



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**Uso problemático de videojuegos y conducta agresiva en
estudiantes de nivel secundario de una institución
educativa pública de Huamanga, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORAS:

Huaraca Ccorahua, Alison Laleshka (orcid.org/0000-0003-3480-4675)

Llacctahuaman Galindo, Brisset Evelyn (orcid.org/0000-0002-4114-3329)

ASESORA:

Dra. Chero Ballon de Alcantara, Elizabeth Sonia (orcid.org/0000-0002-4523-3209)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

A Dios y a nuestros padres quienes nos han apoyado para poder llegar a esta instancia de nuestros estudios, asimismo por brindarnos su amor y apoyo moral en cada paso que damos para cumplir con nuestros objetivos.

Agradecimiento

Agradecer a Dios, por darnos fortalezas en aquellos momentos de dificultad y a nuestras familias por su incondicional apoyo, amor y confianza. A nuestra docente que ha impartido sus conocimientos durante este tiempo y por guiarnos para concluir con éxito. De igual manera, a todas las personas que nos han alentado a seguir, muchas gracias.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	12
3.2. Variables y operacionalización de las variables.....	12
3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis.....	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.5. Procedimientos.....	17
3.6. Método de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos.....	18
IV. RESULTADOS.....	20
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	30
VII. RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS	42

Índice de tablas

Tabla 1	Distribución de la muestra final de acuerdo a las variables sociodemográficas	14
Tabla 2	Prueba de normalidad de Shapiro – Wilk	20
Tabla 3	Correlación entre Uso problemático de videojuegos y Conducta agresiva	20
Tabla 4	Correlación entre las dimensiones del Uso problemático de videojuegos y la Conducta agresiva	21
Tabla 5	Correlación entre las dimensiones de la Conducta agresiva y el Uso problemático de videojuegos	22
Tabla 6	Niveles del Uso problemático de videojuegos, general y por dimensiones	23
Tabla 7	Niveles de Conducta agresiva, general y por dimensiones	24

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general, determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de la provincia de Huamanga, 2022. La investigación fue de tipo básico de diseño no experimental de corte transversal - correlacional. La muestra estuvo conformada por 321 estudiantes de secundaria. Para la recolección de datos se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) de Chamarro, et al. (2014) y la Escala de Conducta Violenta en la Escuela adaptado por Zambrano (2020). Los resultados muestran que existe una correlación directa y significativa ($\rho = .882$; $p < .001$) con tamaño de efecto grande ($r^2 = .777$). En relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones de conducta agresiva se observan un correlación directa y significativa ($p < .001$) con un tamaño de efecto grande. Del mismo modo, la relación entre conducta agresiva y las dimensiones de uso problemático de videojuegos revelan una correlación directa y significativa ($p < .001$). Por tanto, se concluyó que existe una correlación directa y significativa entre ambas variables del estudio, es decir que en la medida que los estudiantes realicen en el uso problemático de videojuegos evidenciarán comportamientos agresivos en diferentes contextos.

Palabras clave: videojuegos, agresión, adolescentes, estudiantes, correlación.

Abstract

The general objective of this research was to determine the relationship between the problematic use of video games and aggressive behavior in high school students of a public educational institution in the province of Huamanga, 2022. The research was of basic type of non-experimental design of transversal - correlational cut. The sample consisted of 321 secondary school students. For data collection, the Questionnaire of Experiences Related to Video Games (CERV) by Chamarro, et al. (2014) and the Violent Behavior in School Scale adapted by Zambrano (2020) were used. The results show that there is a direct and significant correlation ($\rho = .882$; $p < .001$) with large effect size ($r^2 = .777$). In relation to the problematic use of video games and the dimensions of aggressive behavior, a direct and significant correlation was observed ($p < .001$) with a large effect size. Similarly, the relationship between aggressive behavior and the dimensions of problematic video game use revealed a direct and significant correlation ($p < .001$). Therefore, it was concluded that there is a direct and significant correlation between both variables of the study, i.e., to the extent that students engage in problematic use of video games, they will show aggressive behavior in different contexts.

Keywords: *video games, aggression, adolescents, students, correlation*

I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son conocidos como un medio de interacción que se puede utilizar en dispositivos electrónicos, consiste en jugar solo o con amigos. Sin embargo, el uso problemático de videojuegos puede provocar efectos negativos a nivel emocional como la ira, agresividad, hostilidad, entre otros (Osa, 2018). Asimismo, la agresividad es un problema social que es conocido como una acción de ataque contra una víctima, es decir, es un comportamiento agresivo que suele mostrarse desde los primeros años de vida, desencadenándose en la adolescencia hasta llegar a la etapa adulta (Castillo, 2006; Arias, 2013). Este comportamiento se sigue observando en la actualidad y es expresado por personas de diferentes edades, que suelen manifestar esta conducta en diferentes contextos como en el trabajo, colegios y familia.

A nivel mundial la violencia es un tema de preocupación, ya que las cifras proyectadas por La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO, 2022), han revelado que año tras año más de un millón y medio de sujetos en el planeta suelen perder la vida de forma violenta, siendo la violencia juvenil uno de los problemas psicosociales que mayor preocupación generan, se considera que alrededor de 246 millones entre niños y adolescentes sufrirían violencia dentro y fuera de sus centros educativos. Las peleas y la intimidación son frecuente entre los adolescentes, ya que un estudio realizado en 40 países demuestra que el 42% de niños y 37% de niñas estaban expuestas a la intimidación como manifiesta la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020). Asimismo, lo estimado por la UNESCO estableció que algunos casos de violencia estuvieron relacionados con el incremento en el uso de videojuegos o juegos en línea, ya que los menores empezaron a socializar usando las plataformas virtuales como principales medios de interacción.

A nivel internacional en Europa, el Ministerio de Sanidad de España (2021), ha corroborado que el 32 % de solicitudes que requerían de ayuda en atención familiar estaban asociados con el uso excesivo de aparatos electrónicos, teniendo un alto porcentaje en el uso de videojuegos. El confinamiento se consideró un fenómeno social producto de la pandemia y que al interior de las familias no solo se ha generado un aumento en el número de videojugadores, sino que también ha

provocado que se alarguen las horas de juego de las personas que ya tenían tendencias de abuso. En el 2019 se encontraron las cifras de 15 millones de videojugadores españoles entre los 6 y 64 años, de acuerdo al Instituto Nacional de Estadística (2019).

En Latinoamérica, la industria de videojuegos creció en un 10,3% solo en el año 2020, llegando a alcanzar los 134 millones de dólares, siendo México y Brasil los mercados con mayor peso en Latinoamérica (Headway, 2020). Por otra parte, Chile cuenta con un 52% de jugadores ocasionales que dedican un tiempo de 5 a 10 horas semanales. El streaming fue otro de los servicios que se fortaleció durante la cuarentena, liderando la plataforma Twitch en cuanto a la transmisión de videojuegos contando con un porcentaje de 67,6% (Statista Digital Market Outlook, 2021).

Del mismo modo, en el panorama peruano se ha dado a notar un incremento de situaciones relacionadas con el uso adictivo de los videojuegos en niños, adolescentes y jóvenes, debido a la cuarentena y a la falta de interacción social, es por ello que se encontró un incremento de su uso en 37% en menores desde los 3 hasta los 12 años y un 41% en adolescentes, mencionando que el incremento de horas subió de 4 a 6 horas al día cuando lo idóneo sea el uso entre 1 a 2 horas al día y de preferencia los fines de semana (Ministerio de Salud, 2021).

Así mismo, los datos revelados por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018), han informado que más del 70% de adolescentes entre 12 a 17 años suelen hacer uso de internet con finalidad de desarrollar actividades lúdicas, es decir es el medio por el que acceden a los videojuegos.

Es importante mencionar, que la situación de agresividad y violencia viene alcanzando en mayor proporción a poblaciones vulnerables, tal es el caso del grupo adolescente, viéndose reflejado el fenómeno de violencia a través del panorama educativo, tal como sostiene el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019), durante el tiempo de 2013 a 2019 se dieron a conocer más de 26 mil casos de acoso escolar, en donde se incluye que algunos estudiantes con indicadores de agresividad realizaban prácticas de videojuegos como parte de su pasatiempo principal. Así también, MINEDU (2018), mediante el Sistema Especializado en

Reporte de Casos sobre Violencia Escolar (SÍSeVe) reveló que la violencia escolar obtiene mayor concentración en contextos estudiantiles públicos (84%), y en niveles de educación secundaria con un 57%.

En cuanto a la provincia de Ayacucho se han observado casos de acoso escolar en el cual se ha estado presente las agresiones físicas y psicológicas entre los estudiantes escolares del nivel secundario. Asimismo, en la plataforma (SÍSeVe) se ha reportado 992 denuncias en Ayacucho desde el año 2013 al 2022 presentando en Huamanga 198 casos de violencia en instituciones educativas públicas (MINEDU, 2022).

En los últimos meses los estudiantes presentaron problemas de conducta dentro de su institución educativa, pese a la suspensión del confinamiento se siguió observando comportamientos agresivos vinculados con el uso de los celulares que utilizaron dentro y fuera de sus aulas sin respetar las normas estudiantiles, generando problemas en la convivencia escolar entre los alumnos. Es por ello que se planteó la siguiente interrogante ¿Cuál es la relación entre el uso problemático de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de la provincia de Huamanga?

La investigación se justificó como conveniente, ya que el tema está alineado a los objetivos del desarrollo sostenible que consiste en promover la salud y el bienestar de la persona. Asimismo, se comprendió la notable relevancia social pues benefició directamente a los estudiantes, mediante los resultados adquiridos se logró la planificación de una intervención a partir de estos resultados (Montes y Montes, 2014). Además, en cuanto al criterio teórico, se recolectó información de los antecedentes y modelos teóricos que permitieron tener mayor información actualizada acerca de la problemática estudiada (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Por último, el criterio metodológico, se aportó a través de los métodos de investigación utilizados, en el que los instrumentos han sido procesados para obtener conocimientos válidos y confiables que permitieron recoger información adecuada de la población (Bernal, 2010).

Por esta razón, se formuló como objetivo general determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de

secundaria de una institución educativa pública de la provincia de Huamanga. De igual manera, se plantearon los siguientes objetivos específicos: a) Determinar la relación entre las dimensiones del uso problemático de los videojuegos y la conducta agresiva b) Determinar la relación entre las dimensiones de la conducta agresiva y el uso problemático de los videojuegos c) Describir los niveles del uso problemático de los videojuegos de manera general y por dimensiones d) Describir los niveles de la conducta agresiva de manera general y por dimensiones.

Por otro lado, se formuló como hipótesis general: existe relación directa y significativa entre el uso problemático de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de la provincia de Huamanga. Estableciendo las siguientes hipótesis específicas: a) Existe relación directa y significativa entre las dimensiones del uso problemático de los videojuegos y la conducta agresiva. b) Existe relación directa y significativa entre las dimensiones de la conducta agresiva y el uso problemático de los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de la provincia de Huamanga.

II. MARCO TEÓRICO

Para este capítulo se tomó en consideración la revisión documental de investigaciones científicas que proponen los autores con respecto al tema de estudio, es en este mismo sentido que se identificaron artículos en revistas de alto impacto encontrados en las bases de datos de Proquest, Scopus, Redalyc, Scielo y EBSCO, además se tomó en cuenta el criterio de antigüedad de tres años.

En un contexto nacional, Guevara et al. (2021) buscó hallar la relación entre la adicción a los juegos de video y la agresividad en estudiantes del 1° año de secundaria pertenecientes a la ciudad de Chiclayo. Fue de tipo descriptivo correlacional y estuvo compuesto por 49 estudiantes de 11 y 12 años, asimismo, se utilizaron los test de dependencia a videojuegos y el Cuestionario de Agresión (AQ). Los resultados demostraron una correlación directa y significativa entre las variables ($r = 0.777$; $p < 0.001$). En conclusión, los estudiantes que padecían problemas con el uso de videojuegos mostraron mayor agresividad.

De igual forma, Vara (2019) buscó la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en 306 estudiantes de dos instituciones privadas de Villa María del Triunfo. Presenta un estudio no experimental-transversal. Se utilizó el Test de Dependencia a los Videojuegos y el cuestionario de agresión (AQ), se estableció una correlación significativa ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$), así mismo se ha encontrado que el 26,5% realizaron un uso normal de videojuegos y el 24,8% se ubicaron en el nivel crónico, referente a la agresividad el 32,4 % se ubicó en el nivel promedio y el 9,8% en el alto. Al respecto se concluyó que a mayor hora de uso de videojuegos mayor presencia de conductas agresivas.

En cuanto a Mayca (2019), propone determinar si el nivel de la conducta adictiva de los videojuegos se relaciona con la agresividad y la actividad física entre 1121 alumnos del nivel secundario de un colegio de Arequipa, la investigación fue de tipo básica y de diseño no experimental. Se aplicó el cuestionario de experiencias relacionados con los videojuegos (CERV), el (AQ) y el cuestionario de actividad física para adolescentes (PAQ –A). Los resultados evidenciaron que existe una correlación directa y significativa ($\rho = 0.229$; $p < 0.001$) entre la conducta adictiva al uso de los videojuegos y la agresión. a su vez, concluyeron

que el uso adictivo de videojuegos está asociado con la conducta agresiva en adolescentes.

En un contexto internacional Majid et al. (2022) ejecutaron un estudio en el país de Arabia Saudita que tuvo como finalidad evaluar el uso de los videojuegos y su asociación con las conductas agresivas en adolescentes, la investigación fue de corte transversal-correlacional constituido por 485 estudiantes, para el cual se emplearon el cuestionario de agresión (AQ) y un cuestionario que mide el uso de videojuegos. Como resultado se encontró una correlación débil significativa en la dirección positiva entre agresión y videojuegos ($r = 0,18$, $p < 0,001$) concluyendo que hacer uso de los videojuegos aumentan las conductas agresivas.

Asimismo, Lee et al. (2021) realizaron una investigación en Corea del Sur que tuvo como fin identificar la relación del uso de los videojuegos violentos y la agresión en escolares, se trabajó con 335 varones y 327 mujeres. Fue de tipo correlacional y no experimental, para ello se manejó el cuestionario (AQ) y para evaluar el uso de videojuegos se utilizó un cuestionario que fue realizado por los mismos autores con el que recolectaron información relacionado al tiempo del uso y el tipo de juego. Se evidencio una correlación directa y significativa entre ambas variables ($r = .12$, $p < 0.001$). Asimismo, se concluyó que la correlación baja conforme el tipo de juego no sea violento.

