



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA

**Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de
Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTORES:

Luque Sortija, Sonia (orcid.org/0000-0001-9202-4680)

Mamani Tito, German (orcid.org/0000-0003-2371-624X)

ASESOR:

Dr. Concha Huarcaya, Manuel Alejandro (orcid.org/0000-0002-8564-7537)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CALLAO – PERÚ

2022

DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado con mucho cariño a mis hijas que en todo momento me han apoyado incondicionalmente en los momentos más difíciles de mi vida y en señal de eterna gratitud al esfuerzo y sacrificio a mi esposa por su apoyo moral y económico.

Con humildad a mi Dios, que ha sido mi guía, en todo momento, por sus innumerables bendiciones y su amor inagotable. A mi madre quien me dio la vida y mi abuela quienes, desde el cielo, guían mis pasos y me protegen. A mi familia en general por sus palabras de aliento, y estar conmigo en los buenos y malos momentos. Al ser que con amor y paciencia confío en mí, en esta travesía, por ser mi fortaleza y apoyo incondicional ejemplo de superación a pesar de las adversidades de la vida. Al ser maravilloso que la vida me dio mi adorada hija Yunnia Grace, por ser mi motor y motivo en mi vida

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer eternamente a mi esposa por haberme apoyado en todos los aspectos de mi vida universitaria.

Mi satisfacción y agradecimiento por la comprensión y ayuda recibida por parte de mi asesor de tesis, por guiarme en la elaboración de mi trabajo Y por su paciencia y sobre todo por la ayuda que me brindaron.

A mi asesor de tesis Dr. Manuel Alejandro Cancha Huarcaya, que con sus valiosos conocimientos. Que guio de manera correcta en este proceso. A la Universidad Cesar Vallejo por haber contribuido en este proyecto y a todos los que fueron participes para llegar hasta estos momentos de mi formación profesional quedo eternamente agradecida

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	11
3.2. Variables y operacionalización.....	11
3.3. Población, muestra y muestreo.....	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	14
3.5. Procedimientos.....	16
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIONES.....	24
VI. CONCLUSIONES.....	29
VII. RECOMENDACIONES.....	30
REFERENCIAS.....	31
ANEXOS.....	39

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Características sociales y demográficas de la muestra	13
Tabla 2. Consistencia interna de los dos instrumentos en la investigación.....	16
Tabla 3. Relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad.....	9
Tabla 4. Correlación entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de la variable Agresividad	20
Tabla 5. Correlación entre la dimensión abuso y tolerancia y las dimensiones de la variable Agresividad	21
Tabla 6. Correlación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de la variable Agresividad	22
Tabla 7. Correlación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de la variable Agresividad	23
Tabla 8. Prueba de normalidad	54
Tabla 9. Confiabilidad de los instrumentos.....	55

RESUMEN

Contó con el objetivo fundamental de determinar la conexión que pueda presentar la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de colegios de la provincia de Huancané-Puno. Asimismo, tuvo un enfoque desde el punto de vista metodológico que se acopla a lo cuantitativo y el diseño elegido fue no experimental, destacándose además que se adoptó el nivel de indagación de estudio correlacional. Para el estudio se utilizó una unidad de análisis representativo de toda la población estudiantil de 199 adolescentes. El método de investigación fue un cuestionario, utilizando el Test de Adicción a los Videojuegos desarrollado por Chóliz y Marco, además del Cuestionario de Agresión desarrollado por Buss y Perry. Se encontró que las variables de adicción a los videojuegos y agresión tienen una relación positiva moderada, directa y significativa entre los adolescentes de los colegios de Huancané-Puno. Esto indica que a medida que aumenta la adicción a los videojuegos, aumenta la agresividad, y con ello la aparición de comportamiento compulsivo, indiferencia a otras actividades y síntomas extraños como el malestar físico, destacándose que existe un fácil acceso a estos juegos ya que en la actualidad hasta en los teléfonos móviles se puede jugar una gran cantidad de juegos.

Palabra clave: Videojuegos, agresividad, comportamiento, adicción.

ABSTRACT

The main objective was to determine the connection between video game addiction and aggressiveness in adolescents from schools in the province of Huancané-Puno. It also had an approach from the methodological point of view that is coupled to the quantitative and the chosen design was non-experimental, highlighting also that the level of inquiry of correlational study was adopted. A representative unit of analysis of the entire student population of 199 adolescents was used for the study. The research method was a questionnaire, using the Video Game Addiction Test developed by Chóliz and Marco, in addition to the Aggression Questionnaire developed by Buss and Perry. It was found that the variables of video game addiction and aggression have a moderate, direct and significant positive relationship among adolescents in the schools of Huancané-Puno. This indicates that as addiction to video games increases, aggressiveness increases, and with it the appearance of compulsive behavior, indifference to other activities and strange symptoms such as physical discomfort, highlighting that there is easy access to these games since nowadays even cell phones can play a large number of games.

