se genera una dependencia hacia diferentes acciones, drogas o situaciones. Donde este se genera por medio de diferentes síntomas y signos siendo esto progresivamente y continúa; además, cuenta con diferentes episodios de falta de control, distorsiones tanto en percepción, pensamiento y negación. Por ello (OMS 2017) ha considerado que la adicción a los videojuegos sea clasificada en la (Clasificación Internacional de Enfermedades ICD – 11), ya que se observó el uso excesivo de los videojuegos se podría comparar tal cual como una adicción al alcohol o el tabaquismo.

Según (Horacio Vargas Murga 2015) Psiquiatra y Director del Instituto Nacional “Honorio Delgado Hideoy Noguchi” menciona que cuando los jóvenes caen en los juegos de consolas desarrollan posiblemente adicciones o dependencia hasta síntomas de abstinencia cuando se desea eliminar este tipo de juegos.

De acuerdo (Ministerio de Salud MINSA 2013) el estar en muchas horas genera posiblemente genera la adicción a estos juegos produciendo en el niño o adolescente una respuesta agresiva. “Siendo su comportamiento distinto en el juego, donde muestra una agresividad y en la realidad otra”, viviendo en dos mundos diferentes mostrándose los cambios siendo reforzadas por el efecto de placer que genera el videojuego.

## **1.2. Trabajos Previos**

### **1.2.1 A nivel Internacional.**

Luque y Aguayo (2013), en España su artículo titulado “consecuencias y respuestas ante la exposición de los videojuegos” la finalidad de esta investigación busco el correlación y efecto de la exposición a los videojuegos, para ello se realizó esta investigación a 47 adolescentes en una institución educativa de siendo esto expuesto a videojuegos violentos por un tiempo de 30 minutos, midiendo así varios tipos de reacciones, ira y cólera. Se mostró como resultados un efecto Priming este refiere influencia de la respuesta que genera después de estímulos ya presentados, con respecto a la ira en corto plazo y una respuesta mínima con respecto a la edad.

Por otro lado se muestra una diferencia donde una investigación contrapone la agresividad y adicción a los videojuegos Letona (2012), en Guatemala su artículo “Agresividad en adolescentes Ciberadictos” busca identificar la relación directa de la ciberadicción y el agresividad realizado con la población de 200 adolescentes siendo así la muestra de 40 estudiantes aplicando y utilizando como instrumento Test IMAS 87 y una encuesta donde mide agresividad teniendo como resultados que el 12.5% con un elevado grado de agresividad, manifestando así en su estilo de vida , teniendo así 5 de tolerancia por otro lado el 47.5% indicó que si uso videojuegos donde se muestra no correlación y no significativas , se concluye que si muestra una relación pero no es significativa ya que no se encuentra unidos las dos variables.

Lozano (2015), en Ecuador su artículo titulado “Influencia de los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de primer y segunda de bachiller de una unidad educativa “Pedro Vicente Maldonado”, Cantón Riobamba provincia de Chimborazo, durante el primer semestre” busca la finalidad de determinar la influencia de los videojuegos en una conducta agresiva siendo esta investigación correlacional de corte cualitativo, no experimental investigándose en mismo lugar de los hechos. Se utilizó como instrumento un cuestionario realizado por los investigadores dirigidos a 71 estudiantes concluyendo que el comportamiento es evidente donde el comportamiento agresivo se genera después los videojuegos.

Benites (2013), en España su artículo “Agresividad en adolescentes en una institución educativa nacional” este artículo tiene una muestra de 43 adolescentes entre 16 y 18 años utilizando una investigación correlacionan transversal logrando así la correlación de ambas variables, además se mostró algunas reacciones agresivas en la relación entre alumnos como el compartir, formar grupos etc. Concluyó esta investigación recomendando al docente y al padre de familia estar atentos en todos los aspectos del adolescente y estar alerta a indicios, se recomendó que tanto profesores como padres de familia deban estar atentos con las conductas de nuestros hijos

En el ámbito nacional se muestra investigaciones relacional directamente a las variables como Duran (2014), en Perú “ Cual son las consecuencias de los videojuegos en el rendimiento académico” busca la relación entre las consecuencias negativas que genera los videojuegos , siendo una investigación correlacional , aplicando así a 38 estudiantes adolescentes entre 11 y 12 años en una institución educativa de Ayacucho , aplicando así el instrumento un cuestionario creado por los mismos autores donde se concluyó y se obtuvo como resultado donde la relación de esta actividad es mínima.

En el siguiente artículo de investigación de Extebarria (2014), en Perú su artículo titulado “Videojuegos Violentos y Agresividad” teniendo con finalidad sobre los peligros reales al utilizar los videojuegos violentos teniendo como resultado la veracidad y exposición a los videojuegos se relaciona directamente con los pensamientos, conductas y agresividad utilizando investigaciones realizadas en Estados Unidos y Japón una muestra de 130. 000 sujetos participantes siendo una investigación experimental y correlacional de alta calidad y no experimental utilizando diferentes instrumentos cuestionarios, autoevaluaciones y escalas.

León (2015), en su artículo titulado “Epidemia de videojuegos incrementa la agresión en niños y adolescentes” teniendo como finalidad la correlación de los videojuegos y la agresividad en niños y adolescentes violentos teniendo como resultado la no correlación de los videojuegos no se relaciona directamente con la agresividad utilizando investigaciones realizadas en Venezuela una muestra de 240 integrantes de una población de Santa Marta sujetos participantes siendo una investigación correlaciona experimental de alta calidad y no experimental utilizando como instrumento un cuestionario.

Pérez y Fuentes (2015), en Perú con su artículo “Los videojuegos y sus efectos” tuvo como finalidad determinar cuánto influye en el rendimiento académico y el comportamiento teniendo como muestra a 480 estudiantes de secundaria de cinco colegios, una investigación descriptiva aplicando una encuesta con preguntas abiertas y cerradas teniendo como resultado más del 50% muestran bajo rendimiento académico y al ser expuesto a los videojuegos han generado agresividad, adicción, aislamiento, sexismo y trastorno de salud.

### **1.3. Teorías Relacionas al Tema**

#### **1.3.1. Adicción.**

Marlatt (1985), nos indica que toda conducta adictiva es progresiva y continuo siendo un patrón, con diferentes predisposiciones tanto como psicológicas, del entorno social y biológicas entonces para este autor muestra una conducta excesiva personal dificultades una compulsión a continuarlo, falta de control y persistencia continúa teniendo en cuenta las consecuencias negativas que se genera tanto la persona o su entorno social.

Bandura (1975), nos indica que nuestro comportamiento se realiza no solo por las conductas observables sino por las conductas ocultas más conocidas como comportamiento encubiertas estas últimas nos menciona Bandura nos permite manifestarnos de diferentes maneras visualizándose en las conductas observables

Durante diferentes investigaciones de las adicciones se han relacionado a dos situaciones la autoeficacia sus expectativas y los resultados sobre ello. El primero. indica que el individuo o persona podrá realizar de manera eficiente mientras esta pueda sobrellevar de manera positiva o correcta Por ello, si esta persona no se encuentra eficiente adecuada a enfrentar cualquier tipo de situaciones entonces Bandura menciona



que lo más probable es que consumiría sustancias o en todo caso buscara como forma de ayuda esta actividad para satisfacer y lograr sus necesidades de la manera que lo desee

Como segundo punto con respecto a expectativas de resultados, se puede verificar con el efecto o modelo placebo demostrándose así que las personas tienen un mayor interés por consumir sustancias pensando en el efecto que ellos creen que podrán obtener. Muchas de las personas adictas tienden a tener un miedo a sobrellevar alguna situación riesgosa como menciona (Marlatt 1985) estos probablemente recaen o consumen.

Aarón Beck (1976), indica que toda persona adicta muestra distorsiones o alteraciones cognitivas tanto como persona y de la sustancia o actividad adictiva como por ejemplo el hecho de la droga les relaja o tranquiliza así ya muestran las distorsiones tanto en el pensamiento, percepción, mostrándose así constantemente las mismas ideas siempre tanto de manera verbal e imágenes mentales

Las distorsiones cognitivas ya observadas o analizadas se generan las creencias nucleares. Construyendo así distorsiones cognitivas silenciosas, q como por ejemplo en personas adictas. las creencias nucleares se refieren a referente a su persona y de su aspecto tanto de ella misma, del mundo y de su futuro, algunos autores mencionan sobre "inconsciente cognitivo" donde refieren que por ejemplo una creencia nuclear es que aquella persona se ve menos digna menos querida menos en todos los aspectos Por ellos evaluara la realidad bajo ese supuesto, pegando una por una todas las experiencias en bases a esa visión negativa de el mismo.

Dentro los últimos siglos se ha podido observar diferentes decisiones o términos con las que podemos decir adicciones como es en el caso de (Goddmam 1190) donde se verifica que la adicción lo expresan de manera constante en la relación de dependencia o abuso. Dentro las instituciones culturales la Real Academia Española RAE nos indica que la adicción *es la práctica constante de la persona al uso de drogas y el exagerado del juego* donde nos refiere la palabra tendencia a uso excesivo identificándolo como adicción.

Por ello el individuo busca y está orientada bajo los efectos que se producen sobre el cuerpo por la sustancia tanto como drogas, por tipos de conductas relacionadas al juego, sexo, internet y más. La adicción es un comportamiento excesivo obsesivo tanto a las sustancias como es en caso de los videojuegos generándose así el total deterioro

cognitivo, influenciado en la conducta de las personas adictas volviéndose un estímulo reforzador siendo una gran necesidad en diferentes aspectos emocional, social, fisiológico.