De igual manera, en Turquía Caner y Evgin (2021) buscaron identificar la relación entre la adicción a los videojuegos digitales, las conductas de ansiedad por comer y la agresividad. Se trabajó con una muestra de 514 mujeres y 342 varones estudiantes. Fue descriptivo y correlacional, por lo que se aplicó el aggression Questionnaire (AQ), the Digital Game Addiction Scale (DGAS-7) y the Emotional Eating Scale (EES). Se halló que el 32.4% cuentan con adicción a los videojuegos y el 67.01% evidencian niveles moderados y altos de agresividad, se concluyó una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y agresividad ($p < 0.001$; $r = .436$).

En cuanto Azez y Bedier (2021) exploraron la relación entre la adicción a los videojuegos, satisfacción con la vida y la agresión en adolescentes de Palestina, el cual estuvo conformado por 560 escolares, se efectuó el análisis de correlación

para probar la relación. Para la medición se utilizó el Game Addiction Scale (GAS), Satisfaction with Life Scale (SWLS) y Aggression Questionnaire (AGQ). Los resultados mostraron que existe una correlación positiva estadísticamente significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ($r = .38$; $p < 0.001$). Asimismo, el 55.17% presentó adicción a los videojuegos y el 80.47%, predisposición por optar conductas agresivas. A su vez, concluyeron que los adolescentes con conductas agresivas tienen bajos niveles de competencia social y harían uso de los videojuegos como una forma de escapar del mundo real.

Por otra parte, la investigación de Yu et al. (2020) fue realizado en China, con el propósito de buscar la relación entre la exposición a videojuegos violentos y la agresión en adolescentes chinos, teniendo en cuenta los efectos del rasgo de diferencia individual y la situación familiar. Para lo que se trabajó con 630 adolescentes entre 12 y 20 años. Así mismo es de tipo transversal y correlacional para el cual se usó el cuestionario de videojuegos (VGQ), AQ (Versión China), la Escala de desconexión moral y Eгна Minnen av Barndosnauppforstran (EMBU – versión China). Los resultados evidenciaron una correlación significativa entre la exposición a videojuegos violentos y la agresión ($\rho = .38$; $p < 0.001$). Por lo que se concluye que ante un mayor uso de videojuegos violentos mayor será la agresión. Concluyendo que la exposición repetida a los videojuegos aumenta los niveles de agresión seguido de evasión de la realidad, desconexión moral, la ira, la hostilidad y los patrones de crianza.

Asimismo, Göldag (2020) en Turquía investigó la relación entre los niveles de dependencia de los videojuegos y la violencia en estudiantes de secundaria, la investigación fue correlacional- cuantitativo donde participaron 456 estudiantes. Se empleó la Escala de adicción a los juegos digitales (DGAS-7) y la Escala de Tendencia a la Violencia (VRS). Los resultados evidenciaron una correlación significativa ($r = .398$, $p < 0.001$). concluyendo que se encontró una relación positiva de nivel medio entre las variables independientemente del tipo de videojuego que utilizan los estudiantes.

Por último, en el estudio de Mohammed (2019) tuvo como propósito conocer la relación entre los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de Arabia Saudita, fue de tipo descriptivo-correlacional en la que participaron 500

estudiantes entre varones y mujeres que fueron evaluados por Video games Scale y Aggressive Behavior Scale. Se llegó a evidenciar que existe una correlación significativa ($r = 0.95$; $p < 0.000$) entre las variables ya que se menciona que algunos adolescentes practican el uso de videojuegos de manera excesiva. por lo que se concluye que algunos adolescentes practican el uso de videojuegos de manera excesiva generando comportamientos agresivos.

En lo que respecta al fundamento teórico que rige el estudio, se utilizó como macro teoría el paradigma psicológico conductista del principal exponente Skinner, donde propone un modelo teórico que surge por la búsqueda de la respuesta a la pregunta del porqué de la conducta y qué es lo que hace que está aumente, tanto en intensidad como en frecuencia. El conductismo da explicación a este cuestionamiento con la siguiente premisa: una conducta aumenta o disminuye según las consecuencias inmediatas posterior a la ejecución de la misma (Skinner, 1974). Es así que una conducta puede incrementar su frecuencia si se ve expuesta a un resultado deseable por el sujeto, o puede verse reducida si se presenta un evento o situación indeseable posterior a su realización (Reynolds, 1976).

Desde un enfoque histórico, respecto al uso problemático de los videojuegos, éste ha sido estudiado décadas atrás. Se empezó por el año 1975, en donde se inició a ver el uso excesivo de los juegos como una posible adicción, acuñándolo con el término "ludopatía" (Dulcey, 2007). Ya, a inicios de los 80's es definido como juego patológico, siendo próximamente añadido al manual diagnóstico DSM en su tercera edición en 1984 (Bahamón, 2006).

En cuanto al enfoque epistemológico se estudia a partir de una perspectiva social, debido a la falta de relaciones sociales y vínculos familiares débiles (González et al. 2017). Esto incita al retraimiento, invitando a que la persona tienda a realizar actividades en solitario, entre ellas el uso de los videojuegos. Estos suelen volverse problemáticos al no haber motivaciones fuera del juego en sí (Rodríguez y García, 2021).

Dentro de este orden de ideas se indagó sobre las bases teóricas relacionadas con la primera variable uso problemático de videojuegos que proponen diversos autores, Griffiths (2005) menciona que el componente adictivo

del uso de los videojuegos se divide en 6 áreas. La prominencia, que influye en el deseo constante de querer jugar. El cambio de estado de ánimo, como una reacción involuntaria. La tolerancia, necesidad de jugar más para conseguir el efecto placentero acostumbrado. Esto va aumentando en frecuencia conforme mayor es el tiempo de uso (Brown, 1993). La abstinencia, en el que se observa el responder físico, emocional y fisiológico cuando se baja la frecuencia del uso. Los conflictos, se presentan problemas en las diferentes áreas de la vida del sujeto. Las recaídas, en este punto la persona intenta dejar el juego, pero presenta dificultades para mantener su inactividad, optando por retomar el mismo patrón inicial (Mark,1996). Es por ello, que en el análisis psicológico se entiende que la dedicación excesiva a los videojuegos puede generar efectos negativos, como comportamientos adictivos y compulsivos que eventualmente provocaría problemas en la vida diaria de la persona.

A su vez, los autores Chóliz y Marco (2011) dan a conocer que los videojuegos tienen un factor motivacional que influye en sus jugadores a hacer un uso problemático de ello, ya que provoca que el jugador se involucre con la realidad del juego, reforzando una sensación de falsa autoestima e independencia. Debido a esto, los autores mencionan que la dependencia por el uso constante de los videojuegos tiene cuatro indicadores importantes. La tolerancia, el deseo se ve incrementado y ya no parece bastar con el tiempo de juego inicial. La abstinencia, manifestación psíquica, física y fisiológica de la persona que ha dejado de jugar por un tiempo el cual va más allá de su resistencia habitual (Echeburúa y Corral, 2010). El deseo, se caracteriza por que el sujeto presenta interés por dejar de hacerlo, pero siente que no puede. La funcionalidad es estar inmerso en la actividad de jugar y suele traer problemas en la vida de la persona (Block, 2008). Por lo tanto, se entiende que al realizar un uso excesivo de los videojuegos puede generar cambios en algunas personas, interfiriendo en las conductas higiénicas o saludables e incluso afectar las relaciones sociales y familiares.

Siguiendo el orden de las ideas, Chamarro et al. (2014) realiza la explicación del uso problemático de los videojuegos de los cuales mencionan que esta se da con un fin de diversión, pero también de evasión de los problemas cotidianos. Es por eso que los autores presentan dos dimensiones. La dependencia y evasión,

que agrupa los 4 factores encontrados por Chóliz y Marco (2011), el cual se caracteriza por el uso constante del videojuego y el fuerte deseo de jugar como medio para no hacerse responsable de las actividades o para evadir un problema, por lo cual modifica el estado de ánimo y altera el rumbo de las metas personales. La dimensión consecuencias negativas del uso, es el resultado negativo de una acción constante, se observa la repercusión negativa en lo académico, en la interacción, conflictos con su entorno, manifestaciones fisiológicas como sudoración, taquicardia, ansiedad y la habituación (Beranuy, 2009). Es por ello, que al jugar los videojuegos en exceso puede convertirse en un problema y en algunos casos puede ser adictivo. Además, esto puede afectar en cualquier actividad importante que se pueda presentar en la vida cotidiana e incluso puede afectar negativamente en la relación interpersonal, principalmente con la familia o amigos.

En lo que respecta a la agresión como conducta, desde un contexto histórico su conceptualización inicia a la par con las teorías que buscan explicarlas. Esta ha tenido origen a mediados del siglo XIX, sobre todo, en el área médica con la psiquiatría y en las ciencias sociales con la psicología (Contini, 2016). En esta última, ha existido un gran número de investigadores que han teorizado sobre el tema, tales como Buss, Bandura, Shaffer, Durkee, entre muchos otros; sin embargo, también existen otros enfoques teóricos que lo explican (Castillo, 2006).

La agresividad, visto desde un aspecto filosófico, Sartre lo denomina como un acto de “mala fe”. A lo cual, hace hincapié a un aspecto trascendente a la moral en sí y lo condicionado; dicho de otra forma, posee un carácter ontológico (Sartre, 1996). Siendo más específico, es parte de la propia libertad del hombre, la cual es regida por su voluntad. La voluntad de hacer daño no es más que una evitación a hacerse responsable (Beller, 2010).

En la revisión de las bases teóricas de la segunda variable conducta agresiva se plantearon diferentes posturas entre ellos Buss (1969), señala que el comportamiento agresivo tiene 3 manifestaciones diferentes: tipo físico, que es el daño corporal. El tipo verbal, utiliza las palabras para dañar psicológicamente al otro y el tipo indirecto es el daño a los objetos de la víctima o al entorno de la misma. En el mismo sentido, Kassinove y Tafrate (2005) definen a la agresividad como una conducta motora que tiene una influencia emotiva y un propósito, el de hacer daño.

Si se manifiesta por acciones corporales se le denomina “directa”. En caso la agresión se dé a las pertenencias de un tercero, se le llama “indirecta”. Si la agresión ha sido por una respuesta impulsiva, se le nombra “hostil”. Finalmente, si el daño se genera de manera planificada se le denomina como agresión “instrumental”. Por tanto, la agresividad es una característica de la personalidad del ser humano, la cual está constituida por el hábito de atacar, además la persona posee diversas formas de utilizar la agresión de acuerdo al momento o circunstancia en el que se pueda encontrar.

Por otro lado, Rodríguez e Imaz (2020) conceptualizan a la agresividad como una conducta que surge para salvaguardar las necesidades vitales y promueve la autoconservación como individuo y especie. Ortega y Alcázar (2016) agregan que los comportamientos son propios del ser humano, el cual presenta una predisposición genética y su control depende del aprendizaje experiencial. Por lo que existen dos tipos: impulsivo, respuesta inmediata ante un evento; y premeditado, el cual es planificado para verse beneficiado por el acto agresivo.

Por último, el autor Little et al. (2003) define y explica a la agresividad desde dos preguntas, el “qué” y el “por qué” de la misma. En el “qué” exploran las dimensiones del constructo, el cual se divide en dos grandes grupos. La agresividad directa que Buss y Perry (1992), describen como toda conducta verbal y física ejecutada para intentar hacer un daño consciente y la agresividad relacional que todo acto que tenga la intención de generar que el entorno del agredido se aparte de él o lo excluya. En el “por qué” distinguen la perspectiva funcional de las dimensiones, la cual explica que pueden manifestarse por un fin defensivo u ofensivo. Existen 3 tipos de subdimensiones. La manifestación pura, en el que la persona presenta un trato agresivo integrado en su forma de ser cotidiana. La manifestación reactiva es una respuesta defensiva ante la frustración social, influenciada por el enojo del momento de una situación y la manifestación instrumental mencionado por Bandura (1973), como la conducta agresiva que se da de manera anticipada a un reforzador esperado. Dicho de otra forma, se ejecuta la conducta para recibir algo beneficioso a cambio.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo

Fue básica, puesto que se pretendió generar nuevos conocimientos teóricos a través de la comprensión de las variables estudiadas (CONCYTEC, 2018).

Diseño

Fue no experimental, pues solo se utilizaron las variables sin ser manipuladas y se observaron los fenómenos del contexto natural para poder analizarlos. De igual manera, fue de corte transversal, ya que se realizó la aplicación una sola vez en un determinado momento y tiempo, asimismo se ajustó a un diseño correlacional (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

3.2. Variables y operacionalización de las variables

Variable 1: Uso problemático de videojuegos

Definición conceptual: El uso problemático de videojuegos es practicado en dispositivos electrónicos que son considerados como un entretenimiento muy popular en todas las edades. Sin embargo, el uso constante de este puede convertirse en una conducta de riesgo generando diferentes consecuencias negativas en las personas. Chamarro et al. (2014).

Definición operacional: La puntuación obtenida será a través del Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV). Asimismo, presenta dos dimensiones: dependencia y evasión y consecuencias negativas.

Indicadores: Preocupación, negación, evasión, deseo de jugar, tolerancia, reducción de actividades, efectos negativos.

Escala de medición: Tipo Likert y cuenta con 17 ítems, el nivel de medición es ordinal.

Variable 2: Conducta agresiva

Definición conceptual: Puede ser expresada física y verbalmente por una persona hacia la víctima, generando daños psicológicos y físicos. Little et al. (2003).

Definición operacional: La puntuación se ha obtenido por medio de la Escala de Conducta Violenta en la Escuela, adaptado por Zambrano (2020). Presenta las siguientes dimensiones: agresión manifiesta pura, reactiva, instrumental. De igual manera, está la agresión relacional pura, reactiva, instrumental.

Indicadores: Golpes, insultos, amenazas, calumnia, mentiras, rumores y rechazo

Escala de medición: Tipo Likert y cuenta con 20 ítems, el nivel de medición es ordinal.

3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis

Población

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), refiere que está conformado por un conjunto de sujetos que comparten características similares que se pueda investigar. Asimismo, la población está compuesta por un total de 733 estudiantes de secundaria matriculados en el año académico 2022, según las cifras de la plataforma Escale de MINEDU (2022). Los escolares están entre las edades de 10 a 19 años lo que indica que pertenecen a la población adolescente (OMS, 2022).