Key word: Video games, aggressiveness, behavior, addiction.

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, el juego es una actividad que se encuentra en todas las fases del desarrollo de una persona, pero con el auge de Internet y la fácil accesibilidad de los dispositivos utilizados (Göldağ, 2020). Como cualquier otra adicción conductual, la adicción hacia los videojuegos consiste en una actitud compulsiva, falta de interés en otras actividades (Allen y Anderson, 2017)

Hay muchos cambios en el siglo XXI en los que los videojuegos han sido sustituidos por un uso excesivo. Por otro lado, en 2020 se produjo un cambio radical provocado por el virus del coronavirus (COVID-19) que paralizó el mundo y cambió los estilos de vida. Las familias se vieron entonces obligadas a quedarse en casa y, como alternativa para paliar la situación, muchos padres se plantearon dar acceso a sus hijos a los videojuegos para evitar el aburrimiento (Navarro y Ramos, 2020).

La adicción a los juegos de video (AVJ) es una problemática de salud pública emergente según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), que clasifica la adicción a los videojuegos tanto *online* como *offline* como un trastorno de la mente que afecta a las relaciones interpersonales y al funcionamiento escolar, a la impulsividad, a la agresividad, entre otros (Navarro y Ramos, 2020).

Según las investigaciones, el problema está creciendo alrededor del mundo. Esto queda demostrado por los datos de varios países, como la República Checa, donde el 35% de los jóvenes de 16 años abusa de los videojuegos en línea, Francia, donde el 48% de los adolescentes son adictos a los juegos, y Suecia, donde el 28% de los adolescentes son adictos a los juegos según sus propios datos, y el 24% de los adolescentes son adictos a los juegos según sus propios datos y los de sus padres (Rodríguez y García, 2021).

En Italia, un estudio descubrió que alrededor del 93% de los estudiantes se consideraban jugadores problemáticos, mientras que en Francia el 28% de 156 estudiantes se consideraban jugadores excesivamente patológicos y en Hong Kong el 15,6% de 503 estudiantes eran jugadores agresivos (Esposito et al., 2020).

Dentro del entorno nacional, la adicción a los videojuegos está aumentando exponencialmente, según el MINSA (2021) se debe principalmente a la situación actual del Perú. También afirma que se recomienda que los niños de 3 a 12 años pasen de 1 a 2 horas al día jugando a los videojuegos. Por otro lado, estudios realizados en la provincia de Puno muestran una alta prevalencia de adicción a los videojuegos: en Huancayo es del 20% (Lizárraga y Meza, 2020). Flores (2020) encontró que la adicción a los videojuegos entre los jóvenes de Lima alcanza el 25%. Además, un estudio realizado en Trujillo con 347 estudiantes encontró una adicción moderada del 66% (Faya y González, 2020).

Según el Instituto de Economía y Paz (2018), de acuerdo con una representación de aproximadamente 60 jóvenes de Guatemala, el 27,0% evidenció ser agresivo, asimismo, el 55,0% poseía una elevada predominancia en lo respectivo a agresividad y el 18,0% tenía una baja agresividad, la perspectiva no es buena porque los comportamientos agresivos tienen alteraciones que se considera negativos en diversas naciones, esencialmente en países que se encuentran en vías de desarrollo, especialmente en los menos desarrollados con mayores tasas. Alegre (2018) descubrió que, en la región de San Martín de Porres, en Perú, el 20% de los adolescentes eran generalmente agresivos, el 14,2% psicológicamente agresivos y el 26,7% muy agresivos.

Del mismo modo, en Perú, se informó que la adicción a los videojuegos conduce a niveles más altos de agresión, especialmente en los varones, ya que alrededor del 28% tiene niveles muy altos de agresión y el 32% tiene niveles altos. Asimismo, el perfil del adicto oscilaba entre los 11 y los 17 años, con rasgos de personalidad agresivos o problemas de interacción social o familiar (Peralta y Torres, 2020).

Del mismo modo, se ha podido observar que la Provincia de Huancané no es ajena a la problemática planteada, esto debido a que los profesores de las Instituciones Educativas indican que muchos de los alumnos que presentan comportamientos agresivos poseen un problema con el uso excesivo con los videojuegos.