Mendoza (2015), nos define adicción a los videojuegos todo ser humano que se orienta o enfoca en la búsqueda de los efectos que genera los videojuegos, en su investigación Nos refiere a (Griffiths 1996) él nos menciona sobre la adicción y su comportamiento basándose en diferentes elementos que engloban la adicción siendo esto lo primordial para poner verificar sobre una adicción como es los seis puntos primordiales son la focalización donde este se enfoca en lo más primordial para su vida que es en este caso los videojuegos tomándose todo el tiempo necesario de su vida cotidiana generando diferentes preocupaciones, alteraciones del pensamiento, en la conducta. Por otro lado, tenemos a modificación del estado de ánimo como nos menciona lo anterior refiere a los cambios desmedidos de aspecto emocional, En el aspecto de Tolerancia se enfatiza en la área emocional y física donde este se ve influencia por el tiempo de uso del videojuego, siendo gradualmente mientras más horas de juego más elevado aumentara la siguiente ocasión de partida siendo desproporcionado observándose así en comportamiento

Las personas adictas temen el hecho de la poca satisfacción que genera la disminución de los síntomas de adicción o naturalmente se reduce generando así un proceso de malestar tanto en los estados emocionales, aspecto físico, aspecto biológico y más sabemos el hecho de jugar desmedidamente genera diferente distorsiones y eso se enfoca o enfatiza también en nuestro entorno social nuestra relaciones sociales perdiendo así nuestras pasatiempos, nuestro rol de trabajador o empleador, perdiendo responsabilidades. En muchos casos de las personas adictas olvidan las consecuencias de este tipo de adicciones siendo este la que genera el aumento de la necesidad del juego.

Una persona adicta esta predispuesta a continuar con los mismos patrones de juego conductuales o repetirlas siendo esta de mayor grado mostrando así el periodo de control. Esta característica fue utilizada por Mendoza (2015) para la investigación y creación del cuestionario del Test – Hamm1st, calificando así de la siguiente manera nulo, uso y abuso.

### **1.3.2. Agresividad.**

Tenemos a Hurlock (2000), nos define la agresividad como un acto real o hostilidad, generado por un individuo, manifestándose por medio de ataques físicos o verbales hacia otro individuo tratando de imponer sus reglas o propósitos.

Buss (1961), el define que la agresión tiene un número de respuestas, desde la topografía, gasto de energía y consecuencias entonces es una descarga nociva sobre otro organismo. Buss (1961), lo subdivide de la siguiente manera agresión física siendo este un ataque con un organismo perpetrado por partes del cuerpo o por el empleo de armas, por otro lado, la agresión verbal esta no se puede graduar o definir la intensidad a diferencia de la agresividad física, solo se define una respuesta vocal que descarga estímulos nocivos sobre otro organismo.

Asimismo, tenemos ira o cólera esta es una respuesta son componente autonómica, faciales y del esqueleto como estado impulsivo por último la hostilidad es una respuesta o reacción de la actitud que componen una reacción verbal negativos y evaluaciones negativas a los acontecimientos o hechos.

Freud (1920,) menciona que la agresión es la oposición fuerte hacia un acto frustrante o de mucho temor originándose siendo la respuesta ante la situación frustrante. De acuerdo a lo anterior menciono la teoría del doble instinto, donde indica que los individuos estamos cargados de una energía directamente a la destructividad, buscando la manera de expresarse, si se genera un retraimiento muestra la destrucción del individuo entonces podemos concluir que la agresión son los deseos primitivos de todo individuo, aquellos deseos que permiten satisfacer los deseos dados, generando hostigamiento en el individuo.

Bandura (1975), indica que el medio social en donde se relaciona e interactúa el individuo y como se conforma ese medio genera diferentes conductas en la persona o individuo, por ejemplo, de vivir en un ambiente de disfunción familiar cuenta con muchas probabilidades de contar con conductas agresivas, a ellos nos referimos a las influencias sociales estas nos indican:

Tenemos nuestras relaciones familiares o las influencias familiares esta se encuentra en el hogar, nuestros padres, tutores, hermanos mayores, tíos ellos serán nuestros modelos a seguir siendo estos de suma importancia en los niños y adolescentes por otro lado

tenemos la relaciones o influencias del entorno social o cultural basados por medios de las actitudes, costumbres, creencias, que tiene su entorno, sociedad u barrio, siendo esto influyentes en sus respuestas agresivas.

Por ultimo las impresiones que generan un estímulo predominante en una situación determinada como por ejemplo la televisión “*todo entra por los ojos*” en este medio de comunicación se utiliza los prototipos de los cuerpos y muchos niños y jóvenes copian esos modelos.

Para Vygotsky (1986), nos define que la agresividad es el patrón del comportamiento agresivo en diferentes situaciones simples o complejas como ofensas, falta de respeto o provocaciones. Para Buss(1961), en su teoría de la agresividad menciona a la agresividad como una respuesta consiente y desproporcionada a un estímulo u otro individuo el menciona que se clasificará la conducta agresiva partiendo por tres variables según la modalidad que está relacionado a las agresiones físicas como golpes , armas u objetos que arriesguen la vida , por otro lado tenemos , la relación interpersonal siendo agresiones de manera directa como por ejemplo las amenazas, insultos y de manera indirecta como por ejemplo los chismes , las burlas .

Por ultimo tenemos según el grado de actividad dividido en dos aspectos activo y pasivo la primera en mención es toda aquella mencionada con anterioridad y con resto al segundo el no permitir que nuestra persona de nuestro entorno no cumpla con sus metas o superaciones.

#### **1.4 Formulación del Problema**

¿Existe relación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho?

#### **1.5 Justificación del Estudio**

Mediante las últimas investigaciones que se ha realizado sobre este tema y las noticias que observamos o leemos en nuestros medios de comunicación , posiblemente sea problema social que es la adicción a los videojuegos, pero no se ha mostrado investigaciones en nuestra población sobre este tema por ello esta , investigación tiene mucha relevancia, ya que refiere sobre un tema de adicciones sin drogas o las nuevas adicciones de nota ser tan peligroso por ello debe generarse una intervención adecuada a

posibles casos , donde la prevención y promoción es de suma importancia a la adicción al videojuegos pero actualmente no se logrado un gran impacto o acogida.

Permitiéndonos así investigar la relación entre estas dos variables, que son adicción a los videojuegos y agresividad servirá con antecedente para investigaciones posteriores, ya que existen como los mencionados anteriormente que terminan en asesinatos. Este trabajo práctico que se realizó, muestra resultados donde nos permitirá ayudar a crear una mayor conciencia a toda la población padres, profesionales y futuras investigaciones creando así un programa de prevención, promoción e intervención en diferentes instituciones para brindar la ayuda correspondiente y adecuada a personas posibles casos.

## **1.6 Hipótesis**

### **1.6.1 Hipótesis General.**

Existe relación entre agresividad y la adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.

### **1.6.2 Hipótesis Específicos**

Existe relación entre adicción a los videojuegos y la agresión verbal en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.

Existe relación entre adicción a los videojuegos y la agresión física en adolescente de una institución pública de San Juan de Lurigancho.

Existe relación entre adicción a los videojuegos e ira en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.

Existe relación entre adicción a los videojuegos y hostilidad en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.

## **1.7 Objetivos**

### **1.7.1 Objetivo General.**

Identificar si existe relación entre agresividad y la adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.

### **1.7.2 Objetivo Específicos.**

Determinar si existe relación, adicción a los videojuegos y la agresión verbal en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.

Determinar si existe relación, adicción a los videojuegos y agresión física en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.

Determinar si existe relación, adicción a los videojuegos e ira en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.

Determinar si existe relación, adicción a los videojuegos y hostilidad en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.

## **II. Método**

## 2.1 Diseño y Tipo de Investigación

Se ha desarrollado un diseño no experimental de corte transversal siendo no manipulable las variables no son sometidas a pruebas, solo siendo observadas en su ambiente natural de forma cuantitativa. No se realizó manejo de las variables, observado el fenómeno en su contexto de tal manera es transversal ya que se recolectará datos en un solo momento dado. Además, es una investigación de tipo descriptivo correlacional que nos permitirá la búsqueda de relación entre las dos variables mencionadas. según (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.152)

## 2.2 Variables, Operacionalización.

### *Variable 1: Agresividad.*

**Definición Conceptual:** Buss (1961), define que la agresión tiene un número de respuestas, desde la topografía, gasto de energía y consecuencias entonces es una descarga nociva sobre otro organismo. De manera que se plasmará por medio de la agresión física, emocional, verbal mostrando así en la gestualidad de la ira e hostilidad.

**Definición Operacional:** enfermedad física y psicoemocional que tiene como medición el cuestionario de agresividad (AQ) de Buss y Perry las cuales se dividen en diferentes tipos de agresividad: verbal, física, hostilidad e ira. Cuenta con un total de 29 escalas, las cuales son 99 a 145 muy ,83 a 96 alto, 68 a 82 medio, 52 a 67 bajo, 0 a 51 muy bajo.

### *Variable 2: Adicción a videojuegos*

#### **Definición Conceptual:**

Se define como adicción a todo ser humano que se orienta o enfoca en la búsqueda de los efectos que genera algunas sustancias o actividades como drogas, juegos, internet, sexo, generando cambios tanto físicas y psicológicas (Mendoza 2015)

#### **Definición Operacional:**

En la variable de adicción será evaluada por la escala de Test – Hamm1st con el autor de Aquiles Mendoza Mezarina cuenta con 36 ítems subdivididos en dimensiones las cuales son focalización, tolerancia, estado de ánimo, abstinencia, conflicto y recaída, generando una calificación de 95- 99 dependencia 75 a 94 abuso, 1 a74 uso.