Criterios de inclusión

- Estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública.
- Estudiantes que pertenezcan entre las edades de 10 a 19 años.
- Estudiantes que residan en la ciudad de Huamanga.
- Aceptación del consentimiento por parte del padre o madre.
- Aceptación del asentimiento por parte del adolescente.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que no hagan uso de videojuegos.
- Estudiantes que no pertenezcan a la Institución Educativa

Muestra

Es un conjunto seleccionado de la población que poseen determinadas características en común Palella y Martins (2006). La aplicación del instrumento se realizó de manera virtual a la muestra seleccionada. Se manejó el programa estadístico GPower versión 3.1, y se tomaron los siguientes valores para el cálculo:

nivel de confianza $\alpha = .001$ y PE = .99 (Cárdenas y Arancibia, 2014), junto al valor de correlación de un estudio previo que trabajó con las variables de estudio $r = .268$ (Vara, 2019), obteniendo como tamaño de muestra final 321 participantes.

Tabla 1

Distribución de la muestra final de acuerdo a las variables sociodemográficas

		n	%
Sexo	Varón	214	33%
	Mujer	107	67%
Rango de edad	12	38	12%
	13	39	12%
	14	70	22%
	15	74	23%
	16	54	17%
	17	46	14%
	Total	321	100%

Nota: n: muestra; %: porcentaje

Muestreo

No probabilístico e intencional, debido a que la muestra estudiada ha sido seleccionada por los criterios de inclusión que establecieron las investigadoras en relación a los objetivos, es decir cumplen con las características de interés de la investigación (López y Fachelli, 2015).

Unidad de análisis

Estudiantes de secundaria

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se aplicó la encuesta como técnica, para el cual se manejan procedimientos estandarizados que permiten obtener datos de manera eficaz y rápida de las preguntas realizadas a la muestra representativa del estudio, Así mismo se utilizó la encuesta online ya que es de fácil difusión y no necesita de un gran presupuesto (Xifra et al., 2013).

Los instrumentos psicológicos son herramientas utilizadas para obtener información de la persona evaluada. Por lo que, los cuestionarios utilizados son de tipo cuantitativo que han demostrado ser válidos y confiables (González, 2007).

Instrumentos

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV), fue creada por Chamarro, et al. (2014) de procedencia española que cuenta con 17 ítems y puede ser administrado de manera individual y colectiva. Asimismo, el cuestionario no determina el tiempo y está dirigida a la población adolescente. Tiene como finalidad evaluar el uso problemático de los videojuegos.

El cuestionario fue creado en España en el año 2014 en busca de valorar el uso problemático de los videojuegos no masivos, los elementos fueron obtenidos de los cuestionarios CERI y CERM diseñados por los mismos autores de la prueba presente Chamarro, et al. (2014). La población que va dirigida a adolescentes y está constituida por dos dimensiones las consecuencias negativas y dependencia –evasión.

En el protocolo se presentaron las instrucciones y las indicaciones al examinado a responder un total de 17 enunciados, los cuales presentan cuatro opciones para que puedan responder: “Nunca/Casi nunca” =1, “algunas veces” =2, “Bastantes veces” =3 y “Casi siempre” =4.

Propiedades psicométricas originales del instrumento: Se realizó el análisis de validez y confiabilidad del instrumento logrando ser confiable con un alfa de 0.912, además la confiabilidad de las dimensiones fueron 0.861 dependencia y evasión y 0.869 consecuencias negativas, por lo que se evidencio una buena consistencia. El análisis factorial confirmatorio fueron los siguientes valores: $S-B\chi^2(114) = 835,01$; $p < 0.01$; $AIC = 607.01$; $CFI = .977$; $TLI = .973$; $RMSEA = .038 [.036-.041]$. Por lo tanto, 8 reactivos pertenecen a la dimensión dependencia y evasión, y 9 a las consecuencias negativas.

Propiedades psicométricas del piloto: Se ejecutó el piloto en 96 estudiantes de secundaria para obtener las evidencias de validez y confiabilidad. Se realizó el coeficiente V de Aiken que presentó valores de 1 en todos los campos lo que indicaría que los ítems son válidos (Escrura, 1988). Asimismo, se realizó el análisis

descriptivo de los ítems en el que se alcanzaron valores adecuados para la asimetría y curtosis ya que se ubican entre los rangos aceptables, se calculó el índice de homogeneidad corregida y la comunalidad superando el mínimo esperado de 0.30, por último se observa valores adecuados para el índice de discriminación con un valor menor a 0.05, lo que indicaría que los ítems son aceptables ya que cumplen con una distribución normal en todos los casos (Bologna, 2011). De igual manera se elaboró un análisis factorial confirmatorio consiguiéndose índices de ajuste adecuados: $\chi^2/g.l = 1.47$, $RMSEA = .071$, $SRMR = .080$, $CFI = .916$ y $TLI = .901$ (Ruíz et al., 2010). Asimismo, presenta cargas factoriales adecuadas ya que superan el .30 (Lloret et al., 2014). Por último, se empleó el alfa de Cronbach y el omega de McDonald en donde se hallaron valores altos para la escala total ($\alpha = .934$; $\Omega = .936$) y para sus dimensiones (Bernal, 2010).

La Escala de Conducta Violenta en la Escuela, fue creada por Little, et al. (2003) de procedencia estadounidense y adaptada por Zambrano (2020) en Ecuador. La cual cuenta con 20 ítems y puede ser administrado de manera individual o colectiva. Asimismo, no determina el tiempo y está dirigida a la población adolescente. Por último, tiene como finalidad evaluar la conducta agresiva de los adolescentes a través de la identificación de dos tipos de conducta “relacional” y “directa” de los cuales se realizó una subdivisión para medir estas dos dimensiones grandes. La escala original cuenta con 25 ítems con un total de 6 dimensiones.

Consigna de aplicación: Está compuesta por 20 ítems y son de tipo Likert con cuatro opciones de respuestas los cuales son: 1= Nunca, 2= Pocas veces, 3= Muchas veces, 4= Siempre.

Propiedades psicométricas originales del instrumento: Respecto a los valores con los que cuenta el instrumento Little et al. (2003), se evidenció una puntuación alta con respecto a la confiabilidad, en el que se alcanzó un alfa de .875 lo que demuestra ser confiable. Por otro lado, en cuanto a la adaptación al castellano que fue realizado por Estévez (2006), se encontró altos índices de fiabilidad que oscilan entre .62 y .84.

Propiedades psicométricas de la adaptación: Realizado por Zambrano (2020) en el contexto ecuatoriano para su muestra utilizó 394 estudiantes que oscilan entre

las edades de 10 y 17 años, para obtener la confiabilidad se ejecutó el alfa de Cronbach en el que se alcanzó un puntaje de .863 lo que evidencia la confiabilidad del instrumento, así mismo realizó una prueba de Bartlett en el que obtuvo un puntaje significativo de $p < 0.01$.

Propiedades psicométricas del piloto: Se ejecutó la prueba piloto en 96 estudiantes de secundaria para obtener las evidencias de validez y confiabilidad. Se realizó el coeficiente V de Aiken que presentó valores de 1 en todos los campos lo que indicaría que los ítems son válidos (Escrura, 1988). De igual forma, se realizó el análisis descriptivo de los ítems en el que se alcanzaron valores adecuados para la asimetría y curtosis ya que se ubican entre los rangos aceptables, se calculó el índice de homogeneidad corregida y la comunalidad superando el mínimo esperado de 0.30, por último se observa valores adecuados para el índice de discriminación con un valor menor a 0.05, lo que indicaría que los ítems son aceptables ya que cumplen con una distribución normal en todos los casos (Bologna, 2011). De igual manera, se elaboró un análisis factorial confirmatorio lográndose índices de ajuste adecuados: $\chi^2/gl = 1.46$, $RMSEA = .070$, $SRMR = .062$, $CFI = 0.949$ y $TLI = 0.940$ (Ruíz et al., 2010), así mismo presenta cargas factoriales adecuadas ya que superan el .30 (Lloret et al., 2014). Por último, se empleó el alfa de Cronbach y el omega de McDonald en donde se hallaron valores altos para la escala total ($\alpha = .966$; $\Omega = .966$) y para sus dimensiones (Bernal, 2010).

3.5. Procedimientos

Se realizó las coordinaciones con la Escuela de Psicología de la Universidad para tramitar los permisos de autoría de los instrumentos a utilizar, de igual manera para el director del centro educativo donde se ejecutó la investigación. Asimismo, se adecuaron los instrumentos de investigación al formato de los formularios Google Forms. Posterior a ello, se procedió a recoger la información de la muestra y se depuró los datos, continuando con el análisis de los resultados, la discusión, conclusión y recomendaciones.

3.6. Método de análisis de datos

Se utilizaron los programas de Microsoft Excel en el que se realizó una depuración de los datos, finalizada este proceso se manejó el programa SPSS versión 26.0. En el que se llevó a cabo un análisis descriptivo teniendo en cuenta la

media, varianza, desviación estándar, ya que mediante ello se permitió examinar los datos obtenidos. En cuanto al análisis inferencial se realizó la prueba de normalidad de las variables a través de la prueba de bondad de ajuste de Shapiro – Wilk debido a las buenas propiedades de alta potencia que presenta (Flores et al., 2019). Por lo que, con esta prueba se demostró que la distribución de los datos no se ajustó a una distribución normal ($p < 0.05$), es por ello que se utilizó la estadística no paramétrica aplicando el coeficiente de correlación rho de Spearman (Gonzales, 2007).

3.7. Aspectos éticos

Se consideró el artículo 24 de los lineamientos del Colegio de Psicólogos del Perú (2018), en cuanto al consentimiento informado y el asentimiento informado. Asimismo, se presentó la información indicando la confidencialidad de los resultados para fines de investigación, cumpliendo con las normas éticas de la Declaración de Helsinki (2017) pues todos los participantes fueron informados y su participación fue voluntaria, de igual manera se respetó el proceso de recopilación de la información evitando la invención de datos.

Asimismo, en los principios bioéticos de Gómez (2009) se consideraron los siguientes aspectos: el principio de la autonomía, en el cual se respetó la integridad y decisión de cada sujeto, por ello los participantes tuvieron la libertad de elegir si desean ser parte del estudio de forma voluntaria. También se tomó en cuenta el principio de beneficencia como la obligación de hacer el bien, por lo que se respetó la decisión de los participantes. Con respecto al principio de la no maleficencia se cuidó la integridad de la persona no exponiéndolos a ningún riesgo, por lo cual todo el proceso se ha realizado con ética y profesionalismo. Por último, dentro del principio de la justicia se tuvo un trato equitativo con los participantes sin excluir a nadie.

Con respecto al Código de Ética de la Universidad César Vallejo (2020), en el artículo 15° indica las faltas éticas como la fabricación y falsificación de datos. Por lo que, no se realizó la manipulación de datos ni se atentó contra los principios de ética del artículo 3° que avala por el bienestar y la autonomía de los participantes.

Por otra parte, se aplicó el American Psychological Association APA (2020), debido a que se cumplen con las normas y técnicas que proponen para el conocimiento científico, asimismo se respetaron los derechos intelectuales de los autores en cuanto a la información bibliográfica y se señaló la fuente de donde se consiguieron la información. De igual manera, la redacción se utilizó con las normas APA.

IV. RESULTADOS

Tabla 2

Prueba de normalidad de Shapiro – Wilk

Variables y dimensiones	Shapiro – Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS	.905	321	.000
Dependencia y Evasión	.924	321	.000
Consecuencias Negativas	.920	321	.000
CONDUCTA AGRESIVA	.883	321	.000
Manifiesta pura	.889	321	.000
Manifiesta reactiva	.928	321	.000
Manifiesta instrumental	.875	321	.000
Relacional pura	.927	321	.000
Relacional reactiva	.912	321	.000
Relacional instrumental	.890	321	.000

Nota: gl: grados de libertad; Sig: significancia estadística

La tabla 2 muestra los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Shapiro Wilk. Se ha demostrado que los datos no se ajustan a una distribución normal, ya que presentó un grado de significancia menor a .05. Por esta razón, se decidió el coeficiente de correlación no paramétrico rho de Spearman (Fallas, 2012).

Tabla 3

Correlación entre Uso problemático de videojuegos y Conducta agresiva

		Conducta agresiva
Uso problemático de videojuegos	Rho	.882
	p	.000
	r ²	.777
	n	321

Nota: rho: coeficiente de correlación; p: significancia estadística; r²: tamaño de efecto; n: muestra

En la tabla 3 se hace notar la presencia de correlación directa y significativa ($\rho = 0.882$; $p < 0.001$) entre el uso problemático de videojuegos y la conducta agresiva, ya que el coeficiente de correlación es superior a .7 (Martínez et al., 2009). Esto quiere decir que, a mayor uso problemático de videojuegos, mayor comportamiento agresivo. También, se obtuvo el índice de determinación (r^2) de .777, mostrando esto que presenta un tamaño de efecto grande (Cohen, 1988).

Tabla 4

Correlación entre las dimensiones del Uso problemático de videojuegos y la Conducta agresiva

Dimensiones de Uso problemático de videojuegos			
		Dependencia y evasión	Consecuencias negativas
	<i>rho</i>	.846	.870
	<i>p</i>	.000	.000
Conducta agresiva	<i>r²</i>	.715	.756
	<i>n</i>	321	321

Nota: *rho*: coeficiente de correlación; *p*: significancia estadística; *r²*: tamaño de efecto; *n*: muestra

La tabla 4 evidencia una correlación directa y significativa. entre la conducta agresiva y las dimensiones del uso problemático de videojuegos, ya que todos mostraron una significancia de ($p < 0.001$) y un índice de correlación mayor al .8 (Martínez et al., 2009). Asimismo, todas obtuvieron un puntaje mayor al .5 en el r^2 , significando esto que presentaron un tamaño de efecto grande (Cohen, 1988).

Tabla 5

Correlación entre las dimensiones de la Conducta agresiva y el Uso problemático de videojuegos

		Dimensiones de Conducta agresiva					
		Manifiesta pura	Manifiesta reactiva	Manifiesta instrumental	Relacional pura	Relacional reactiva	Relacional instrumental
Uso problemático de videojuegos	rho	.825	.801	.834	.813	.848	.818
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	r ²	.680	.641	.695	.660	.719	.669
	n	321	321	321	321	321	321

Nota: rho: coeficiente de correlación; p: significancia estadística; r²: tamaño de efecto; n: muestra

La tabla 5 da a conocer la existencia de correlación directa y significativa. entre el uso problemático de videojuegos y todas las dimensiones de conducta agresiva, ya que todos mostraron una significancia menor al ($p < 0.001$) y un índice de correlación mayores a .8 (Martínez et al., 2009). Asimismo, todas las correlaciones mostraron un tamaño de efecto grande, debido a que se encontraron mayores a .5 (Cohen, 1988).