Ante esta situación, se formula el siguiente problema: ¿Cuál es la relación entre Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno?

De un punto de vista teórico, el estudio se justifica porque ayuda a rellenar las lagunas de conocimiento y a proporcionar conocimientos sobre las variables que se estudian, lo que atrajo el interés de la comunidad científica e impulsó la investigación. En cuanto a la justificación práctica, del mismo modo, los hallazgos del estudio conllevan al desarrollo de campañas para abordar los problemas que provocan los juegos en línea porque son dañinos para el medio ambiente y para los niños. En términos de justificación social, el estudio pretendió instruir a los padres, así como a la sociedad global respecto a las complejidades que se evidencian en la adicción a los videojuegos, especialmente a la luz del hecho de que es un problema que está cada vez más prevalente entre los niños, los jóvenes, así como adultos. En cuanto a los elementos metodológicos, se presentaron las técnicas para medir las variables pertinentes al contexto estudiado.

El objetivo general fue determinar la relación entre Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno. Los siguientes objetivos específicos: Establecer la relación entre abstinencia y las dimensiones de agresividad, Establecer la relación entre abuso y tolerancia y las dimensiones de agresividad, Establecer la relación entre problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de agresividad, Establecer la relación entre dificultad en el control y las dimensiones de agresividad.

Como hipótesis general se planteó: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno. Las hipótesis específicas fueron: Existe relación significativa entre abstinencia y las dimensiones de la agresividad en los adolescentes, existe relación significativa entre abuso y tolerancia y las dimensiones de la agresividad en los adolescentes, existe relación significativa entre problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de la agresividad en los adolescentes y existe relación significativa entre dificultad en el control y las dimensiones de la agresividad en los adolescentes.

II. MARCO TEÓRICO

Los antecedentes de investigación servirán para brindar un mayor análisis del estudio:

En el aspecto internacional, Shabir et al., (2020), ejecutaron un análisis transversal, a su vez, permitió poder describir los elementos de estudio y del mismo modo, fue correlacional, y se destacó por buscar la manera de aumentar los conocimientos sobre la conexión entre la adicción a los juegos digitales y la agresividad para un grupo de 160 adolescentes paquistaníes como unidad de análisis utilizando la escala de adicción al juego de Wong y Hodgins y el AQ. Los resultados mostraron que la adicción al juego tenía una asociación significativa pero negativa con la violencia de aspecto físico, así como el enojo, asimismo, la ira, mientras que la agresión verbal y lo correspondiente a hostilidad no estaban relacionadas. En un análisis de diferencial, se descubrió que los hombres eran más adictos a los juegos que las mujeres; este estudio concluyó que los videojuegos pueden ser una fuente de liberación de agresividad.

Vancu et al. (2019) presentaron un trabajo que se basó en cuantificar datos y no hubo manipulación de variables, asimismo, posibilitó la descripción de elementos de estudio, estuvo centrado en el análisis de la conexión presente entre la agresividad y la DVJ en jugadores de free fire. Por otro lado, la muestra estuvo conformada por 35 encuestados de Rumania, el instrumento aplicado fue el cuestionario AQ. Se encontró que aquellos alumnos que utilizan juegos explícitamente agresivos también desarrollan conductas más agresivas. La otra categoría de estudiantes, que consumen juegos no agresivos, muestra menos comportamientos agresivos. Por lo tanto, se puede utilizar como medida para reducir la agresividad en esos alumnos la sustitución de juegos con alto potencial agresivo por otros no agresivos.

Amador (2018) empleó un estudio cuantitativo, transversal y no experimental. pretendió el análisis de la interacción entre la agresión e impulsos en usuarios y no usuarios de videojuegos online. La muestra estuvo compuesta por 100 usuarios, 50 usuarios y 50 no usuarios. Se utilizó una encuesta de AQ para determinar el nivel de agresión de los sujetos. Se realizó la comparación entre agresividad y la impulsividad asociada al uso de videojuegos. Los hechos

encontrados mostraron que no hay diferencias de tipo significativa en la agresividad y la impulsividad entre los usuarios y los no usuarios de videojuegos y que no existe una conexión considerable entre lo respectivo a agresividad y la impulsividad en los analizados que juegan a los videojuegos.