### 2.3 Población y Muestra

Nuestra población consta de 250 alumnos de una institución educativa siendo así se realizó cálculo muestral donde se obtuvo un total de 130 estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho adolescentes del nivel secundario como nos indica (Hernández et. 2015 p.179). El muestreo de nuestra investigación es probalística de tipo estratificada donde se menciona que se dividirá en racimos, grupos o estratos donde la presencia de un individuo puede excluir la presencia de otro. Así se realizó el procedimiento por medio aleatorio simple donde se pueden realizar los subgrupos adecuados (Hernández et. 2015 p.180)

Grados	Total	Muestra
1ero sec.	50	26
2do sec.	60	26
3ero sec.	50	26
4to sec.	45	26
5to sec.	45	26

### 2.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Por medio de la aplicación de dos técnicas psicométricas se recogerá datos de las dos variables de nuestra investigación, Nunally y Berstein (1995, p.143), son instrumentos psicométricos que han sido estandarizadas de manera correcta alineadas por ítems cuyo objetivo es registrar y analizar los resultados

Como menciona Nunally y Berstein nos permitirá registrar por medio de los instrumentos reacciones inmediatas, empleando dos instrumentos las cuales son: Cuestionario agresividad de Buss y Perry y Test- Hamm 1st de Mendoza. En primer lugar, tenemos a Buss y Perry en el cuestionario de Agresividad, aplicado de manera individual o colectiva con promedio aproximado de 20 minutos.

Se compone por 4 escalas las cuales son agresión verbal, agresividad física, hostilidad e ira, donde cada respuesta está valorado en una respuesta de (Completamente Falso), (Bastante Falso), (ni verdadero ni falso), (Completamente Falso). Dentro de la confiabilidad este cuestionario obtiene un valor de (0.836) en Alfa de CronBach de

consistencia interna lo que nos indica que es totalmente confiable y validez de Constructo entre Análisis Factorial y Meyer Olkin de (, 962)

En segundo punto tenemos a Hugo Aquiles Mendoza Mezarina llamada Escala de HAMM 1ST de videojuegos aplicado de manera individual o colectiva en un aproximado de 25 minutos cuenta con 36 ítems. Subdividimos en 6 dimensiones las cuales son focalización, modificación de estado de ánimo, síntomas de abstinencia, tolerancia, conflicto y recaída, muestras preguntas polito micas escala Likert donde se clasifican Nunca 0, Raras veces 1, A veces 2, Con frecuencia 3 , Siempre 4 con un puntaje final de 0 hasta 144 puntos. La confiabilidad dentro la consistencia interna de Alfa CronBach es (,957) y una validez de Constructo entre Análisis Factorial y Meyer Olkin de (, 971)

### **2.5 Método de análisis de datos**

Se utilizó un programa estadístico SPSS versión 21 las cual nos permitirá analizar exhaustivamente cada variable y la relación o correlación de ambas nos permitirá recolectar información en esta investigación.

Además, se aplicará dos instrumentos de psicología se llevará acabo todos los procesos y analizados por medio de diferentes aspectos donde nos permitiré analizar los objetivos planteados y sus resultados.

### **2.6 Aspectos éticos**

Dentro del área ética tenemos el consentimiento informado (Anexo 2) donde la población y los participantes están informando sobre los objetivos de nuestra investigación y lo que aportaría como población beneficiaria de igual Modo en el mismo documento se indica la aplicación y la solicitud de la misma para la recolección de datos, donde nos permitirá brindar un producto final pero siempre respetando identificación a cada participante.

Dentro de los valores y aspectos éticos, tiene como finalidad esta investigación brindar el respeto de los participantes y el cuidado del mismo, con mucha discreción y con un objetivo científico. Así se brindará la entrega de la investigación concluida en la institución que les permita la mejora de la población beneficiaria y general.

### **III. Resultados**

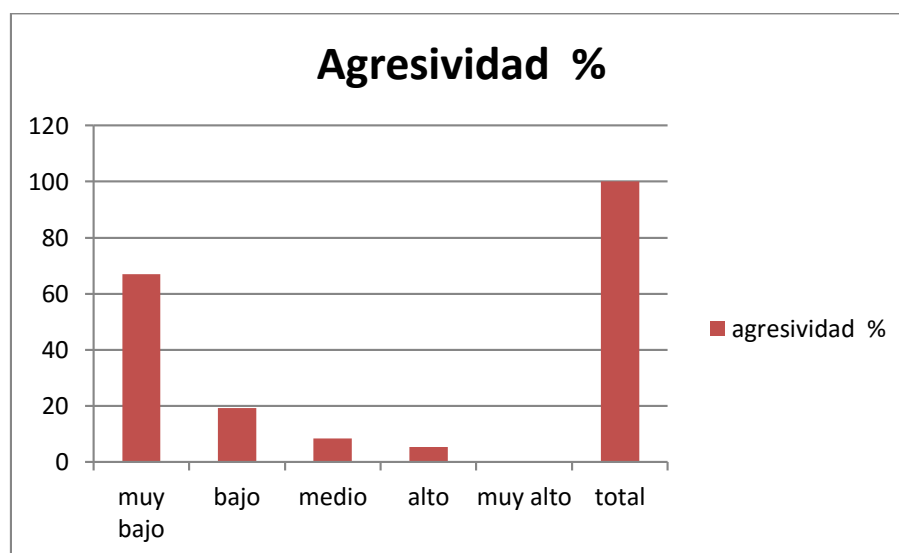
### 3.1. Estadística Descriptiva

#### 3.1.1. Resultados Generales

Tabla 1

*Frecuencia y porcentajes de la variable Agresividad.*

	<i>f<sub>i</sub></i>	%
muy bajo	97	63.02
bajo	25	31.31
medio	11	10.62
alto	17	13.08
muy alto	0	0
total	130	100



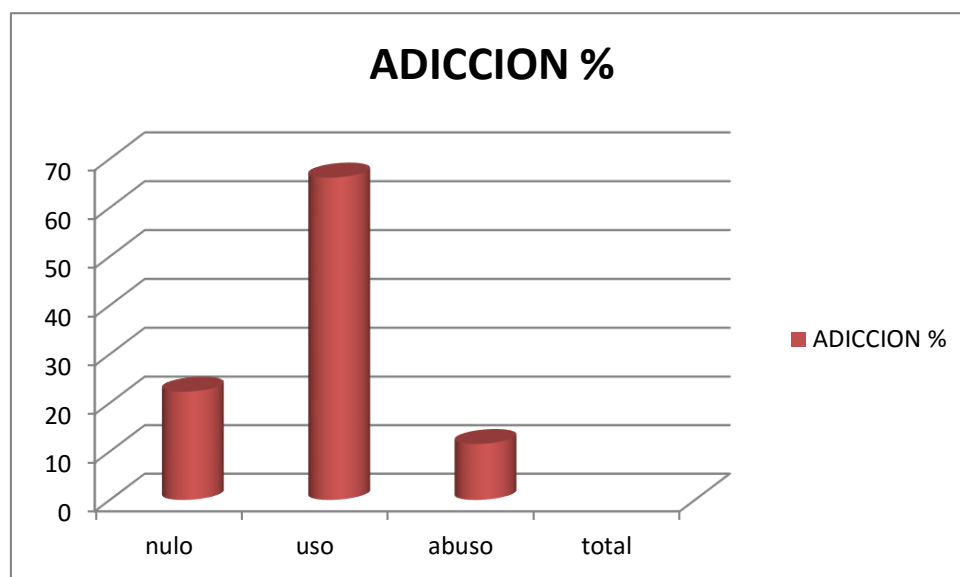
*Figura 1.* Porcentajes de agresividad en adolescentes.

Según la tabla 1 y Figura 1 se observó que el 63,02% de los adolescentes de la Institución Educativa en San Juan de Lurigancho –2018, manifiestan que agresividad ubicándose así en el muy bajo, asimismo un 31,31% nivel bajo y el 10,62% de adolescentes en un porcentaje medio, y 13.08 en un nivel alto los porcentajes no indican que de nuestra de adolescentes la categoría que predomina es en el nivel muy bajo.

Tabla 2

*Frecuencia y porcentajes variable Adicción a los videojuegos.*

	<i>f<sub>i</sub></i>	%
NULO	29	22.31
USO	86	66.15
ABUSO	15	11.54
total	130	



*Figura 2. Porcentajes de adicción de videojuegos en adolescentes.*

Se observó que el 66.15% OBTINE la adicción a los videojuegos se ubica en el nivel de uso, mientras que el 22,31% expresa que se encuentra en el nivel de nulo, por último, el 11.54% con un porcentaje menor de abuso.

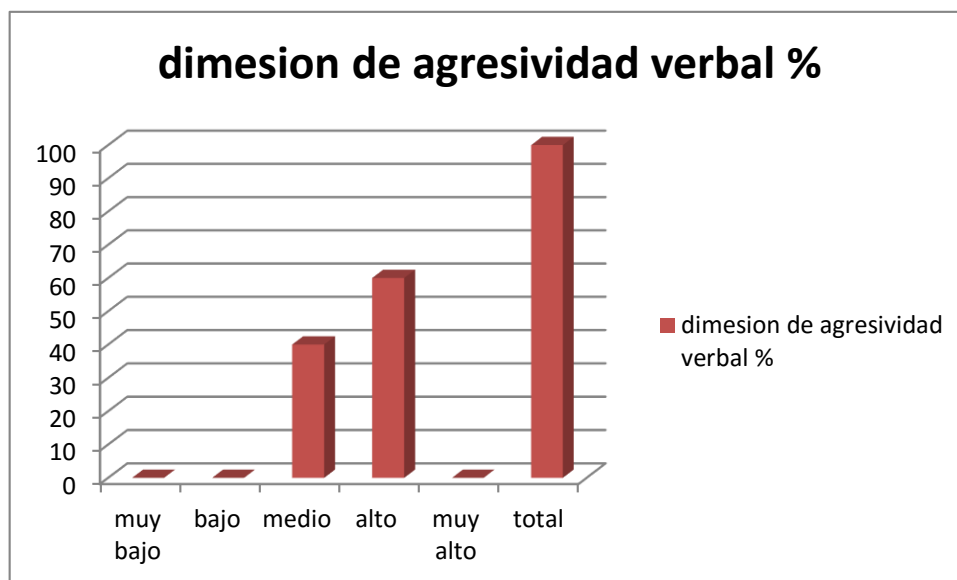
### 3.1.2. Resultados Específicos.