Tabla 6*Niveles del Uso problemático de videojuegos, general y por dimensiones*

Variable	Nivel	F	%
Uso problemático de videojuegos	Bajo	122	38.0
	Medio	85	26.5
	Alto	114	35.5
Dimensiones			
Dependencia y evasión	Bajo	99	30.8
	Medio	102	31.8
	Alto	120	37.4
Consecuencias negativas	Bajo	116	36.1
	Medio	93	29.0
	Alto	112	34.9

Nota: F: frecuencia; %: porcentaje

En la tabla 6 se puede notar que 122 sujetos de la muestra, equivalente al 38%, obtuvieron niveles bajo de uso problemático de videojuegos. Asimismo, 85 sujetos mostraron niveles medios, 26.5% de la muestra, y 114 personas que equivalen al 35% de la muestra, niveles altos. En la dimensión *Dependencia y evasión* 99 personas obtuvieron un nivel bajo, 102 un nivel medio y 120 un nivel alto. En la dimensión *Consecuencias negativas* 116 sujetos obtuvieron un nivel bajo, 93 un nivel medio y 112 un nivel alto.

Tabla 7*Niveles de Conducta agresiva, general y por dimensiones*

Variable	Nivel	F	%
Conducta agresiva	Bajo	148	46.1
	Medio	60	18.7
	Alto	113	35.2
Dimensiones			
Manifiesta pura	Bajo	157	48.9
	Medio	60	18.7
	Alto	104	32.4
Manifiesta reactiva	Bajo	82	25.5
	Medio	93	29.0
	Alto	146	45.5
Manifiesta instrumental	Bajo	160	49.8
	Medio	54	16.8
	Alto	107	33.3
Relacional pura	Bajo	114	35.5
	Medio	95	29.6
	Alto	112	34.9
Relacional reactiva	Bajo	113	35.2
	Medio	81	25.2
	Alto	127	39.6
Relacional instrumental	Bajo	121	39.3
	Medio	74	23.1
	Alto	126	39.3

Nota: *F: frecuencia; %: porcentaje*

En la tabla 7 se puede notar que 148 sujetos de la muestra, equivalente al 46.1%, obtuvieron niveles bajo de Conducta agresiva. Por otro lado, 60 sujetos mostraron niveles medios que son el 18.7% de la muestra, y 113 personas que representan al 35.2% de la muestra evidencian niveles altos. Asimismo, en la dimensión Manifiesta reactiva 146 personas obtuvieron un nivel alto. En la dimensión Relacional reactiva 127 personas sacaron un nivel alto. En la dimensión Relacional instrumental 126 un nivel alto.

V. DISCUSIÓN

De acuerdo con el objetivo general se planteó determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de la provincia de Huamanga. Los resultados evidenciaron que existe una correlación directa y significativa entre el uso problemático de los videojuegos y la conducta agresiva; a su vez, un tamaño de efecto grande ($\rho = 0.882$; $p < 0.001$; $r^2 = 0.777$). Estos resultados guardan similitud con los hallados por Mohammed (2019), los cuales encontraron correlación directa y significativa entre las variables mencionadas ($r = 0.95$) y adicional a ello, afirmaron que algunos adolescentes practican el uso de videojuegos de manera excesiva.

En base a lo mencionado, la teoría del conductismo de Skinner refiere que las conductas en el ser humano son mantenidas en el tiempo por los reforzadores que se obtienen después de su realización, estas consecuencias conllevan a la persona a seguir realizando dicha conducta si es agradable para el sujeto o cambiar el comportamiento si la consecuencia es indeseada por la persona. (Skinner, 1974). Es por eso que, tanto el uso problemático de videojuegos y el comportamiento agresivo se siguen manteniendo debido a que ambos encuentran reforzadores que se desea conservar. Por un lado, desde un enfoque social, el uso problemático de los videojuegos surge por la falta de motivaciones que encuentra la persona en su realidad, llegando a jugar en exceso para no encargarse de sí mismo (Rodríguez y García, 2021); por el otro, la agresividad se da con una finalidad de evitar sus responsabilidades o con la desconformidad de la propia vida, optando por este tipo de comportamiento al verse frustrado por no conseguir lo que desea (Beller, 2010).

Respecto a lo nombrado, no es coincidencia que los casos de agresividad adolescente en los centros educativos hayan incrementado a 26 mil casos registrados en los últimos 8 años y que, a su vez, el tiempo de utilización de videojuegos haya aumentado a un 41% en el último año. Es por ello que los estudiantes de la muestra podrían estar sintiendo frustración por la baja sensación de conformidad con la vida que tienen, dando como consecuencia la utilización excesiva de los videojuegos como medio alternativo de escape de su realidad; sin

embargo, en las situaciones reales donde se tiene que lidiar con lo frustrado, optan por hacerlo con una postura agresiva.

El primer objetivo específico fue determinar la relación entre las dimensiones del uso problemático de los videojuegos y la conducta agresiva. Los resultados demostraron la existencia de correlación directa, significativa y con un tamaño de efecto grande entre conducta agresiva y las dimensiones de Dependencia y evasión ($\rho = 0.846$; $r^2 = 0.715$), y Consecuencias negativas ($\rho = 0.870$; $r^2 = 0.756$). Estos hallazgos guardan semejanza con los de Yu et al. (2020) los cuales hallaron correlación entre la conducta agresiva y la dependencia a los videojuegos ($\rho = 0.320$), concluyendo también que, a mayor tiempo de uso de videojuegos, mayores serán la evasión de la realidad y la desconexión moral. Estos resultados son explicados por Chóliz y Marco (2011), quienes mencionan que los videojuegos presentan reforzadores que genera la sensación de una vida controlada, los cuales se van perdiendo conforme la persona va dejando dicha actividad lúdica. Esto hace que genere frustración al lidiar con las actividades fuera del juego, optando por un comportamiento agresivo que puede ser disfuncional, generando consecuencias negativas (Block, 2008).

Esto explicaría que en Latinoamérica se ha visto un incremento del 10.3% en la adquisición de videojuegos por parte del consumidor que en su mayoría son adolescentes, esto podría predisponer a un aumento de casos de uso problemático en dicha población. Es por ello que los estudiantes podrían haber encontrado dentro del juego factores motivacionales que les genera una sensación de satisfacción por los logros que podrían tener dentro de esa realidad. Esto podría generar una postura conformista e irreal de la vida, ya que fuera de ese ámbito se tiene que lidiar con una realidad exigente, que demanda tomar acción para poder sobrevivir en ella, tanto en el campo laboral como académico.

El segundo objetivo específico fue determinar la relación entre las dimensiones de la conducta agresiva y el uso problemático de los videojuegos. Los resultados dieron en evidencia la existencia de correlación directa, significativa y con un tamaño de efecto grande entre el uso problemático de videojuegos y la dimensión manifestación pura ($\rho = 0.825$; $r^2 = 0.680$), manifestación reactiva ($\rho = 0.801$; $r^2 = 0.641$), manifestación instrumental ($\rho = 0.834$; $r^2 = 0.695$), relacional

pura ($\rho = 0.813$; $r^2 = 0.660$), relacional reactiva ($\rho = 0.848$; $r^2 = 0.719$) y relacional instrumental ($\rho = 0.818$; $r^2 = 0.669$). Estos resultados se asemejan a los de Mohammed (2019) que encontró correlación alta entre las variables ($r = 0.90$) y con sus dimensiones. Estos resultados se explican teóricamente con la perspectiva de Little et al. (2003) el cual menciona que la agresividad se da por 3 tipos de intenciones: Pura, por un aspecto integrado en la personalidad producto a la experiencia; reactiva, como respuesta adaptativa ante un suceso el cual es muy difícil o imposible de satisfacer; instrumental, por esperar algo beneficioso posterior a su realización.

En este mismo sentido, se infiere que los estudiantes al hacer un uso excesivo de los videojuegos desarrollan una sensación de frustración al no conseguir lo que quieren, es decir generan una falsa percepción de logro en su vida.

El tercer objetivo específico buscó describir los niveles del uso problemático de los videojuegos de manera general y por dimensiones. Los resultados mostraron que el 62% de la muestra presentaron niveles medios y altos de la variable. A su vez, el 69.2% de los mismos mostraron dependencia y evasión de la realidad por su uso. y el 63.9%, consecuencias negativas medias y altas por jugar videojuegos. Estos resultados guardan similitud con los de Caner y Evgin (2021), los cuales hallaron que el 32.4% de su muestra de estudio presentaron niveles altos de adicción a los videojuegos, que repercute en la funcionalidad cotidiana. Asimismo, también guarda semejanza con los de Azez y Bedier (2021) quienes notaron que el 55.17% de adolescentes de su estudio presentaron adicción a los videojuegos, concluyendo que optan por esa conducta como evasión de su propia vida. Explicado desde un enfoque teórico social, los altos niveles de uso problemático de videojuegos de la muestra estarían siendo dadas por sus bajas habilidades sociales y por sus relaciones débiles intrafamiliares, debido a eso tienen mayor predisposición al aislamiento y a optar por realizar actividades a solas, en donde se vean limitadas el contacto físico con los demás (González et al., 2017).

Esto explicaría que, el uso problemático de los videojuegos no sería una causa de diversos problemas en los adolescentes del estudio, sino las consecuencias de otras problemáticas como las bajas habilidades sociales y las

familias disfuncionales. Al cambiar esta perspectiva, y sabiendo que el 70% de adolescentes peruanos son jugadores de videojuegos, se podría enfatizar más la promoción del desarrollo de las habilidades sociales en los centros educativos, al igual que la integración familiar como medio preventivo a la dependencia a los videojuegos.

El cuarto objetivo específico fue describir los niveles de la conducta agresiva de manera general y por dimensiones. Los hallazgos mostraron que el 53.9% de la muestra denotan un comportamiento agresivo alto y medio. A su vez, más del 55% de la muestra mostraron índices altos y medios de agresividad manifiesta y relacional, al igual que en sus manifestaciones pura, reactiva e instrumental. Estos resultados guardan semejanza con los de Caner y Evgin (2021), los cuales hallaron que el 80.47% de su muestra tenían predisposición por la realización de conductas agresivas antes situaciones aversivas, concluyendo que estos adolescentes presentan bajos niveles de competencia social. Explicado desde una perspectiva teórica, los niveles medios y altos de agresividad en la muestra estarían surgiendo por un deseo de insatisfacción con la propia vida y evitar hacerse responsable de ella (Beller, 2010). Debido a esto, generan frustración y lo liberan directamente hacia los demás de forma motora-verbal o de forma indirecta hacia el entorno o pertenencias de los demás (Kassinove y Tafrate, 2005).

Los casos de agresiones entre adolescentes se ven mayormente en las Instituciones Educativas Públicas, se puede inferir que dentro de estos contextos podría haber un alto nivel de insatisfacción personal con la vida, es por ello que hay predisposición a reaccionar de manera agresiva por la frustración que es cargar con ello. Esto puede deberse a que este tipo de instituciones suele tener en su población personas con recursos económicos medio bajos o bajos, lo cual podría significar que hay mayores necesidades no cubiertas y esto estaría generando dicha insatisfacción.

Con respecto a la validez interna se realizó el análisis psicométrico de ambos instrumentos demostrando índices de ajustes adecuados para la recolección de datos. Asimismo, se tomó en cuenta las normas éticas en el que se aplicó el consentimiento y asentimiento informado hacia los encuestados y se respetó la autoría de los instrumentos. De igual manera, se cumplió con el objetivo

establecido, que a mayor uso problemático de videojuegos mayor conducta agresiva, es decir que ambas variables se correlacionan.

En cuanto a la validez externa, no se pueden generalizar los resultados, puesto que se trabajó con un muestreo no probabilístico, además que la muestra no representó a toda la población estudiantil. Sin embargo, al encontrar hallazgos significativos es factible que se puedan realizar estudios con una muestra mayor y con características similares.

Respecto a las limitaciones del estudio, no se trabajó con los estudiantes de secundaria de manera presencial debido a las medidas preventivas de contagio que se siguen manteniendo a causa del COVID-19. Es por ello que los instrumentos fueron administrados de manera virtual.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA

De forma general, se concluye que en la medida que los estudiantes realicen en el uso problemático de videojuegos evidenciarán comportamientos agresivos en diferentes contextos.

SEGUNDA

En la medida de que los estudiantes utilicen videojuegos se presentará la manifestación directa de su comportamiento agresivo, física y verbalmente, así también de forma indirecta, con daños al entorno de sus víctimas o sus pertenencias.

TERCERA

La repetición del comportamiento agresivo de los estudiantes denota en qué magnitud presentan dificultades en diferentes ámbitos de su vida, como en lo académico y familiar; a su vez, el deseo de evitar hacerse cargo de dichos problemas.

CUARTA

El 62% de los estudiantes presentan índices altos y medios en el uso problemático de los videojuegos, utilizando esta actividad para evadir los problemas que la misma ha generado en varios ámbitos de sus vidas.

QUINTA

El 53.9% de los estudiantes suelen manifestarse con un comportamiento agresivo en su cotidianidad. Dichos comportamientos surgen de forma defensiva ante situaciones frustrantes para ellos o para conseguir algo que deseen.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA

Es conveniente para investigaciones posteriores ampliar el tamaño de la muestra con el fin de ser lo más representativa posible y que permita elaborar las normas de interpretación.

SEGUNDA

A la comunidad científica, desarrollar investigaciones de enfoque cualitativo para ampliar el conocimiento de los factores que prevalecen en el comportamiento del uso problemático de videojuegos.

TERCERA

A las autoridades del centro educativo, considerar la información generada en esta investigación para implementar programas preventivos orientados a la sensibilización del uso problemático de los videojuegos.

CUARTA

A futuros investigadores replicar el estudio a nivel nacional considerando un muestreo probabilístico para que la población tenga la misma probabilidad de ser elegidos.