#### *Resultados Específicos de la Variable 1.*

Tabla 3

*Frecuencia y porcentajes de la dimensión de agresividad verbal.*

	<i>fi</i>	%
muy bajo	0	0
bajo	0	0
medio	35	40%
alto	95	60%
muy alto	0	0
total	130	100



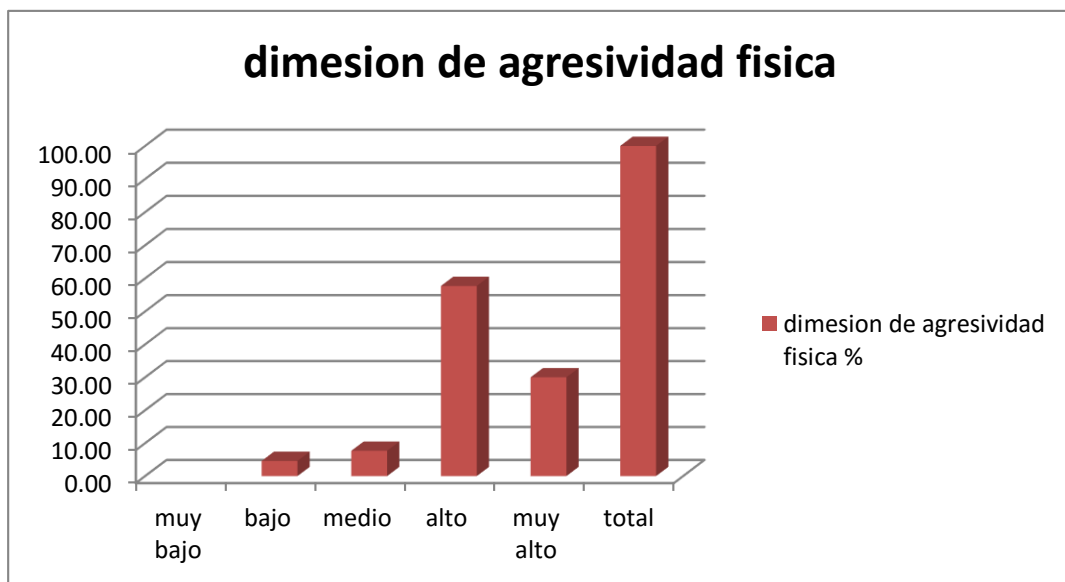
*Figura 3. Porcentajes de la dimensión de agresividad verbal en adolescentes.*

Se estimó la predominancia de los tipos y escala de agresividad verbal en adolescentes con un alto nivel 60% pertenencia y 40% en un nivel medio.

Tabla 4

*Frecuencia y porcentajes de la dimensión de agresividad física.*

	<i>f<sub>i</sub></i>	%
muy bajo	0	
bajo	6	4.62
medio	10	7.69
alto	75	57.69
muy alto	39	30
total	130	100



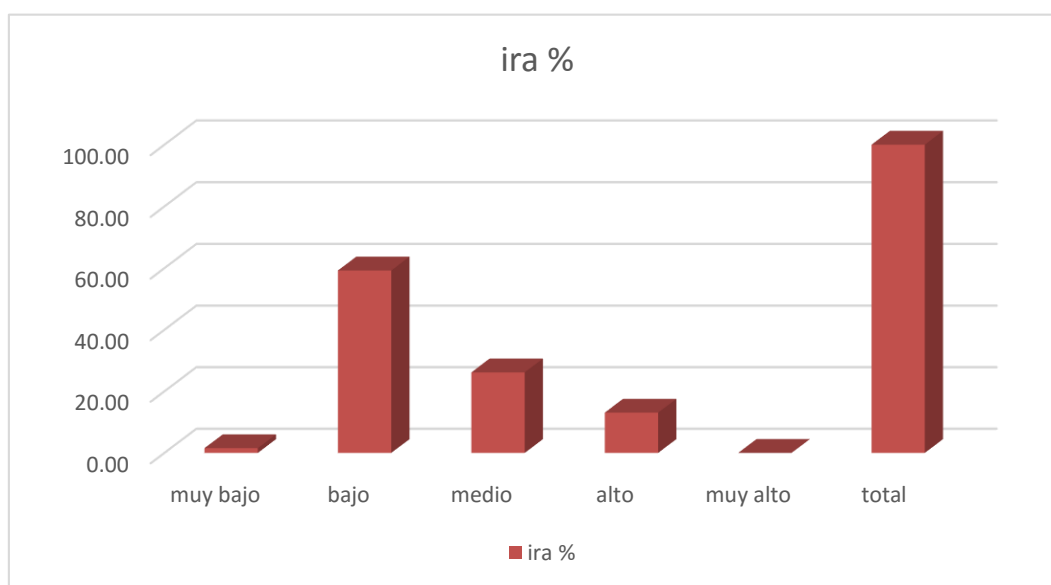
*Figura 4. Porcentajes de la dimensión física en adolescentes*

Se estimó la predominancia de los tipos y niveles de la dimensión Agresividad Física, con un alto nivel alto con un 57.69% perteneciente a 75 estudiantes, seguido del tipo muy alto con un 30% equivalente a 39 estudiantes, por otro lado, con un nivel medio tiene 7.69% que pertenece a 6 estudiantes, y la del último nivel muy bajo con un 0% que no representa a ningún estudiante.

Tabla 5

*Frecuencia y porcentajes de la dimensión de ira.*

	<i>f<sub>i</sub></i>	%
muy bajo	2	1.54
bajo	77	59.23
medio	34	26.15
alto	17	13.08
muy alto	0	0
total	130	100



*Figura 5. Porcentajes de la dimensión de ira.*

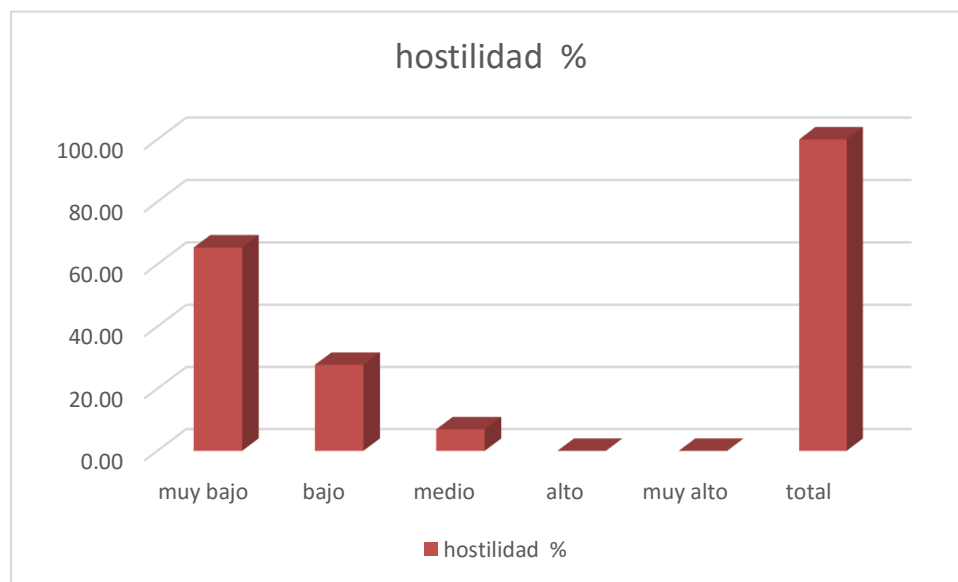
Se estimó la predominancia de los tipos y niveles de la dimensión ira, con un nivel alto con un 59.23% perteneciente a 77 estudiantes, seguido del tipo medio con un 26.15% equivalente a 35 estudiantes, por otro lado, con un nivel alto tiene 13.08% que pertenece a 17estudiantes, y la del último nivel muy bajo con un 0% que no representa a ningún estudiante.



Tabla 6

*Frecuencia y porcentajes de la dimensión de hostilidad.*

	fi	%
muy bajo	85	65.38
bajo	36	27.69
medio	9	6.92
alto	0	0
muy alto	0	0
total	130	100



*Figura 6.* Porcentaje de la dimensión de hostilidad en adolescentes.

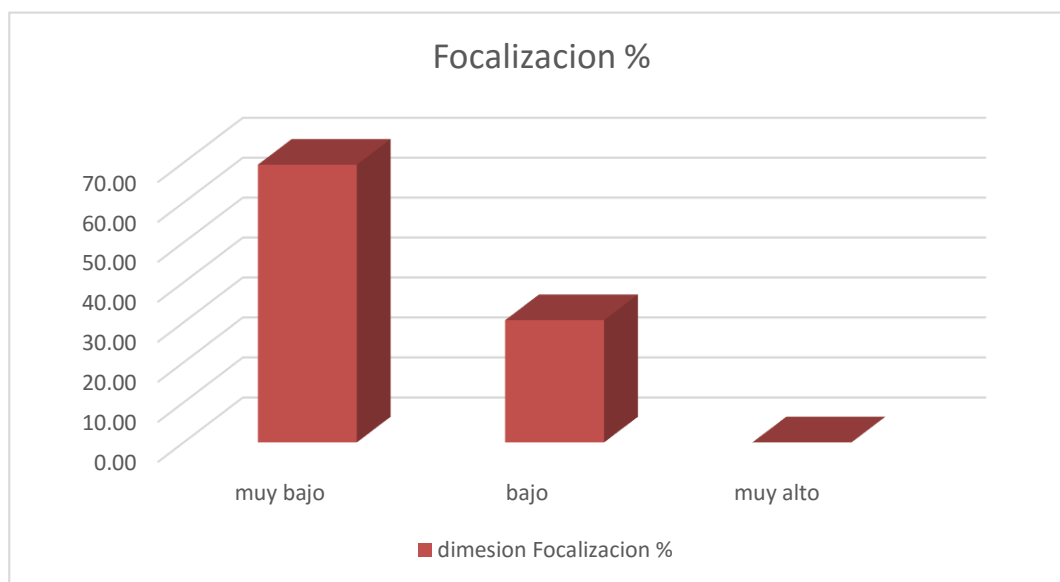
Se estimó la predominancia de los tipos y escalas de la dimensión de hostilidad, con un porcentaje de 65.38% muy bajo perteneciente a 85 estudiantes, también con 27.62% en el nivel medio y por ultimo con porcentaje menor de 6.92% con un nivel medio.

### ***Resultados Específicos de la Variable 2.***

Tabla 7

*Frecuencia y porcentajes de la dimensión de focalización.*

	<i>f<sub>i</sub></i>	%
muy bajo	91	69.47
medio	40	30.53
muy alto	0	0
total	130	



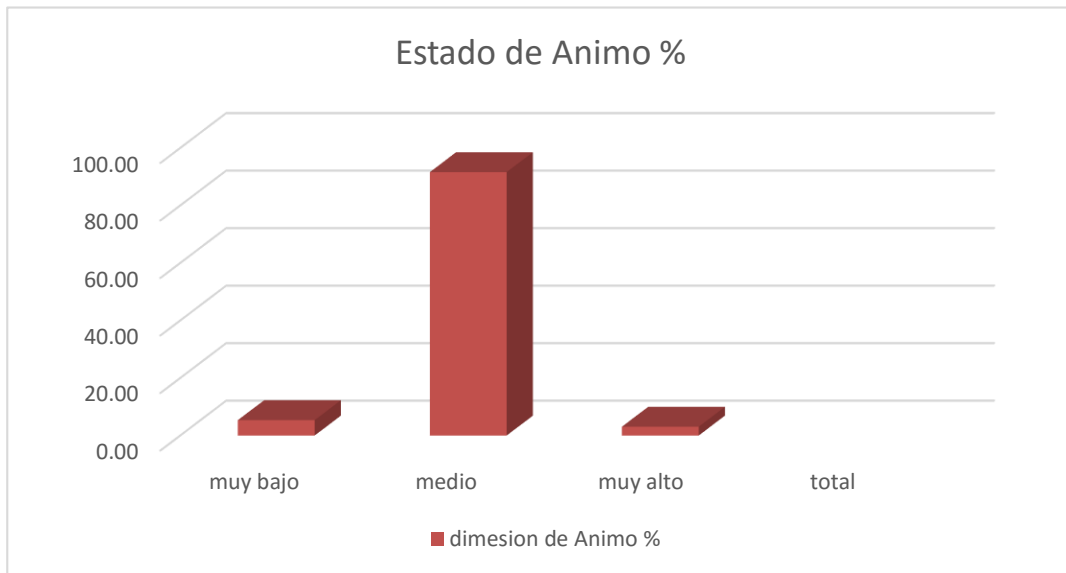
*Figura 7. Porcentajes de la dimensión de focalización en adolescentes.*

Se estimó la predominancia de los tipos y niveles de la dimensión focalización, con nivel muy bajo con un 69.47% perteneciente a 91 estudiantes, seguido del nivel medio con un 30.53% equivalente a 40.

Tabla 8

*Frecuencia y porcentajes de la dimensión de estado de ánimo.*

	<i>f<sub>i</sub></i>	%
muy bajo	5	5.34
medio	120	91.60
muy alto	5	3.053
total	130	



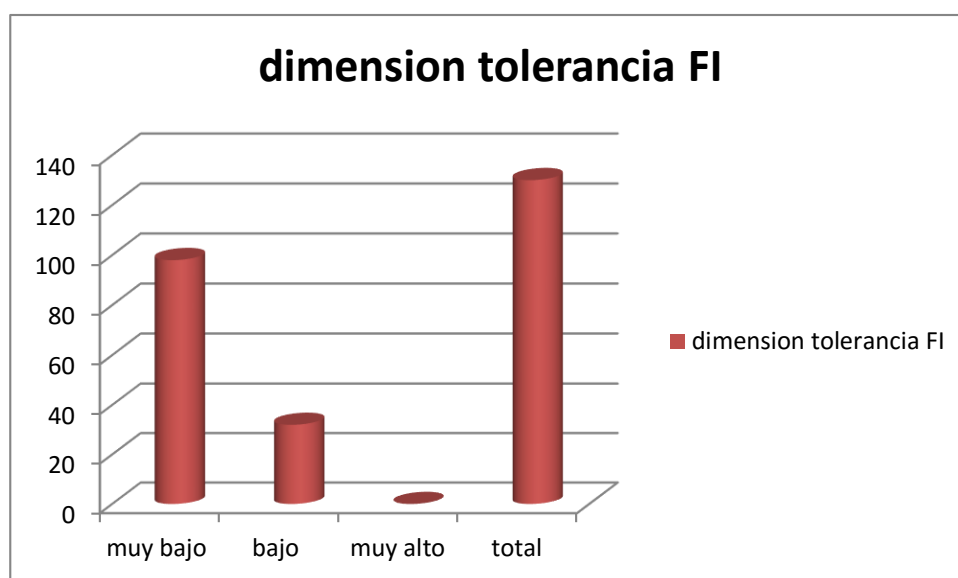
*Figura 8. Porcentajes de la dimensión de estado de ánimo en adolescentes*

Se estimó la predominancia de los tipos y escala de estado de ánimo, en con un nivel medio de 91.60% perteneciente a 120 estudiantes, seguido del tipo muy bajo con un 5.34% equivalente a 5 estudiantes, por otro lado, con un nivel muy alto tiene 3.60% que pertenece a 5 estudiantes.

Tabla 9

*Frecuencia y porcentajes de la dimensión de estado de tolerancia.*

	<i>f<sub>i</sub></i>	<i>%</i>
muy bajo	98	85%
bajo	32	15%
muy alto	0	0
total	130	



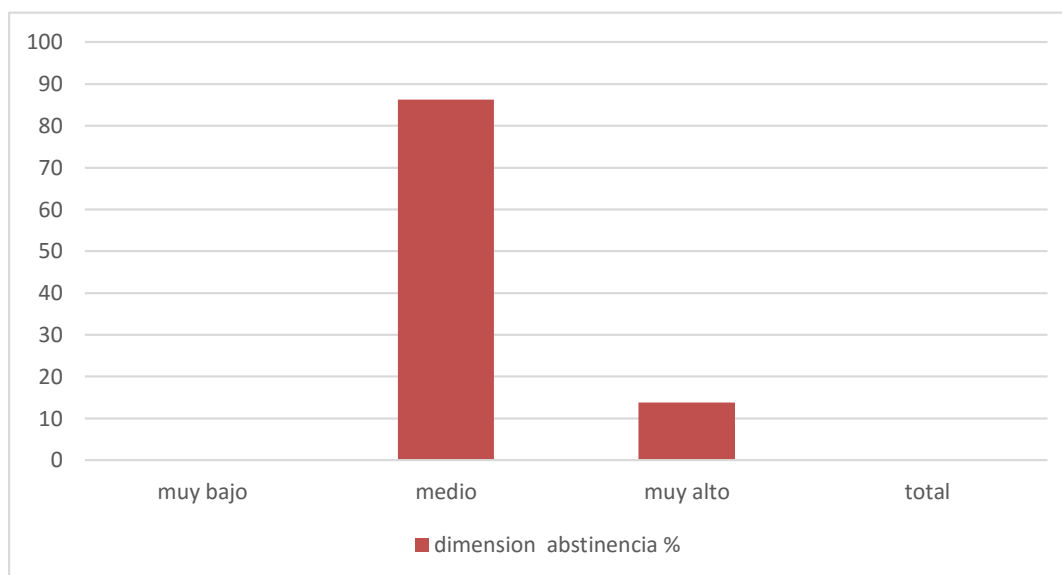
*Figura 9. Porcentajes de la dimensión de tolerancia en adolescentes.*

Se estimó la predominancia de los tipos y niveles de la dimensión de tolerancia, con un nivel medio 85% pertenencia a 98 adolescentes en un nivel muy bajo y un 32% en un nivel medio.

Tabla 10

*Frecuencia y porcentajes de la dimensión de abstinencia.*

	<i>f<sub>i</sub></i>	%
muy bajo	0	0
medio	112	86.26
muy alto	18	13.74
total	130	



*Figura 10.* Porcentajes de la dimensión de abstinencia en adolescentes.

Se estimó la predominancia de los tipos y niveles de la dimensión abstinencia, con un nivel medio de 86.26% perteneciente a 112 estudiantes, seguido del tipo muy alto con un 13.74% equivalente a 5 estudiantes, por otro lado, con un nivel muy bajo tiene 3.60% que pertenece a 5 estudiantes.

Tabla 11

*Frecuencia y porcentajes de la dimensión de recaída.*

	<i>f<sub>i</sub></i>	%
muy bajo	94	71.76
medio	36	28.24
muy alto	0	0
total	130	

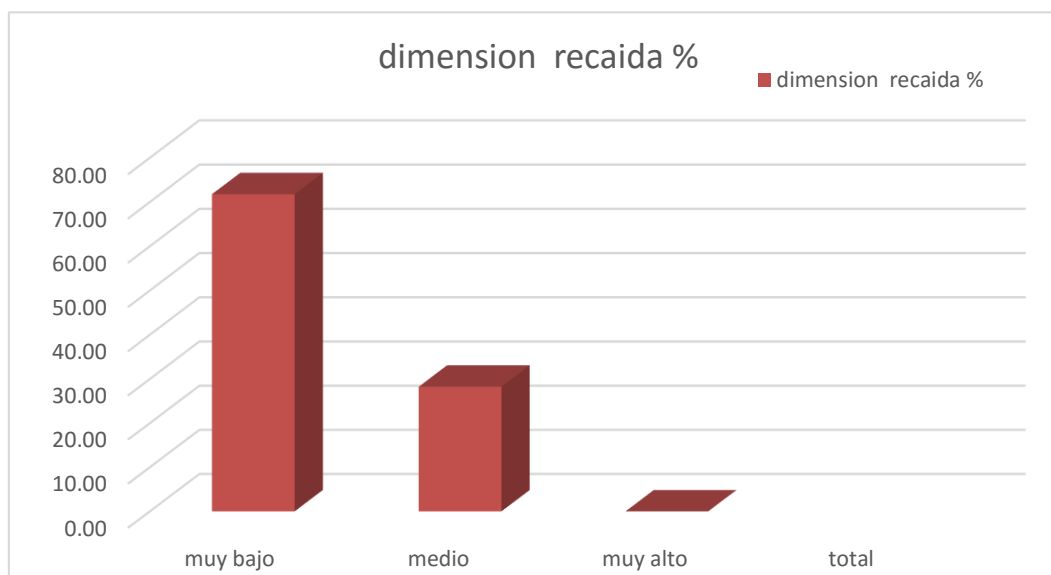


Figura 11. Porcentajes de la dimensión de recaída en adolescentes

Se estimó la predominancia de los tipos y niveles de la dimensión recaída, , con un nivel muy bajo de 71.76% perteneciente a 94 estudiantes, seguido del tipo medio con un 28.24% equivalente a 36 estudiantes.