REFERENCIAS

- Arias Gallegos, W. L. (2013). Agresión y violencia en la adolescencia: La importancia de la familia. *unife*, 21(1).
https://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2013/13_arias.pdf
- Asociación Médica Mundial (2017). Declaración de Helsinki de la AMM - Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos.
<https://www.wma.net/es/polices-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos/>
- Azez Mahamid, F. & Bedier, D. (2021). Aggressiveness and life satisfaction as predictors for video game addiction among palestinian adolescents. *Journal of Concurrent Disorders*, 3(2), 45-53.
<https://www.proquest.com/coronavirus/docview/2693778765/fulltextPDF/F11F8456AE084CAFPQ/14?accountid=37408>
- Bahamón, M. (2006). Juego patológico: revisión de tema. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 35(3), 380-399. <https://www.redalyc.org/pdf/806/80635307.pdf>
- Bandura, A. (1973). Aggression a social learning analysis.
https://www.academia.edu/40055016/aggression_a_social_learning_analysis
- Beller, W. (2010). ¿La violencia tiene justificación?: Lo que dicen la ciencia y la Filosofía. *Noesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 19(38), 19-52. <https://www.redalyc.org/pdf/859/85920311002.pdf>
- Beranuy Fargues, M., Chamarro Luser, A., Graner Jordania, C. & Carbonell Sánchez, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a internet y el abuso de móvil. *Redalyc*, 21(3), 480-485.
<https://www.redalyc.org/pdf/727/72711821023.pdf>
- Bernal Torres, C. (2010). Metodología de la investigación: administración, economía, humanidad y ciencias sociales (3.a ed.). Pearson.
<https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Block, J. (2008). Problemas para el DSM-V: Adicción. *psychiatryonline*, 28, 5-33.
<https://ajp.psychiatryonline.org/doi/full/10.1176/appi.ajp.2007.07101556>

- Bologna, E. (2011). Estadística para Psicología y Educación (1.a ed., Vol. 1). Editorial Brujas.
https://www.academia.edu/27629330/Estadistica_Para_Psicologia_y_Educacion_1ed_Bologna
- Brown, R.I.F. y Robertson, S. (1993). Home computer and video game addictions in relation to adolescent gambling: Conceptual and developmental aspects. En W.R. Eadington and J.A. Cornelius (Eds.), *Gambling behavior and problem gambling*. Reno, NV: University of Nevada in Reno.
<https://link.springer.com/article/10.1023/A:1009433014881>
- Buss, A. (1969). *Psicología de la agresión*. Editorial Troquel S.A., Buenos Aires.
- Buss, A. H. & Perry, M. (1992). *The aggression questionnaire*.
<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.455.5915&rep=rep1&type=pdf>
- Caner, N. & Evgin, D. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating and aggression. *International Journal of Mental Health Nursing*, 1(63), 1-11.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/inm.12912>
- Cárdenas, M. y Arancibia, H. (2014). Potencia estadística y cálculo del tamaño del efecto en G*Power: Complementos a las pruebas de significación estadística y su aplicación a la psicología. *Salud y Sociedad*. 5(2), 210-224.
<https://doi.org/10.22199/S07187475.2014.0002.00006>
- Castillo, M. (2006). El comportamiento agresivo y sus diferentes enfoques. *Psicogente*, 9(15), 166-170.
<https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552137012.pdf>
- Centro de Escritura Javeriano. (2020). Normas APA Séptima edición (1.a ed., Vol.1). Pontificia Universidad Javeriana.
https://www2.javerianacali.edu.co/sites/ujc/files/manual_de_normas_apa_7_a_completo.pdf
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz-Miralles, R., Ortega-Gonzalez, R., Lopez-Morrón, M., Batalla-Martinez, C. & Toran-Monserrat, P. (2014). El

- cuestionario de Experiencias Relacionadas con los videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311.
<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/31/31>
- Chóliz, M. & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418–426.
<https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates, Publishers
<http://www.utstat.toronto.edu/~brunner/oldclass/378f16/readings/CohenPower.pdf>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2018). Código de ética y deontología.
https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf?fbclid=IwAR20yCb5yoFa0d5-OGKXutlfnbVd7a_U-HwrE4b50--B3xooGQ39-FFYt3Y
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica - CONCYTEC. (2018). Reglamento de calificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica - reglamento RENACY.
https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf
- Cupani, M. (2012). Análisis de Ecuaciones Estructurales: conceptos, etapas de desarrollo y un ejemplo de aplicación. *Revista Tesis*, 1, 186 – 199.
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/tesis/article/view/2884>
- Dulcey Cepada, A. J. (2007). Juego patológico. *Ciencias de la salud*, 9(4), 38-45.
<https://revistas.unicauca.edu.co/index.php/rfcs/article/view/879/234>
- Echeburúa, E. & de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: Un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96.
<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/196/186>

- Escobedo, M., Hernández, J., Estebané, V. & Martínez, G. (2016). Modelos de Ecuaciones Estructurales: Características, Fases, Construcción, Aplicación y Resultados. *Revista Ciencia & Trabajo*, 18 (55), 16-22. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/cyt/v18n55/art04.pdf>
- Escorra Mayaute, L. M. (1988). Cuantificación de la validez de contenido por criterio de jueces (1.a-2 ed. ed., Vol. 6). *Revista de psicología*. <https://doi.org/10.18800/psico.198801-02.008>
- Estévez López, E., Martínez Ferrere, B., & Musitu Ochoa, G. (2006). La autoestima en adolescentes agresores y víctimas en la escuela: La perspectiva multidimensional. *Psychosocial Intervention*, 15(2), 223–232. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-05592006000200007
- Fallas, J. (2012). Correlación lineal. Midiendo la relación entre dos variables. https://www.ucipfg.com/Repositorio/MGAP/MGAP-05/BLOQUE-ACADEMICO/Unidad-2/complementarias/correlacion_lineal_2012.pdf
- Flora, D. & Curran, P. (2004). An empirical evaluation of alternative methods of estimation for confirmatory factor analysis with ordinal data. *Psychological Methods*, 9(4), 466-491. <http://dx.doi.org/10.1037/1082-989X.9.4.466>
- Flores, P., Muñoz, L. y Sánchez, T. (2019). Estudio de potencia de pruebas de normalidad usando distribuciones desconocidas con distintos niveles de no normalidad. *Perfiles*, 1(21), 4-11. <http://ceaa.esPOCH.edu.ec:8080/revista.perfiles/Articulos/Perfiles21Art1.pdf>
- Göldağ, B. (2020). The relationship between the digital game dependence and violence tendency levels of high school students. *International Education Studies*, 13(8). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1262475.pdf>
- Gómez Sánchez, P. I. (2009). Principios básicos de bioética. *Revista Peruana de Ginecología y Obstetricia*, 230–233. <http://51.222.106.123/index.php/RPGO/article/view/297/268>
- González Llana, F. M. (2007). Instrumentos de evaluación psicológica. *Ciencias Médicas*. <http://newpsi.bvs->

psi.org.br/ebooks2010/en/Acervo_files/InstrumentosEvaluacionPsicologica.pdf

- González, M. T., Espada, J. P. & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Redalyc*, 29(3), 180-185. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf
- Growth Marketing Powered by Technology, Headway. (2020). Latam: La nueva frontera de mobile gaming. *Newzo*, 3-10. <https://adsmovil.com/wp-content/uploads/mobile-gaming-latam-es-headway2019.pdf>
- Guevara Corone, G. I., Valladolid Benavides, A. M., Fernández Bonilla, L. E., Olaya Becerra, C. E., & La Rosa Feijoo, O. C. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria, 5(2), 155–165. <http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/1938/2520>
- Guevara Corone, G. I., Valladolid Benavides, A. M., Fernández Bonilla, L. E., Olaya Becerra, C. E., & La Rosa Feijoo, O. C. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria, 5(2), 155–165. <http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/1938/2520>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. En *McGRAW*. <file:///C:/Users/use/Downloads/Hern%C3%A1ndez-%20Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018). Aumentó significativamente acceso a Internet de la población de 6 a 17 años mediante telefonía móvil durante el cuarto trimestre de 2017. INEI sitio web: <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/aumento-significativamente-acceso->

[a-internet-de-la-poblacion-de-6-a-17-anos-mediante-telefonía-movil-durante-el-cuarto-trimestre-de-2017-10619/](#)

Instituto Nacional de Estadística. (2019). Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares. *INE*.
https://www.ine.es/prensa/tich_2019.pdf

Kassinove, H. & Tafrate, R. (2005). El manejo de la agresividad. Manual de tratamiento completo para profesionales. Desclée De Brouwer.
[https://www.academia.edu/29014610/El manejo de la agresividad Howard Kassinove](https://www.academia.edu/29014610/El_manejo_de_la_agresividad_Howard_Kassinove)

Lee, J., Suk, H. & Choi, S. (2021). Violent Video Games and Aggression: Stimulation or Catharsis or Both?. *Cyberpsychology, Behavior, AND Social Newtworking*, 24(1), 41-47. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85099416551&origin=resultlist&sort=plf-f&src=s&st1=Violent+Video+Games+and+Aggression%3a+Stimulation+or+Catharsis+or+Both%3f&sid=ad2078d965482482e558e295f790c7a8&sot=b&sdt=b&sl=84&s=TITLE-ABS-KEY%28Violent+Video+Games+and+Aggression%3a+Stimulation+or+Catharsis+or+Both%3f%29&relpos=1&citeCnt=3&searchTerm=>

Little, T., Jones, S., Henrich, C. & Hawley, P. (2003). Disentangling the "whys" from the "whats" of aggressive behaviour. *International Journal of behavioral Development*, 27(2), 122-133.
[https://www.researchgate.net/publication/247779486 Detangling the whys from the whats of aggressive behavior](https://www.researchgate.net/publication/247779486_Detangling_the_whys_from_the_whats_of_aggressive_behavior)

López Roldán, P., & Fachelli, S. (2015). Metodología de la investigación social cuantitativa (1.a ed.).
https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2017/185163/metinvsocua_cap2-4a2017.pdf

Majid A., A., Shuliweeh, A., Hassan N., S., Sumayyah R., B. T., Altaf H., K., Shatha A., A. & Ahmed S., A. (2022). The association between video game type and aggressive behaviors in saudi youth: A pilot study. *Scopus*, 12(8), 1-10.
<https://www.proquest.com/coronavirus/docview/2706095110/fulltextPDF/7DC5B02E58BB40F0PQ/1?accountid=37408>

- Mark, D. (1996). Behavioural addictions: An issue for everybody? *Researchgate*, 8(3), 19-25.
https://www.researchgate.net/publication/233809226_Behavioural_addictions_An_issue_for_everybody
- Martínez, R., Tuya, L., Martínez, M., Pérez, A. y Cánovas, A. (2009). El coeficiente de correlación de los rangos de Spearman caracterización. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 8(2).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2009000200017
- Mayca, T. (2019). Influencia del nivel de conducta adictiva del uso de videojuegos en el nivel de agresividad y actividad física en escolares del nivel 40 secundario. Colegio Emblemático Independencia Americana [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio UNSA.
<https://n9.cl/ctsvp3>
- Maydeu-Olivares, A. (2017). Maximum Likelihood Estimation of Structural Equation Models for Continuous Data: Standard Errors and Goodness of Fit. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, vol. 24(3), pág. 383-394.
<https://doi.org/10.1080/10705511.2016.1269606>
- Ministerio de Educación. (2018). Sistema especializado en reporte de casos sobre violencia escolar - SíseVe. SíseVe.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/6670/Sistema%20Especializado%20en%20reporte%20de%20casos%20sobre%20Violencia%20Escolar%20-%20S%20adseVe%20informe%202013-%202018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación. (2019). Más de 26 mil casos de violencia escolar se reportaron en cinco años Minedu sitio web:
<http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=42630>
- Ministerio de Educación. (2022). Estadística de la calidad educativa.
<http://escale.minedu.gob.pe/>.
- Ministerio de Educación. (2022). Números de casos reportados en el SíseVe a nivel nacional. SíseVe. <http://www.siseve.pe/web/>

- Ministerio de Salud (2021). La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Ministerio de Sanidad de España (2021). Atención integral a las adicciones. <https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/atencionIntegral/home.htm>
- Mohammed Al-Harbi, A.-K. (2019). Video games and their relationship to the aggressive behavior of intermediate school students in Saudi Arabia. *British Journal of Education*, 7(2), 1-18. <https://www.eajournals.org/wp-content/uploads/Video-Games-and-their-Relationship-to-the-Aggressive-Behavior.pdf>
- Montes del Castillo, Á. & Montes Martínez, A. (2014). Guía para proyectos de investigación. *Redalyc*, 20, 91-196. <https://www.redalyc.org/pdf/4761/476147260005.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (2022). Acoso y violencia escolar. <https://es.unesco.org/themes/acoso-violencia-escolar>
- Organización Mundial de la Salud. (2020). Violencia juvenil. OMS. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>
- Organización Mundial de la Salud. (2022). Salud del adolescente. OMS. https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1
- Ortega Escobar, J. & Alcázar Córcoles, M. Á. (2016). Neurobiología de la agresión y la violencia. *Scopus*, 26(1), 60-69. <https://journals.copmadrid.org/apj/archivos/jr2016v26a8.pdf>
- Osa Fernández, N. (2018). Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1#:~:text=El%20uso%20de%20videojuegos%20p or, trastornos%2C%20sintomatolog%C3%ADa%20o%20ideas%20irracional es

- Parella Stracuzzi, S., & Martins Pestana, F. (2006). Metodología de la investigación cuantitativa (2.a ed.). Fedupel.
<http://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w23578w/w23578w.pdf>
- Reynolds, G. S. (1976). *Compendio de condicionamiento operante*.
http://www.soyanalistaconductual.org/g_s_reynolds_compendio_de_condicionamiento_operante.pdf
- Rodríguez Rodríguez, M. & María García Padilla, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de salud pública. Scielo, 20(62).
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017#B7
- Rodríguez, L. & Imaz, C. (2020). Agresividad y conducta violenta en adolescentes. Revista de formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la Adolescencia, 8(1), 62-71.
<https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol8num1-2020/6%20Tema%20de%20revision%20-%20Agresividad%20y%20conducta%20violenta%20adolescencia.pdf>
- Ruíz, M., Pardo, A. & San Martín, R. (2010). Modelos de ecuaciones estructurales. Papeles del Psicólogo, 31 (1), 34 – 45.
<http://www.papelesdel psicologo.es/pdf/1794.pdf>
- Sartre, J.P. (1996). El ser y la nada.
<https://elartedepreguntar.files.wordpress.com/2009/06/sartre-jean-paul-el-ser-y-la-nada.pdf>
- Skinner, B. F. (1974). Sobre el conductismo.
<https://desarmandolacultura.files.wordpress.com/2018/04/skinner-b-f-sobre-el-conductismo.pdf>
- Statista Digital Market Outlook (2021). Los mercados de videojuegos más grandes del mundo. <https://es.statista.com/grafico/25685/los-principales-mercados-de-los-videojuegos/>
- Universidad César Vallejo. (2020, 28 de agosto). Resolución de Consejo Universitario N° 0262-2020/UCV. Código de Ética en Investigación.