## 3.2 Estadística Inferencial

### 3.2.1. Prueba de hipótesis.

#### *Prueba de hipótesis general*

Análisis de la relación entre Variable 1 y Variable 2 con pruebas paramétricas, por Pearson.

#### *Preliminares*

Nivel de confianza: 95%

Valor de  $\alpha < 0.0$

#### *Regla de decisión*

Si  $p$  es menor o igual a  $\alpha$ , entonces se rechaza la hipótesis nula y se confirma la hipótesis alternativa.

$$H_0 = p - \text{valor} \leq \alpha$$

Si  $p$  es mayor que  $\alpha$ , entonces se acepta la hipótesis nula y se niega la hipótesis alternativa.

$$H_a = p - \text{valor} > \alpha$$

#### **Hipótesis general**

$H_0$ : No existe relación entre Agresividad y Adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho 2018.

$H_a$ : Existe relación entre Agresividad y Adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho 2018.

Tabla 12

Relación de la muestra paramétrica, según Spearman entre la variable Agresividad y Adicción a los videojuegos.

Spearman	
Coeficiente de correlación	-,152**
Sig. (bilateral)	,085

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La Tabla 12 muestra los resultados de la prueba de Spearman, donde el valor del coeficiente de correlación es ( $r = -.152$ ) lo que indica una correlación negativa muy baja, además el valor de  $P = 0,085$  resulta mayor 0.05 y en consecuencia la relación no es significativa incluso al 95%. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis alterna ( $H_a$ ), y se acepta la Hipótesis nula ( $H_0$ ), asumiendo que no existe relación inversa entre la variable agresividad y la variable adicción a los videojuegos.

### **Hipótesis Específica 1**

$H_0$ : No existe relación entre Adicción y Agresividad Verbal en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho 2018.

$H_a$ : Existe relación entre Adicción y Agresividad Verbal en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho 2018.



Tabla 13

Relación de la muestra paramétrica, según Spearman entre la variable Adicción a los videojuegos y la dimensión agresión verbal.

Spearman	
Coefficiente de correlación	-,050**
Sig. (bilateral)	,571

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La Tabla 13 muestra los resultados de la prueba de Spearman, donde el valor del coeficiente de correlación es ( $r = -,050$ ) lo que indica una correlación muy baja negativa, además el valor de  $P = 0,571$  resulta mayor 0.05 y en consecuencia la relación no es significativa incluso al 95%. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis alterna ( $H_a$ ), y se acepta la Hipótesis nula ( $H_0$ ), asumiendo que no existe relación negativa inversa entre la variable adicción y la agresión verbal.

### **Hipótesis Específica 2**

$H_0$ : No existe relación entre Adicción y Agresividad Física en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho 2018.

$H_a$ : Existe relación entre Adicción y Agresividad Física en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho 2018.

Tabla 14

Relación de la muestra paramétrica, según Pearson entre la variable Adicción y la dimensión de Agresividad Física.

Pearson	
Coefficiente de correlación	-,036**
Sig. (bilateral)	,688

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La Tabla 14 muestra los resultados de la prueba de Spearman, donde el valor del coeficiente de correlación es ( $r = -,036$ ) lo que indica una correlación muy baja negativa, además el valor de  $P = 0,688$  resulta mayor 0.05 y en consecuencia la relación no es significativa incluso al 95%. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis alterna ( $H_a$ ), y se acepta la Hipótesis nula ( $H_o$ ), asumiendo que no existe relación inversa entre la variable adicción y la agresión física.

### Hipótesis Específica 3

$H_o$ : No existe relación entre Adicción e Ira en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho 2018.

$H_a$ : Existe relación entre Adicción e Ira en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho 2018.

Tabla 15

Relación de la muestra paramétrica, según Pearson entre la variable Adicción y dimensión de ira.

Pearson	
Coefficiente de correlación	-,176**
Sig. (bilateral)	,546

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La Tabla 15 muestra los resultados de la prueba de Spearman, donde el valor del coeficiente de correlación es ( $r = -,176$ ) lo que indica una correlación baja negativa, además el valor de  $P = 0,046$  resulta menor 0.05 y en consecuencia la relación no es significativa incluso al 95%. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis alterna ( $H_a$ ), y se acepta la Hipótesis nula ( $H_0$ ), asumiendo que no existe relación inversa entre la variable adicción y la ira 2018.

#### **Hipótesis Específica 4**

$H_0$ : No existe relación entre Adicción e Hostilidad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho 2018.

$H_a$ : Existe relación entre Adicción e Hostilidad en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho 2018.

Tabla 16

Relación de la muestra paramétrica, según Pearson entre la variable Adicción y dimensión de hostilidad.

Pearson	
Coefficiente de correlación	-,079**
Sig. (bilateral)	,373

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La Tabla 16 muestra los resultados de la prueba de Spearman, donde el valor del coeficiente de correlación es ( $r = -,079$ ) lo que indica una correlación muy baja negativa, además el valor de  $P = 0,373$  resulta menor 0.05 y en consecuencia la relación no es significativa incluso al 95%. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis alterna ( $H_a$ ), y se acepta la Hipótesis nula ( $H_o$ ), asumiendo que no existe relación inversa entre la variable adicción y hostilidad.

## **4. Discusión**

En nuestra investigación no se encontró suficientes evidencias para encontrar la relación de ambas, tenemos a Mendoza (2015) donde la adicción a los videojuegos cuenta con una desmedida falta de control sobre la conducta, verificándose así que nuestra población con un 66% solo genera el uso del videojuego.

No se ha diferenciado en nuestra investigación a Buss y Perry donde nos menciona que la agresión es una descarga nociva hacia otro individuo u organismo por ello un 63% están en nivel muy bajo y un 31 % en un nivel bajo en agresividad analizándose así que esta característica no se encuentra en nuestros estudiantes. En la investigación con los datos de ambas variables no influye la variable de adicción a los videojuegos hacia la agresividad. León (2015) en su artículo titulado “Epidemia de videojuegos incrementa la agresión en niños y adolescentes” teniendo con finalidad la correlación de los videojuegos y la agresividad en niños y adolescentes violentos teniendo como resultado no se relaciona a los videojuegos.

Por otro lado, nos menciona Mendoza (2015) que para la adicción a los videojuegos se muestra comportamientos compulsivos, una reacción agresiva , asimismo se analiza que una 61% solo usan los videojuegos Mendoza (2015) define esta categoría como una práctica esporádica , aún así Buss (1961) nos indica que la agresividad se divide en agresión verbal la cual es una descarga de estímulos nocivos a otro organismo siendo esto la contestación la agresión física causando daño o dolor, por ende se muestra en nuestra investigaciones un nivel alto en ambas dimensiones de manera descriptiva sin embargo se ha demostrado que no influye y no genera relación con la variable de adicción a los videojuegos. Letona (2012) en su artículo “Agresividad en adolescentes Ciberadictos teniendo como resultados que el 12.5% con un elevado grado de agresividad, manifestando así en su estilo de vida, teniendo así 5 de tolerancia por otro lado el 47.5% indico que si uso videojuegos donde se muestra

que no existe correlación, se concluye que si muestra una relación pero no es significativa ya que no se encuentra unidos las dos variables.

Además, tenemos a Buss (1961) donde nos menciona la ira o cólera es una respuesta autonómica depende del individuo, se muestra que un 59% de adolescentes se encuentra en el nivel bajo es decir no muestran este tipo de respuesta, ahora bien, mencionamos a (Griffiths 1996) donde nos indicó que la intolerancia se refiere por el tiempo de uso del videojuego, siendo gradualmente mientras más horas de juego más elevado aumentará la siguiente ocasión de partida siendo desproporcionado observándose así una respuesta de ira o cólera, mostrándose así una adicción así tenemos que 85 % de adolescentes que no muestran esta característica entonces se analiza que no hay un desarrollo de estos componentes ya mencionado. Luque y Aguayo (2013) en su artículo titulado “consecuencias y respuestas ante la exposición de los videojuegos” mostró como resultados un efecto con respecto a la ira en corto plazo y una respuesta mínima con respecto a la edad.

Finalizando, la investigación remarca que no existe relación en adicción a los videojuegos y agresividad a pesar que se consideró diferentes factores o características muchas investigaciones demuestran la no relación de estas variables, pero esto significa que otros diferentes estudios o investigaciones puedan mostrar otros tipos de resultados sin embargo no se debe generar las medidas preventivas ante un posible fenómeno.

## **5. Conclusiones**



Primera: Uno de los principales hallazgos considerables en la investigación fue que no existe relación entre agresividad y adicción a los videojuegos (-.152) mostrándose no significativo (0.85) esto nos indica que la agresividad no influye con la variable de adicción a videojuegos siendo así se rechaza la hipótesis general alterna y se acepta la hipótesis nula en adolescentes de una institución educativa de San Juan Lurigancho.

Segunda: Se verificó de las variables en adicción de videojuegos con la dimensión agresividad física aceptando la hipótesis nula ya que se encontró (-,036) esto nos muestra que no existe relación entre esta variable y la dimensión.