<https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/11/RCUN°0262-2020-UCV-Aprueba-Actualización-del-Código-Ética-en-Investigación-1-1.pdf>

- Vara, R. (2019). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 193–216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>
- Xifra, F. J., Losinno, M. A., & Minetti, M. L. (2013). La encuesta digital, sus usos y herramientas. Escritos en la facultad, 90, 115–116. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/476_libro.pdf
- Yu Li, J., Du, Q., & Gao, X. (2020). Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns. ScienceDirect, 118. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105370>
- Zambrano Villalba, C. (2020). Validación de la escala de conducta violenta en la escuela en el contexto ecuatoriano. *cienciamerica*. <http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/268/387>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Uso problemático de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa pública de Huamanga, 2022

Autoras: Huaraca Ccorahua Alison Laleshka, Llacctahuaman Galindo Brisset Evelyn

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	TIPO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	INSTRUMENTOS	MÉTODO DE ANÁLISIS
¿Cuál es la relación entre el uso problemático de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de la provincia de Huamanga?	<p>General: Existe relación directa y significativa entre el uso problemático de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de una institución educativa pública de la provincia de Huamanga.</p> <p>Específicos: H1: Existe relación directa y significativa entre las dimensiones del uso</p>	<p>General: Determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de una institución educativa pública de la provincia de Huamanga.</p> <p>Específicos: O1: Determinar la relación entre las dimensiones del uso problemático de los videojuegos</p>	<p>Tipo: Básica</p> <p>Diseño: No experimental</p> <p>Nivel: corte transversal - correlacional</p>	<p>Población: 733 estudiantes de secundaria</p> <p>Muestra: 321 estudiantes.</p> <p>Muestreo: no probabilístico intencional</p>	<p>Variable 1: Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)</p> <p>Variable 2: Escala de conducta violenta en la escuela</p>	<p>Se llevó a cabo un análisis descriptivo teniendo en cuenta la media, varianza, desviación estándar, ya que mediante ello se permitió examinar los datos obtenidos. En cuanto al análisis inferencial se realizó la prueba de normalidad de las variables a través de la prueba de bondad de ajuste de Shapiro - Wilk debido a las buenas propiedades de alta potencia que presenta (Flores et al. 2019). Con esta prueba se demostró que la distribución de los datos no se ajustó a una distribución normal ($p < 0.05$), es por ello que se utilizó la estadística no paramétrica aplicando el coeficiente de</p>

problemático de los y la conducta
videojuegos y la agresiva.
conducta agresiva. O2: Determinar la
H2: Existe relación relación entre las
directa y significativa dimensiones de la
entre las dimensiones conducta agresiva
de la conducta y el uso
agresiva y el uso problemático de
problemático de los los videojuegos.
videojuegos en O3: Describir los
estudiantes de niveles del uso
secundaria de una problemático de
institución educativa los
pública de la videojuegos de
provincia de manera general y
Huamanga. por dimensiones.
O4: Describir los
niveles de la
conducta agresiva
de manera general
y por dimensiones.

correlación rho de Spearman
(Gonzales, 2007).

Anexo 2. Tabla de operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Nivel de medición (escala)
Uso problemático de Videojuegos	El uso de videojuegos son dispositivos electrónicos que son considerados como un entretenimiento muy popular en todas las edades. Asimismo, el uso problemático de los videojuegos se puede convertir en una conducta de riesgo trayendo así diferentes consecuencias negativas en las personas. Chamarro et al. (2014)	La puntuación obtenida será a través del Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) de Chamarro et al. (2014)	<ul style="list-style-type: none"> • Dependencia y evasión • Consecuencias negativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Preocupación • Negación • Evasión • Deseo de jugar • Tolerancia • Reducción de actividades • Efectos negativos 	1, 2, 3, 8, 10, 11, 15, 16 4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14, 17	Ordinal
Conducta agresiva	Es definida como una conducta que puede ser expresada física y verbalmente por una persona hacia la víctima, generando daños y diferentes consecuencias. Little et al. (2003)	La puntuación obtenida será a través de la Escala de conducta violenta en la escuela, adaptado por Villalba (2020)	<ul style="list-style-type: none"> • Agresión manifiesta pura • Agresión manifiesta reactiva • Agresión manifiesta Instrumental 	<ul style="list-style-type: none"> • Golpes • Insultos • Amenazas 	1, 7, 9, 11 6, 17, 18 3, 12, 15, 16	Ordinal

<ul style="list-style-type: none"> • Agresión relacional pura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Calumnia • Mentiras • Rumores • Rechazo 	4, 10, 13
<ul style="list-style-type: none"> • Agresión relacional reactiva. 		2, 5, 14, 19
<ul style="list-style-type: none"> • Agresión relacional instrumental 		8, 20

Anexo 3. Instrumentos digitalizados

CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS (CERV)

Andrés Chamarro et al. (2014)

INSTRUCCIONES:

A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

Nº	Ítems	Nunca/ casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1	¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
2	¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b	c	d
3	¿Con que frecuencia abandonas lo que estas haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a	b	c	d
4	¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto ?	a	b	c	d
5	¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	a	b	c	d
6	¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos ?	a	b	c	d
7	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a	b	c	d
8	¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte ?	a	b	c	d

9	¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos ?	a	b	c	d
10	¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a	b	c	d
11	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a	b	c	d
12	¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
13	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a	b	c	d
14	¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a	b	c	d
15	¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a	b	c	d
16	¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a	b	c	d
17	¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a	b	c	d

ESCALA DE CONDUCTA VIOLENTA EN LA ESCUELA

Todd D. Little et al. (2003)

Adaptado por:

Carmen Zambrano Villalba (2020)

INSTRUCCIONES:

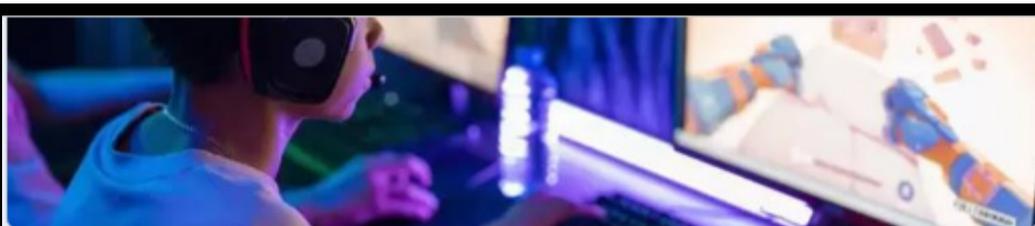
Ahora vas a encontrar una serie de frases que se refieren a comportamientos que hacen la gente en relación a otras personas. Es importante que contestes con sinceridad y sin ningún miedo, si alguna vez has participado en estos comportamientos, en los últimos dos meses.

1 Nunca	2 Pocas veces	3 Muchas veces	4 Siempre
------------	------------------	-------------------	--------------

N°	ÍTEMS	1	2	3	4
1	Soy una persona que pelea con mis compañeros				
2	Si alguien me hace daño, no dejo que esa persona sea parte de mi grupo de amigos/as				
3	Amenazo a otros/as para conseguir lo que quiero				
4	Soy una persona que dice a sus amigos/as que no se relacionen o salgan con otros/as				
5	Si alguien me hace daño digo a mis amigos que no se relacionen con esa persona				
6	Cuando alguien me amenaza yo lo amenazo también				
7	Soy una persona que pega, da patadas y puñetazos a los demás				
8	Soy una persona que chismorrea y cuenta rumores de los demás				
9	Soy una persona que insulto a los demás				
10	Cuando me relaciono con mis compañeros soy indiferente				
11	Cuando me relaciono lo hago con desprecio y enojo				
12	Para conseguir lo que quiero, insulto y amenazo				
13	Soy una persona que no deja que entren al grupo de amigos fácilmente				
14	Siempre estoy a la defensiva y molesto a los demás				
15	Para conseguir lo que quiero desprecio a los demás				

16	No me importa burlarme de alguien o ser irónico				
17	Encuentro la forma de atacar a alguien cuando me critica o me hace daño				
18	Cuando me hacen enfadar pierdo el control				
19	Cuando me acusan de algo, me enfado e insulto a las Personas				
20	Cuando hago algo procuro mentir y que le echen la culpa a Otro				

Print del formulario google



USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUAMANGA, 2022

Querido colaborador (a) queremos brindarte nuestro más cordial saludo y agradecimiento por tu iniciativa de prestar tu apoyo a nuestra investigación, el cual tiene como objetivo determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Pública de la provincia de Huamanga. Somos estudiantes del XI ciclo, de la carrera de Psicología de la Universidad César Vallejo, y nos encontramos realizando este estudio para obtener el título de Licenciada en Psicología. Finalmente, agradecemos gentilmente la iniciativa de brindarnos su apoyo y participación en nuestra investigación, les invitamos a completar el siguiente formulario virtual.

NOTA:

- Llenar este cuestionario únicamente si eres estudiante de secundaria de una Institución Educativa Pública
- Tener entre 10 a 19 años
- Pertenecientes a la ciudad de Huamanga.
- Participar de manera voluntaria
- Hacer uso de videojuegos

URL: <https://forms.gle/ooN9XPGdtGMcr4sJ7>

Anexo 4. Ficha sociodemográfica

FICHA SOCIODEMOGRÁFICA		
Huaraca Ccorahua Alison Laleshka Llacctahuaman Galindo Brisset Evelyn (2022)		
SEXO:	Mujer	()
	Varón	()
EDAD:		
GRADO DE INSTRUCCIÓN	1er. grado	()
	2do. grado	()
	3er. grado	()
	4to. grado	()
	5to. grado	()
PROVINCIA DE RESIDENCIA	Huanta	()
	La mar	()
	Huamanga	()
	Cangallo	()
	Vilcashuaman	()
	Victor Fajardo	()
	Huanca Sancos	()
	Sucre	()
	Lucanas	()
	Parinacochas	()
Páucar del sara sara	()	
¿HACES USO DE LOS VIDEOJUEGOS ?	Si	()
	No	()

Anexo 5. Carta de presentación para la Institución Educativa Publica



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

RECEPCION
Exp. N°: 732 -
Fecha: 08 JUN 2022
Hora: Firms:

Los Olivos, 8 de Junio de 2022

CARTA INV.N°0623 -2022/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.
SANDRA SANCHEZ HUAMANI
Directora
I.E.P "LUIS CARRANZA"
Jr. Asamblea N° 339

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para las Srtas. **HUARACA CCORAHUA, ALISON LALESHKA** con DNI 70416438, código de matrícula 7002504319 y **LLACTAHUAMAN GALINDO, BRISSET EVELYN** con DNI 78006138 código de matrícula 7002504316 estudiantes de la carrera de Psicología, quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: "USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUAMANGA, 2022" Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Anexo 6. Carta de autorización firmada por la autoridad del centro educativo



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"



Los Olivos, 8 de Junio de 2022

CARTA INV.N°0623 -2022/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra.
SANDRA SANCHEZ HUAMANI
Directora
I.E.P "LUIS CARRANZA"
Jr. Asamblea N° 339

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para las Srtas. **HUARACA CCORAHUA, ALISON LALESHKA** con DNI 70416438, código de matrícula 7002504319 y **LLACCTAHUAMAN GALINDO, BRISSET EVELYN** con DNI 78006138 código de matrícula 7002504316 estudiantes de la carrera de Psicología, quienes desean realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: "USO PROBLEMÁTICO DE VIDEJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUAMANGA, 2022" Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Se autoriza realizar el trabajo de investigación sin perjuicios de las horas de clase y en coordinación con el prof. C. P. P. Pedro Infante

Anexo 7. Carta de solicitud de autorización del instrumento



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CARTA 0545- 2022/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 24 de Mayo de 2022

Autor:

- Chamarro Luser, Andrés

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a las Srtas. **HUARACA CCORAHUA, ALISON LALESHKA** con DNI 70416438, código de matrícula 7002504319 y **LLACHTAHUAMÁN GALINDO, BRISSET EVELYN** con DNI 78006138 código de matrícula 7002504316 estudiantes del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios, quienes realizarán su trabajo de investigación para optar el título de licenciadas en Psicología titulado: **USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUAMANGA, 2022** este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

CARTA N°0544- 2022/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 24 de Mayo de 2022

Autor:

- Zambrano Villalba Carmen

Presente.-

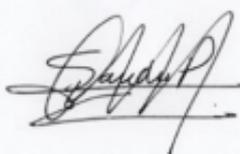
De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a las Srtas. **HUARACA CCORAHUA, ALISON LALESHKA** con DNI 70416438, código de matrícula 7002504319 y **LLACCTAHUAMÁN GALINDO, BRISSET EVELYN** con DNI 78006138 código de matrícula 7002504316 estudiantes del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios, quienes realizarán su trabajo de investigación para optar el título de licenciadas en Psicología titulado: **USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUAMANGA, 2022** este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento de la Adaptación de la Escala de conducta violenta en la escuela, a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Anexo 8. Autorización del instrumento

The screenshot shows a Gmail inbox on a desktop browser. The search bar contains "in:sent". The left sidebar shows the "Enviados" (Sent) folder selected. The main content area displays an email from Alison Laleshka Huaraca Ccorahua (ahuaracacc@ucvvirtual.edu.pe) to Carmen Zambrano Villalba, dated "mié, 27 abr, 17:20". The email body contains the following text:

Estimada autora:
Carmen Zambrano Villalba

Reciba saludos cordiales, somos estudiantes de la carrera de psicología de la Universidad César Vallejo - Perú. Actualmente nos encontramos realizando nuestro trabajo de investigación para un curso de la Universidad. Dada la situación social que se vive en nuestro país decidimos investigar sobre El uso problemático de videojuegos y conducta violenta en estudiantes de secundaria de una provincia del Perú; razón por la cual le escribimos para pedirle su autorización de utilizar su Validación de la Escala de Conducta Violentas en la Escuela. De tener su permiso para llevar a cabo nuestra investigación, le pedimos por favor si nos puede enviar su trabajo de investigación original más el documento adaptado del grupo Lisis si en caso cuenta con esa información, ante ello estaremos agradecidas. Por lo tanto, le enviaremos con mucho gusto los resultados de nuestro estudio.

Saludos cordiales.
Atentamente.
Huaraca Ccorahua, Alison Laleshka
Llacahuamán Galindo, Brisset Evelyn

The screenshot shows a Gmail inbox on a desktop browser. The search bar contains "Buscar en todas las conversaciones". The left sidebar shows the "Recibidos" (Received) folder selected. The main content area displays an email from Alison Laleshka Huaraca Ccorahua (ahuaracacc@ucvvirtual.edu.pe) to Andres Chamorro Luser, dated "19:36 (hace 4 horas)". The email body contains the following text:

Buenas noches autor Andres Chamarro le enviamos una carta formal para pedir el permiso de usar su instrumento, muchas gracias.

Andres Chamorro Luser
para mí

Si, por supuesto.
Un saludo.
Anders

Obtén [Outlook per a l'Android](#)

From: ALISON LALESHKA HUARACA CCORAHUA <ahuaracacc@ucvvirtual.edu.pe>
Sent: Tuesday, May 31, 2022 2:36:34 AM

Anexo 9. Consentimiento y asentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre de familia o apoderado nos dirigimos a usted con mucho respeto expresando nuestro cordial saludo. Somos las estudiantes **ALISON HUARACA CCORAHUA y BRISSET LLACCTAHUAMAN GALINDO**, nos encontramos realizando un trabajo de investigación que tiene como objetivo determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública de la provincia de Huamanga. Para lo cual, quisiéramos hacerle una invitación a su menor hijo(a) para que sea parte de la investigación que consistirá en llenar dos cuestionarios en un tiempo de 10 minutos.

Asimismo, recalcar que toda información será confidencial sin fines de lucro siendo exclusivamente para fines académicos, en caso de contar con su aprobación completar sus datos en el que confirmará haber sido informado sobre el procedimiento de la investigación.

En caso tengas alguna duda en relación a la investigación, solo debes comunicarte con la asesora responsable, la Dra. Elizabeth Sonia Chero Ballón De Alcántara a través del siguiente correo electrónico institucional: echerob@ucvvirtual.edu.pe

Gracias por su colaboración

Yoacepto la participación de mi menor hijo(a) en el proyecto de investigación.

ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimado(a) participante:

Quisiera contar con su valiosa participación en esta investigación. El proceso consiste en responder una serie de preguntas con una duración de 10 minutos aproximadamente, con el fin de lograr el objetivo de la investigación ya mencionado líneas arriba, así mismo para su participación se requiere su conformidad. Es importante mencionarle que los datos recogidos serán tratados confidencialmente, no se comunicarán a terceras personas, no tienen fines diagnósticos y se utilizarán únicamente para propósitos de este estudio científico. De aceptar participar, debe completar sus datos en la parte inferior con lo que confirmara haber sido informado sobre el procedimiento de la investigación.

En caso tengas alguna duda en relación a la investigación, solo debes comunicarte con la asesora responsable, la Dra. Elizabeth Sonia Chero Ballón De Alcántara a través del siguiente correo electrónico institucional: echerob@ucvvirtual.edu.pe
Gracias por su gentil colaboración.

Atte. Huaraca Ccorahua Alison Laleshka
Llacctahuaman Galindo Brisset Evelyn

Yo..... acepto participar en
la investigación

Anexo 10. Resultados del piloto

Tabla 8

Validez de contenido del Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) mediante el coeficiente V de Aiken

Ítem	Pertinencia					Relevancia					Claridad					V de Aiken
	J1	J2	J3	J4	J5	J1	J2	J3	J4	J5	J1	J2	J3	J4	J5	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Nota: V = V de Aiken; J = Juez

En la tabla 8 se observa que el coeficiente V de Aiken presenta valores de 1 en los campos de pertinencia, relevancia y claridad. Por lo tanto, se muestra que los 17 ítems del Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) son válidos (Escrura, 1988).

Tabla 9

Análisis descriptivo de los ítems del Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)

Dimensiones	Ítems	Frecuencia				M	DE	g1	g2	IHC	h2	ID	Aceptable
		1	2	3	4								
Dependencia y Evasión	1	9,4	50,0	35,4	5,2	2.36	.727	.151	-.156	,579	,474	,000	Si
	2	2,1	33,3	45,8	18,8	2.81	.758	.034	-.676	,527	,395	,000	Si
	3	10,4	45,8	35,4	8,3	2.42	.790	.150	-.343	,676	,598	,000	Si
	8	6,3	27,1	43,8	22,9	2.83	.854	-.291	-.548	,509	,374	,000	Si
	10	9,4	25,0	50,0	15,6	2.72	.842	-.396	-.298	,643	,548	,000	Si
	11	13,5	36,5	42,7	7,3	2.44	.818	-.148	-.532	,684	,601	,000	Si
	15	15,6	36,5	42,7	5,2	2.38	.811	-.189	-.625	,666	,584	,000	Si
	16	29,2	36,5	29,2	5,2	2.10	.888	.253	-.859	,665	,589	,000	Si
Consecuencias Negativas	4	26,0	37,5	29,2	7,3	2.18	.906	.246	-.798	,596	,551	,000	Si
	5	40,6	34,4	22,9	2,1	1.86	.841	.479	-.860	,732	,656	,000	Si
	6	24,0	44,8	24,0	7,3	2.15	.870	.395	-.466	,732	,758	,000	Si
	7	25,0	33,3	35,4	6,3	2.23	.900	.058	-.946	,702	,640	,000	Si
	9	5,2	38,5	43,8	12,5	2.64	.769	.027	-.405	,405	,807	,000	Si
	12	42,7	28,1	24,0	5,2	1.92	.937	.561	-.841	,712	,709	,000	Si
	13	30,2	41,7	21,9	6,3	2.04	.882	.483	-.496	,780	,715	,000	Si
	14	24,0	33,3	34,4	8,3	2.27	.923	.086	-.920	,746	,804	,000	Si
	17	4,2	39,6	41,7	14,6	2.67	.777	.112	-.539	,522	,422	,000	Si

Nota: FR: Frecuencia de respuesta; M: Media; DE: Desviación Estándar; g1: asimetría; g2: curtosis; IHC: Índice de homogeneidad; h2: comunalidad; ID: Índice de discriminación.

En la tabla 9 se evidencia el análisis de ítems del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos en donde se observa que las dimensiones Dependencia y evasión y consecuencias negativas presentan un resultado de aceptación de todos los ítems, ya que la frecuencia de respuesta es menor a 80.0, en cuanto a la media se observa que el promedio general es 2 y la desviación estándar menor que 1 en todos los ítems, lo que indica que los evaluados presentan una tendencia general a marcar la alternativa 2 y 3. Por otra parte, los valores de asimetría y curtosis se ubican en el rango de -1.5 a 1.5., de igual manera, el IHC y h2 son superiores a 0.30. Por último, el índice de discriminación es menor a 0.05 (Bologna, 2011).

Validez de estructura interna

Tabla 10

Análisis factorial confirmatorio del Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)

Índice de ajuste	Modelo 1	Índices óptimos	Autores
Ajuste absoluto			
χ^2/gf	1.47	≤ 3.00	(Ruíz et al., 2010)
RMSEA	.071	$\leq .08$	
SRMR	.080	$\leq .08$	
Ajuste comparativo			
CFI	.916	$> .90$	(Cupani, 2012)
TLI	.901	$> .90$	(Escobedo et al., 2016)

Nota: χ^2/gf : chi cuadrado sobre grados de libertad; RMSEA: Error cuadrático medio de la aproximación; SRMR: Raíz media estandarizada residual cuadrática; CFI: Índice de bondad de ajuste comparativo; TLI: Índice de Tucker-Lewis; Modelo 1: modelo original de dos factores correlacionados con covarianza de los errores e12-e17 y e8-e9

La tabla 10 señala los resultados obtenidos en el AFC, este se analizó con el estimador mínimos cuadrados ponderados robustos (WLSMV) (Flora y Curran, 2004), ya que los datos son ordinales. De esta forma, los índices de ajuste son adecuados, asegurando validez para la escala.

Tabla 11*Cargas factoriales*

Ítems	Dependencia y evasión	Consecuencias negativas
1	.666	
2	.482	
3	.716	
8	.444	
10	.634	
11	.682	
15	.816	
16	.823	
4		.620
5		.739
6		.761
7		.763
9		.508
12		.702
13		.821
14		.814
17		.580

La tabla 11 muestra las cargas factoriales halladas en el AFC, se observa que estas superan el .30, lo que se considera adecuado (Lloret et al., 2014).

Análisis de confiabilidad**Tabla 12**

Confiabilidad mediante el coeficiente de alfa de Cronbach y omega de McDonald del Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)

Dimensiones	alfa de Cronbach (α)	omega de McDonald (Ω)	N° de ítems
Uso problemático de videojuego	,934	,936	17
Dependencia y evasión	,866	,869	8
Consecuencias negativas	,897	,902	9

En la tabla 12 se observa los valores de coeficiente de confiabilidad. La variable de Uso problemático de videojuegos obtuvo un $\alpha = .934$ y $\Omega = .936$, asimismo en la dimensión Dependencia y evasión se observa un $\alpha = .866$ y $\Omega = .869$, por último, en la dimensión de Consecuencias negativas se alcanzó un $\alpha = .897$ y $\Omega = .902$. Por lo tanto, se evidencia que presenta una confiabilidad alta en el instrumento (Bernal, 2010).

Tabla 13

Validez de contenido del Escala de conducta violenta en la escuela mediante el coeficiente V de Aiken

Ítem	Pertinencia					Relevancia					Claridad					V de Aiken
	J1	J2	J3	J4	J5	J1	J2	J3	J4	J5	J1	J2	J3	J4	J5	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Nota: V = V de Aiken; J = Juez

En la tabla 13 se observa que el coeficiente V de Aiken presenta valores de 1 en los campos de pertinencia, relevancia y claridad. Por lo tanto, se muestra que los 20 ítems de la Escala de conducta violenta en la escuela son válidos (Escurra, 1988).

Tabla 14

Análisis descriptivo de los ítems de la Escala de conducta violenta en la escuela

Dimensiones	Ítems	Frecuencia				M	DE	g1	g2	IHC	h2	ID	Aceptable
		1	2	3	4								
Agresión manifiesta pura	1	22,9	46,9	26,0	4,2	2.11	.806	.280	-.446	,777	,782	,000	Si
	7	35,4	39,6	17,7	7,3	1.97	.911	.659	-.361	,735	,734	,000	Si
	9	22,9	32,3	35,4	9,4	2.31	.933	.048	-.931	,636	,616	,000	Si
	11	39,6	40,6	12,5	7,3	1.88	.897	.876	.089	,751	,762	,000	Si
Agresión manifiesta reactiva	6	22,9	38,5	29,2	9,4	2.25	2.25	.230	-.771	,542	,606	,000	Si
	17	14,6	30,2	42,7	12,5	2.53	2.53	-.186	-.689	,726	,805	,000	Si
	18	10,4	31,3	42,7	15,6	2.64	2.64	-.184	-.593	,605	,690	,000	Si
Agresión manifiesta instrumental	3	39,6	33,3	21,9	5,2	1.93	.909	.576	-.662	,799	,795	,000	Si
	12	28,1	33,3	34,4	4,2	2.15	.882	.084	-1.036	,813	,810	,000	Si
	15	33,3	37,5	24,0	5,2	2.01	.888	.439	-.690	,798	,793	,000	Si
	16	15,6	35,4	40,6	8,3	2.42	.854	-.097	-.650	,716	,696	,000	Si
Agresión relacional pura	4	27,1	43,8	26,0	3,1	2.05	.813	.264	-.649	,676	,734	,000	Si
	10	33,3	41,7	20,8	4,2	1.96	.845	.508	-.457	,673	,731	,000	Si
	13	21,9	46,9	26,0	5,2	2.15	.821	.306	-.410	,711	,770	,000	Si
Agresión relacional reactiva	2	12,5	40,6	33,3	13,5	2.48	.882	.111	-.666	,664	,666	,000	Si
	5	16,7	37,5	38,5	7,3	2.36	.848	-.040	-.658	,690	,697	,000	Si
	14	26,0	46,9	19,8	7,3	2.08	.867	.531	-.267	,641	,638	,000	Si
	19	15,6	30,2	41,7	12,5	2.51	.906	-.162	-.744	,681	,689	,000	Si
Agresión relacional Instrumental	8	15,6	42,7	33,3	8,3	2.34	.844	.131	-.541	.511	,756	,000	Si
	20	25,0	38,5	32,3	4,2	2.16	.850	.113	-.846	.511	,756	,000	Si

Nota: FR: Frecuencia de respuesta; M: Media; DE: Desviación Estándar; g1: asimetría; g2: curtosis; IHC: índice de homogeneidad; h2: comunalidad; ID: Índice de discriminación.

En la tabla 14 se evidencia el análisis de ítems de la Escala de conducta violenta en donde se observa que las 6 dimensiones presentan un resultado de aceptación de todos los ítems, ya que la frecuencia de respuesta es menor a 80.0, en cuanto a la media se observa que en las todas las dimensiones el promedio general de 2 y la desviación estándar es menor a 1 en todos los ítems, lo que indica que los evaluados presentan una tendencia general a marcar la alternativa 1 y 2 en la primera y cuarta dimensión, asimismo presentan una tendencia general a marcar la alternativa 2 y 3 para las demás dimensiones. Por otra parte, los valores de asimetría y curtosis se ubican en el rango de -1.5 a 1.5., de igual manera, el IHC y h2 son superiores a 0.30. Por último, el índice de discriminación es menor a 0.05 (Bologna, 2011).

Validez de estructura interna

Tabla 15

Análisis factorial confirmatorio de la Escala de conducta violenta en la escuela

Índice de ajuste	Modelo 1	Índices óptimos	Autores
Ajuste absoluto			
χ^2/gf	1.46	≤ 3.00	
RMSEA	.070	$\leq .08$	(Ruíz et al., 2010)
SRMR	.062	$\leq .08$	
Ajuste comparativo			
CFI	.949	$> .90$	(Cupani, 2012)
TLI	.940	$> .90$	(Escobedo et al., 2016)

Nota: χ^2/gf : chi cuadrado sobre grados de libertad; RMSEA: Error cuadrático medio de la aproximación; SRMR: Raíz media estandarizada residual cuadrática; CFI: Índice de bondad de ajuste comparativo; TLI: Índice de Tucker-Lewis; Modelo 1: modelo original de 6 factores de segundo orden con covarianza de los errores e10-e11

La tabla 15 señala los resultados obtenidos en el AFC, este se analizó con el estimador Máxima Verosimilitud con Media Ajustada (MLM) (Maydeu-Olivares, 2017). Se hallaron valores que demuestran validez de la escala.

Tabla 16*Cargas factoriales*

Ítems	F1	F2	F3	F4	F5	F6
1	.833					
7	.802					
9	.724					
11	.808					
6		.753				
17		.802				
18		.670				
3			.862			
12			.888			
15			.821			
16			.769			
4				.836		
10				.721		
13				.807		
2					.660	
5					.708	
14					.838	
19					.729	
8						.636
20						.804

Nota: F1: Agresión manifiesta pura, F2: Agresión manifiesta reactiva, F3: Agresión manifiesta instrumental, F4: Agresión relacional pura; F5: Agresión relacional reactiva, F6: Agresión relacional instrumental

La tabla 16 presenta las cargas factoriales halladas en el AFC, se muestra que estas superan el .30, lo que se considera adecuado (Lloret et al., 2014).