Tercera: Se observó las variables de adicción de videojuegos y la dimensión de agresividad física no muestra relación (-,050) siendo no significativo (5.71) aceptando la hipótesis nula es decir no hay la suficiente evidencia por ello no se relacionan.

Cuarta: Se verificó la relación de la variable de adicción a los videojuegos y la dimensión de ira no muestra relación (-1,76) no es significativa (5,46) aceptando la hipótesis nula que no existe relación.

Quinta: Se analiza las variables de adicción de videojuegos y la dimensión de tolerancia no muestra relación (-0,79) no significativa (3,73) aceptando la hipótesis nula, .no existe relación ya que no se encuentra suficientes evidencias como son la agresividad y adicción a los videojuegos en los adolescentes.

Sexta: Los adolescentes de institución pública en su mayoría, muestran la media o alta presencia en las características de agresividad verbal y agresividad física pero no influye o no hay relación con la adicción a los videojuegos ya que se muestra estadísticamente solo uso de los videojuegos y las características agresivas pueden ser causantes por diferentes factores.

Octava: Los adolescentes de institución pública en su mayoría, muestran uso de videojuegos con un 66.5%

Novena: En su totalidad, los adolescentes de ambos sexos de institución pública no presentan un índice alto en ninguna de las variables.

## **6. Recomendaciones**

Primero: Se recomienda a la institución educativa que es necesaria la continuidad del estudio para esta población, para continuar y mejorar más bienestar psicológico, contribuyendo a favor de esta etapa escolar que, se ha identificado la no existe de relación, pero se puede encontrar una relación en otro tipo de contexto a nivel nacional o internacional.

Segundo: La recomendación va dirigida al plantel educativo, en el que se debe seguir promoviendo las actividades lúdicas con la finalidad de mantener y generar un ambiente saludable en donde el nivel de bienestar psicológico; se puede hacer rutina los juegos de mesa en el que puedan fortalecer lazos de compañerismo entre ellos.

Tercero: Además se debe implementar con el apoyo del Ministerio de Salud y Educación los talleres de prevención de agresividad y adicción a los videojuegos en los adolescentes a pesar que no se encontró la relación, pero es importante como profesionales siempre la medida o disposición que se toma de manera anticipada.

Quinto: Seguir realizando estudios de esta tipología ya que nos permitirá generar otros resultados de acuerdo contexto, cultura, situación etc.

Sexto: Por ultimo esta investigación realizada con las dos variables ya mencionadas nos permite en nuestro ámbito profesional establecer el contacto con la realidad con la finalidad de así buscar y generar mecanismos psicológicos o comportamientos nuevos para mantener ese equilibrio saludable para la salud integral.

## **7. Referencias**

- Amaneiros, M. y Ricoy, C. (2015). *Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas*. Recuperado de: [revistas.udc.es/index.php/reipe/article/download/451/pdf\\_379](http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/download/451/pdf_379).
- ADESE., (2011). Informe de Adese sobre el desarrollo de videojuegos. *Adicción a los videojuegos desde los 12 años*.(8 Enero 2014). peru21.recueperado de <https://peru21.pe/lima/adiccion-videojuegos-12-anos-139687>.
- Aljibe. Tamayo, E. (1997). *El proceso de la investigación científica* Recuperado de: <https://clea.edu.mx/biblioteca/Tamayo%20Mario%20-%20El%20Proceso%20De%20La%20Investigacion%20Cientifica.pdf>.
- Bandura, A. y Walters, R. (1975). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid, España: Ediciones Alianza Universidad S.A.
- Buss, A. y Perry, M. (1996). *The aggression questionnaire Journal of Personality and social psychology*.
- Buss, A. y Perry, M. (1991). *Aggression psychology*.
- Benites, p. (2013). *Bases científicas de la prevención de la drogodependencia*. Madrid, España: Universidad de Santiago Compostela.
- Becoña, E. (2010). *Manual de adicción para psicólogos Especialista en Psicología Clínica en Formación*, España: Martin Impresores S.L
- Buss, A. y Perry, M. (1996). *The aggression questionnaire Journal of Personality and social psychology*.
- Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. Oxford, England: Wiley
- Castello, J. (2005). *Distorsiones cognitivas en personas con dependencia*. Medellín: Universidad CES, Medellín.

- Cedro (2014). *Adicción a los videojuegos desde los 12 años*. peru21. recuperado de <https://peru21.pe/lima/adiccion-videojuegos-12-anos-139687>.
- Chóliz, M.: y Marco, C;. (2011). *Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia*. *Redalyc* .vol. 27.
- Duran, R. (2010). Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado “A” de la I.E Mariscal Cáceres de Ayacucho, 2010. Recuperado de: [http://repositorio.unsch.edu.pe/bistream/handle/UNSCH/1185/Tesis%20EP67\\_Dur.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsch.edu.pe/bistream/handle/UNSCH/1185/Tesis%20EP67_Dur.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Etxeberria, F. (2014) *Videojuegos violentos y agresividad Pedagogía Social*. Revista Interuniversitaria, núm. 18, pp. 31-39 Sociedad Iberoamericana de Pedagogía Social Sevilla, España
- Freud, S. (1920). “Más allá del principio” obras completas, (18), 362, Buenos Aires
- Games, G., & Loftus, E. (1983). *Efectos psicosociales de los videojuegos*. Malaga: Universidad de Malaga.
- Griffiths, S. (2010). *El Aprendiz de los Videojuegos*. Madrid: Sevilla.
- Hernández, E. Fernández, C. y Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación*. (5ta Edición México, Interamericana Editoras, S.A
- Hurlock, E. (2000). *Psicología de la adolescencia*. Buenos Aires: Paidós.
- Letona, M. (2012). Agresividad en adolescentes ciberadictos <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Letona-Maria.pdf>
- León, M. (2015) *Epidemia de videojuegos y juegos para computadoras incrementa la agresión en niños y adolescentes* Educere, vol. 7, núm. 22, julio-septiembre, , pp. 223-224 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela.

- Luque ,A; Aguayo, L.(2013) *Factores moduladores de la respuesta resiva tras la expos ion a videojuegos* .scielo. vol 29 nro 2.
- Lozano, E. (2011). *Uso abusivo y patológico de las tecnologías*. Estudio descriptivo en jóvenes argentinos.
- OMS (2014). OMS declara adicción a los videojuegos como una enfermedad mental. Correo recuperado de <https://diariocorreo.pe/mundo/oms-adiccion-videojuegos-enfermedad-mental-793365/>.
- Perez , F; Fuentes R. (2015). *las ventajas y desventajas de los videojuegos*.Perú: Revista Peruana de Pediatría.
- Marlatt, G.A. y Gordon, J.R. (1985). *Relapse prevention: Maintenance strategies in the treatment of addictive behaviors*. New York: Guilford
- Ministerio de la salud del Perú. (04 Febrero del 2013). *Usar en forma creativa su tiempo libre ayuda a desarrollar autoestima en niños y niñas*.Recuperadode <http://www.minsa.gob.pe/?op=51&nota=16078/>.
- Mendoza, M. (2015). *Las ventajas y Desventajas*. Mexico.DF: Revista Mexica de Pediatra.
- Nunally, J; Berstein , H (1995). *Psychometric Theory: 3rd (Third*.
- Tejeiro, R. y Pelegrina, M. (2008). *La psicología de los videojuegos*. Un modelo de Investigación. España.
- Vygotsky, L. (1986). *Psicología y pedagogía*. España: Ediciones Akal, S.A

## **8. Anexos**



## Anexo 1:

Problema General:	Objetivo General:	Hipótesis General:	Variables e indicadores	Población	Instrumentos
<p>¿Existe relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, 2018?</p>	<p>Identificar si existe relación entre agresividad y la adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.</p> <p><b>Objetivo Específicos.</b>            Determinar si existe relación, adicción a los videojuegos y la agresión verbal en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.</p> <p>Determinar si existe relación, adicción a los videojuegos y agresión física en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.</p> <p>Determinar si existe relación, adicción a los videojuegos e ira en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.</p> <p>Determinar si existe relación, adicción a los videojuegos y hostilidad en adolescentes de</p>	<p>Existe relación entre agresividad y la adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.</p> <p><b>Hipótesis Específicos</b>            Existe relación entre adicción a los videojuegos y la agresión verbal en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.</p> <p>Existe relación entre adicción a los videojuegos y la agresión física en adolescente de una institución pública de San Juan de Lurigancho.</p> <p>Existe relación entre adicción a los videojuegos e ira en adolescentes de una</p>	<p>V 1: Adicción            Focalización.            Modificación del estado de ánimo.            Tolerancia.            Síntomas de abstinencia.            Conflicto Recaída.</p> <p>V2: Agresividad            Agresión física.            Agresión verbal.            Ira. Hostilidad.</p>	<p>La población está compuesta de 250 estudiantes de 12 a 17 años de dos instituciones educativas de San Juan de Lurigancho</p> <p>Muestra:            Estimada en 130 estudiantes</p>	<p>Los instrumentos en la presente investigación fueron: Escala HAMM1ST De videojuegos. (Hugo Aquiles Mendoza)            Cuestionario de agresión (AQ)-Buss y Perry</p>

	una institución pública de San Juan de Lurigancho.	institución pública de San Juan de Lurigancho.  Existe relación entre adicción a los videojuegos y hostilidad en adolescentes de una institución pública de San Juan de Lurigancho.			
--	--	---	--	--	--

## Anexo 2:

## Escala de Adicción a los videojuegos

\* Edad :

Sexo :

\* Institución Educativa :

\* Grado de Instrucción :

**INSTRUCCIONES**

Este cuestionario contiene una serie de preguntas. Lee detenidamente cada una de ellas y elije la alternativa que mejor describa la frecuencia con la que lo realizas:

1. Nunca    2. Raras veces    3. A Veces    4. Con Frecuencia    5. Siempre

A continuación, podrás decirnos cómo te sientes, piensas o actúas en la mayoría de las ocasiones. Elije solo una respuesta marcando con un aspa (X) dentro del recuadro correspondiente a la columna de tu respuesta. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad. Si deseas cambiar alguna respuesta, borra o anula la marca realizada y marca el espacio que consideres adecuado. Asegúrate de contestar a todas las preguntas.

**ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS**

		Nunca	Raras Veces	A Veces	Con Frecuencia	Siempre
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?					
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?					
3	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?					
5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?					
6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?					
8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?					
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?					
10	¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?					
11	¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?					
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?					

13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?							
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?							
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?							
16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?							
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?							
18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?							
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?							
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?							
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?							
22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?							
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?							
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?							
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?							
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?							
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?							
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?							
29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?							
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?							
31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?							
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?							
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?							
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?							
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?							
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?							

### CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

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

#### INSTRUCCIONES

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

CF = Completamente falso para mí : 1  
 BF = Bastante falso para mí : 2  
 VF= Ni verdadero, ni falso para mí : 3  
 BV = Bastante verdadero para mí : 4  
 CV = Completamente verdadero para mí : 5

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

Afirmaciones sobre situaciones que podrían ocurrir	CF	BF	VF	BV	CV
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 la pelea 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 3:



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional"

Ate, 02 de julio del 2018

CARTA 113ª-2018/PE-PSICOLOGIA-UCV-ATE

Señor:

Ricardo Morales

Director

I.E Bertrand Russell- SAN JUAN DE LURIGANCHO

**ASUNTO: Recolección de datos para Investigación****De mi mayor consideración:**

Es grato dirigirme a usted, para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo manifestar que la escuela de psicología de la Universidad Cesar Vallejo – Campos Ate, tiene programado la investigación, por lo tanto, visitas de estudio a importantes instituciones del país.

En este sentido, solicito su autorización para que permita el ingreso a la estudiante del XI ciclo, SHEILA KERLY VALLE VALLE con DNI 73240819; para recoger datos para su proyecto de investigación titulado: "AGRESIVIDAD Y ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO"

Seguro de contar con su autorización y apoyo, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,



Mg. Patricia Figueroa Garrido  
Coordinadora EP de Psicología  
UCV - LIMA ATE



Somos la universidad de los  
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

## Anexo 4:



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

" Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional "

Ate, 02 de julio del 2018

CARTA 113ª-2018/PE-PSICOLOGIA-UCV-ATE

Señor:

Ricardo Morales

Director

I.E Bertrand Russell- SAN JUAN DE LURIGANCHO

**ASUNTO: AUTORIZACION DE APLICACION****De mi mayor consideración:**

Es grato dirigirme a usted, para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo manifestar que la escuela de psicología de la Universidad Cesar Vallejo – Campos Ate, tiene programado la investigación, por lo tanto, visitas de estudio a importantes instituciones del país.

En este sentido, solicito su autorización para que permita el ingreso a la estudiante del XI ciclo, SHEILA KERLY VALLE VALLE con DNI 73240819; para recoger datos para su proyecto de investigación titulado: "AGRESIVIDAD Y ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO"

Seguro de contar con su autorización y apoyo, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,



Mg. Patricia Figueroa Garrido  
Coordinadora EP de Psicología  
UCV - LIMA ATE

Somos la universidad de los  
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe



## Anexo 5:

**Consentimiento Informado**

Alumno: .....

Con el debido respeto mi presento a usted, mi nombre es Sheila Valle Valle, interno de psicología de la Universidad César Vallejo – Ate. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes en una institución educativa pública del distrito de San Juan de Lurigancho; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: Escala de HAMM-1ST de niveles de adicción a los videojuegos y Cuestionario de agresividad. De aceptar participar en la investigación, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Atte. Sheila Valle Valle

ESTUDIANTE DE LA EP DE PSICOLOGIA

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

\_ Yo ..... con número de DNI:  
 ..... acepto participar en la investigación agresividad y adicción a los videojuegos en  
 adolescentes en una institución educativa pública del distrito de San Juan de Lurigancho; de la señorita  
 Sheila Valle valle

Día: ..... /...../.....

---

 Firma

## Anexo 6:

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	<b>ACTA DE APROBACIÓN DE          ORIGINALIDAD DE TESIS</b>	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 19
--	---	--

Yo, *María del Pilar Mori Sánchez*, docente de la Facultad de Humanidades y Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo Sede Ate, revisor(a) de la tesis titulada:

"AGRESIVIDAD Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2018"

del (de la) estudiante: VALLE VALLE SHEILA KERLY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de *1.8* % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó 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.

Ate, 04 de marzo de 2019



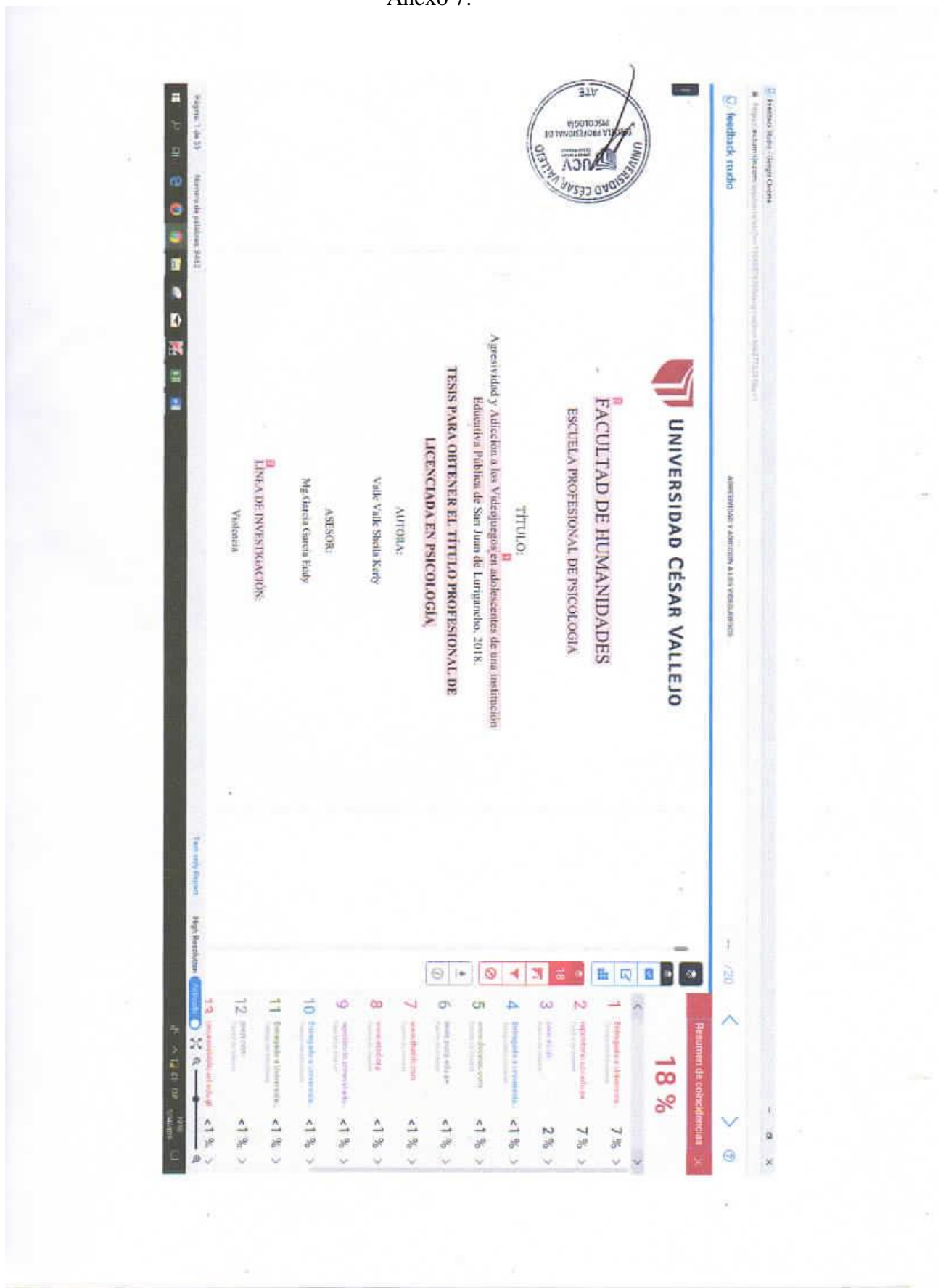

Firma

María del Pilar Mori Sánchez

DNI: 10621155

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

Anexo 7:



 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	<b>ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS</b>	Código : 106-PP-PR-02/02
		Versión : 09
		Fecha : 23-03-2018
		Página : 1 de 19

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (ña) VALLE VALLE SHEILA KERLY, cuyo título es: "AGRESIVIDAD Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2018"

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 11 (número) buena (letras).

Ate, 4 de marzo de 2019

  
 .....  
**PRESIDENTE**  
 Mgr. MERMA PARICAHUA MAURO

  
 .....  
**SECRETARIO**  
 Mgr. BERNABE SANCHEZ PERCY

  
 .....  
**VOCAL**  
 Mgr. LEONARDO SOLARI MORALES

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de IGC	Aprobó	Vicerrectoría de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	--------------------------------

Anexo 9:

 <p><b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>	<p><b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b> <b>UCV</b></p>	<p>Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1</p>
---	--	---

Yo Shella Kerly Valle Uteña, identificado con DNI N° 73240819, egresado de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo, autorizo () , No autorizo ( ) la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Agresividad y Adicción a los videojuegos en adolescentes I.E. Educativa Pío de San Juan"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

*[Firma]*  
 FIRMA

DNI: 73240819

FECHA: 02 de 04 del 2019

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

Anexo 10:



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE:

Escuela Profesional de Psicología

---

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Valle Valle Sheila Kerly

---

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018.

---

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Psicología

---

SUSTENTADO EN FECHA: 04 de marzo de 2019

NOTA O MENCIÓN: 11



NOMBRE Y FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN (SELLO DE LA ESCUELA)