Análisis de confiabilidad

Tabla 17

Confiabilidad mediante el coeficiente de alfa de Cronbach y omega de McDonald de la Escala de conducta violenta en la escuela

Dimensiones	alfa de Cronbach (α)	Omega de McDonald (Ω)	N° de ítems
Conducta agresiva	,966	,966	20
Agresión manifiesta pura	,869	,870	4
Agresión manifiesta reactiva	,783	,798	3
Agresión manifiesta instrumental	,902	,904	4
Agresión relacional pura	,829	,829	3
Agresión relacional reactiva	,837	,838	4
Agresión relacional instrumental	,677	,679	2

En la tabla 17 se observa los valores de coeficiente de confiabilidad. La variable de conducta agresiva obtuvo un $\alpha = .966$ y $\Omega = .966$, asimismo para las seis dimensiones: agresión manifiesta pura $\alpha = .869$ y $\Omega = .870$, agresión manifiesta reactiva $\alpha = .783$ y $\Omega = .798$, agresión manifiesta instrumental $\alpha = .902$ y $\Omega = .904$, agresión relacional pura $\alpha = .829$ y $\Omega = .829$, agresión relacional reactiva $\alpha = .837$ y $\Omega = .838$, agresión relacional instrumental $\alpha = .677$ y $\Omega = .679$. Por lo tanto, se evidencia que presenta una confiabilidad alta en el instrumento (Bernal, 2010).

Anexo 11. Escaneo de los criterios de jueces de los instrumentos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE CONDUCTA VIOLENTA EN LA ESCUELA

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. BARBOZA ZELADA LUIS ALBERTO

DNI: 07068974

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD DE SAN MARTIN DE PORRES	LICENCIADO/MAGISTER EN PSICOLOGÍA	1981-1987 / 2000 - 2003
02	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	DOCTOR EN PSICOLOGÍA	2013 - 2017

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	PNP – DIRBIE PNP	PSICOLOGO ESCOLAR – EDUCATIVO	LIMA	1987 – 2018	PSICOLOGO – ASESOR PSICOEDUCTIVO
02	USMP	DOCENTE UNIVERSITARIO	LIMA	1998 - 2003	ASESOR INTERNO – DOCENTE UNIVERSITARIO
03	UCV	DOCENTE UNIVERSITARIO	LIMA	2010 - 2022	DOCENTE UNIVERSITARIO – ASESOR METODOLOGICO
04	UPSJB	DOCENTE UNIVERSITARIO	LIMA	2019 - 2022	DOCENTE UNIVERSITARIO – ASESOR METODOLOGICO

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

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

06 de JUNIO 2022


 Luis Alberto Barboza Zelada
 Doctor en Psicología
 C. P. P. 3516



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE CONDUCTA VIOLENTA EN LA ESCUELA

Observaciones:

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

Dr. Julio Cesar Castro García

DNI: 08031366

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

Institución	Especialidad	Periodo formativo
Universidad Inca Garcilaso de la Vega	Psicología	1981 – 1986
Universidad Nacional Federico Villarreal	Psicología Organizacional	2015
Universidad Continental	Administración y Negocios Internacionales	2016 - 2021

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Universidad Cesar Vallejo	Docente	Lima Norte	2017	Docente – Jurado - Asesor
02	Universidad Científica del Sur	Docente	Lima Sur	2016	Docente – Jurado - Asesor
03	Universidad Inca Garcilaso de la Vega	Docente	Lima	1990	Docente – Jurado - Asesor

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

26 de mayo del 2022

Dr. Julio Cesar Castro Garcia
PSICOLOGO
C. No. P. 2283



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE CONDUCTA VIOLENTA EN LA ESCUELA

Observaciones:

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

Mg/Dr. Katherine Grace Barahona Rojas

DNI: 46258883

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

Institución	Especialidad	Periodo formativo
USMP	Maestría en problemas de aprendizaje	2016 - 2018

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	CFP PERU SALUD MENTAL	Psicólogo Clínico y de la Salud	San Borja	5 años	Psicóloga Clínica
02					
03					

1 Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

26 de mayo del 2022


Katherine Grace Barahona Rojas
PSICÓLOGA
C.P.S.P. 27206

Firma y Sello



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE CONDUCTA VIOLENTA EN LA ESCUELA

Observaciones:

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

Mg/Dr. Karina Pamela Tirado Chacaliza

DNI: 41180268

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

Institución	Especialidad	Periodo formativo
Universidad César Vallejo	Psicóloga Educativa	2015- 2017

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	I.E. Henri La Fontaine	Psicóloga	Los Olivos	2013-2014	Responsable de los niveles inicial y primaria.
02	UCV-Lima Norte	Tutora	Los Olivos	2014-2018	Seguimiento y acompañamiento a los estudiantes de pregrado.
03	UCV-Lima Norte	Docente	Los Olivos	2018-A la actualidad	Docente universitaria pregrado.

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

04 de junio del 2022


Mgtr. Karina Pamela Tirado Chacaliza
PSICÓLOGA
CPs.P N° 22875

Firma y Sello



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE CONDUCTA VIOLENTA EN LA ESCUELA

Observaciones:

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

Mg/Dr. Orietta Mireya Neyra Castilla

DNI: 10588463

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

Institución	Especialidad	Periodo formativo

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	DOCENTE	S.J.L	2017	Docencia Universitaria
02	UCV	DOCENTE	Los Olivos	2018- hasta la actualidad	Docencia Universitaria
03					

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

04 de junio del 2022

Mg/Dr. Orietta Mireya Neyra Castilla
PSICÓLOGA
C.P.N. 10298

Firma y Sello

Anexo 12. Tabla de jueces expertos

JUEZ	NOMBRE	GRADO	CARGO
1	Barboza Zelada, Luis Alberto	Doctor	<ul style="list-style-type: none">• Docente universitario• Psicólogo escolar - educativo
2	Castro García, Julio Cesar	Doctor	<ul style="list-style-type: none">• Docente universitario
3	Barahona Rojas, Katherine Grace	Magister	<ul style="list-style-type: none">• Psicólogo clínico y de la salud.
4	Tirado Chacaliza, Karina Pamella	Doctora	<ul style="list-style-type: none">• Psicóloga• Docente universitaria
5	Neyra Castilla, Orietta Mireya	Doctora	<ul style="list-style-type: none">• Docente universitaria

Anexo 13. Sintaxis del programa de la muestra final

<u>SPSS</u>
<p>Prueba de normalidad</p> <pre>EXAMINE VARIABLES=AGRESIVIDAD D1_MP D2_MR D3_MI D4_RP D5_RR D6_RI USO_VIDEOJUEGOS D1_DEPENDENCIA D2_CONSECUENCIAS /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.</pre>
<p>Correlación entre uso problemático de videojuegos y conducta agresiva</p> <pre>NONPAR CORR /VARIABLES=AGRESIVIDAD USO_VIDEOJUEGOS /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.</pre>
<p>Correlación entre conducta agresiva y las dimensiones del uso problemático de videojuegos.</p> <pre>NONPAR CORR /VARIABLES=AGRESIVIDAD D1_DEPENDENCIA D2_CONSECUENCIAS /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.</pre>
<p>Correlación entre uso problemático de videojuegos y las dimensiones de la conducta agresiva.</p> <pre>NONPAR CORR /VARIABLES=USO_VIDEOJUEGOS D1_MP D2_MR D3_MI D4_RP D5_RR D6_RI /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.</pre>

Frecuencias

```
FREQUENCIES VARIABLES=NIVEL_AGRESIVIDAD NIVEL_USO
```

```
/ORDER=ANALYSIS.
```

```
SAVEOUTFILE='C:\Users\wolbo\OneDrive\Escritorio\DATAEAGUCCI\Datospss.sav'
```

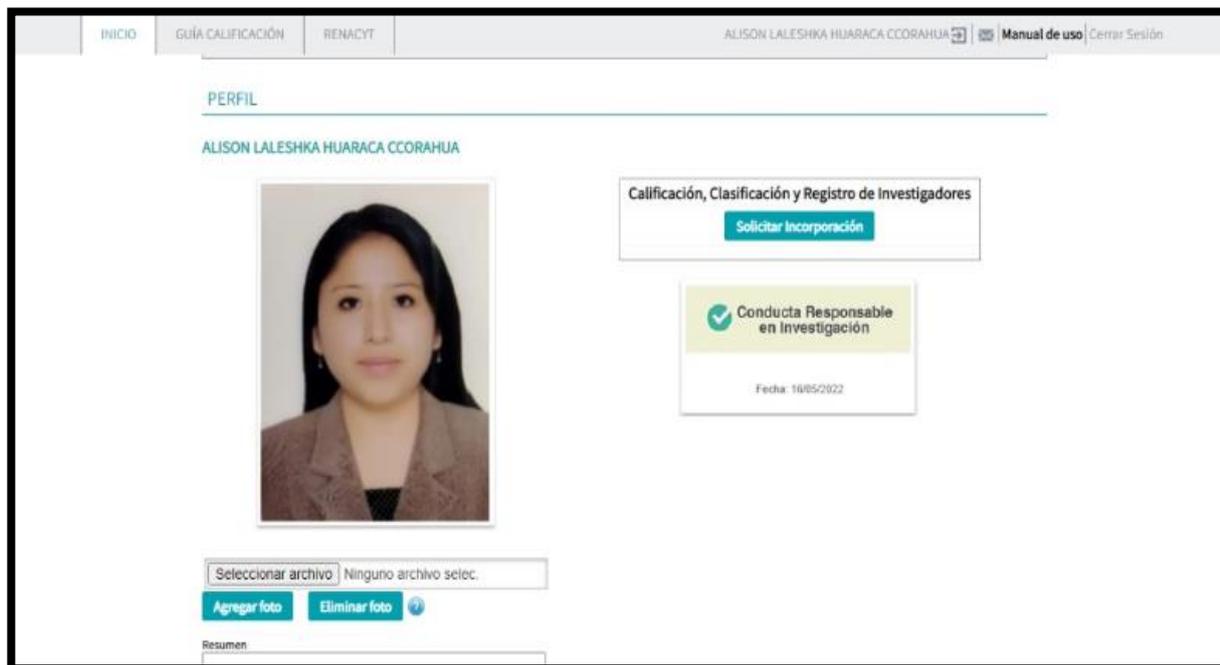
```
/COMPRESSED.
```

```
FREQUENCIES VARIABLES=dependencia consecuencias AG_MP AG_MR AG_MI
```

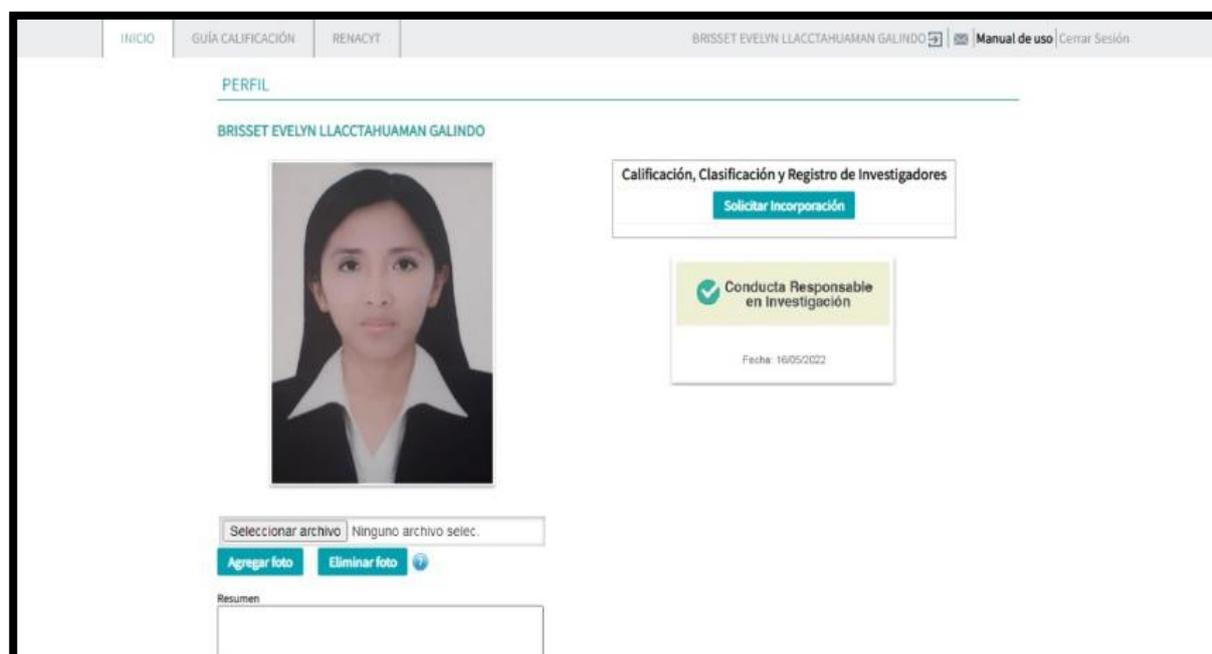
```
AG_RP AG_RR AG_RI
```

```
/ORDER=ANALYSIS.
```

Anexo 14. Evidencia de aprobación del curso de conducta responsable de investigación



URL: https://ctivitae.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/VerDatosInvestigador.do?id_investigador=292904



URL: https://ctivitae.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/VerDatosInvestigador.do?id_investigador=292907

Anexo 15. Ecuaciones de búsqueda

Refinación de búsqueda	Proquest, Scopus, Scielo, Redalyc, EBSCO
Ubicación de los descriptores OR	En artículo, título, resumen
Ubicación de los descriptores AND	En artículo, título, resumen
Periodo de tiempo	2019 – 2022
Áreas de investigación	Psicología
Tipo de documento	Artículo
idiomas	Español – inglés
Proquest	(Agresividad AND videojuegos) AND (adolescentes); (Aggression) AND (videogames) AND (correlation) AND (adolescents)
Scopus	(Aggression) AND (adolescents) AND (videogames) OR (students); (Aggression) AND (videogames) AND (correlation) AND (adolescents)
Scielo	(Videojuegos) AND (agresividad) AND (adolescentes); (conducta agresiva) AND (redes sociales) OR (videojuegos) AND (adolescentes)
Redalyc	(Videojuegos) AND (relación) AND (conducta agresiva) AND (adolescentes) NOT (niños)
EBSCO	(Agresividad) AND (videojuegos) AND (estudiantes); (agresividad) AND (asociación) AND (videojuegos)



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ELIZABETH SONIA CHERO BALLON DE ALCANTARA, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Uso problemático de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa pública de Huamanga, 2022", cuyos autores son LLACCTAHUAMAN GALINDO BRISSET EVELYN, HUARACA CCORAHUA ALISON LALESHKA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, 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.

LIMA, 21 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ELIZABETH SONIA CHERO BALLON DE ALCANTARA DNI: 25657516 ORCID: 0000-0002-4523-3209	Firmado electrónicamente por: ECHEROB el 15-01- 2023 19:54:39

Código documento Trilce: TRI - 0498668