Dorantes (2017) desarrolló un artículo que buscaba desde un enfoque cuantitativo, la no manipulación, y recolección de datos en una sola muestra para definir la presencia de determinada vinculación con respecto a la variable agresión y la utilización continua de videojuegos en adolescentes, su muestra consistió en 217 adolescentes en México, utilizaron dos escalas, el Cuestionario de Conducta Agresiva ICAT y el Cuestionario de Videojuegos Violentos (IVIVI), evidenciándose que las variables se relacionan inversamente, asimismo, la agresión y los años de educación. Además, se indagó la relación entre la agresión y lo respectivo a la agresividad, de tal modo que, no se hallaron resultados importantes.

A nivel nacional, Zapata (2021) desarrollo un estudio que se centró en lo cuantitativo, siguió las pautas de lo no experimental, siendo, descriptivo-correlacional, enfocado a examinar la interacción entre lo respectivo a la violencia, así como la adicción a los videojuegos. La unidad de análisis consistió en 351 adolescentes jugadores de Fuego Libre de la región sudamericana. Se utilizaron encuestas como el Test de Adicción a los Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco y el Cuestionario de Agresión (AQ) desarrollado por Buss y Perry. Se encontró que existe una relación positiva moderada entre la agresividad y la Dependencia a los Videojuegos. por otra parte, existe una relación significativa positiva media entre agresividad y las dimensiones de la adicción a los videojuegos.

Faya y González (2020) emplearon un estudio cuantitativo, no hizo uso de experimentos que modifiquen las variables, teniendo como nivel de correlacional, asimismo, buscó a través de su investigación el análisis de la posible conexión existente entre lo respectivo a la adicción a los videojuegos y a su vez a lo concerniente de la agresión en 347 adolescentes de Trujillo. Los participantes fueron evaluados mediante el “Bass and Perry Aggression Test” y el “Marcos and Chóliz Video game Addiction Test (TDV)”. Se encontró la existencia de una conexión entre los fenómenos investigados, siendo esta positiva y moderada.

Asimismo, la adicción a los videojuegos mostró una correlación sig. con la agresión física, la agresión verbal, el enojo y respecto a la hostilidad.

Cajaleon (2021) desarrolló un estudio cuantitativo, no experimental, descriptivo-correlativo, buscó determinar la interacción entre la utilización extrema de videojuegos y los patrones agresivos entre 60 estudiantes de secundaria en un ámbito escolar, que fueron estudiados por medio del TDV y el Cuestionario AQ. Obtuvo como resultados entre las variables pertenecientes en el estudio muestran una excelente correlación positiva (.922**). Asimismo, se encontró una interacción estadística entre la adicción a videojuegos y las dimensiones de la agresividad siendo el más alto el coeficiente de 0,877; pareciéndose a los resultados de la otra.

Flores (2020) desarrolló un estudio cuantitativo, no experimental, descriptivo-correlativo para investigar la conexión existente entre la AVJ y la violencia en 297 adolescentes con una edad entre 11 y 17 años de un centro educativo de Tacna, utilizando como instrumentos el Test AQ y el TDV. Se encontró una débil y directa relación entre los fenómenos estudiados, es decir, a mayor adicción a los videojuegos, mayor probabilidad de agresión. Lo mismo ocurre con los indicadores, donde la variable AVJ se correlaciona positivamente con las medidas de violencia verbal y psicológica, así como el enojo.

Vara (2018) presentó un estudio cuantitativo no experimental transversal descriptivo correlacional, buscó conocer cómo interactúan las variables de adicción a los juegos de video y lo respectivo a la violencia entre los adolescentes de las escuelas públicas, 306 adolescentes de Villa María del Triunfo de entre 13 y 17 años Se pudieron emplear instrumentos como el TDV y la herramienta AQ. Se tuvo presencia de conexión de tipo positiva y moderada entre la adicción y la agresión. Se hicieron evidentes las diferencias de alta significancia en función del sexo y del número de horas de uso de videojuegos a la semana. En cuanto a la conducta agresiva y sus componentes, se encontraron diferencias significativas en los componentes hostilidad, así como en el maltrato físico, así como rabia en función del grado educativo, la edad y el género. Además, se encontraron variaciones de significancia en los niveles de agresión entre los distintos grados. Del mismo modo, se evidenciaron diversidades considerables

en el componente de agresión verbal en relación con el género de los que intervinieron.

En cuanto a la aproximación teórica a la variable adicción a los videojuegos, la OMS (2020) la define como un trastorno y define las primordiales particularidades de lo respectivo a la adicción a los videojuegos como una conducta agresiva persistente que se prolonga durante horas y que conduce a un deterioro clínicamente significativo cuando se intenta dejar de jugar durante un periodo de tiempo, lo que puede denominarse abstinencia.

La adicción dirigida a los juegos digitales se reconoce como un problema de salud mental causado por el acceso incontrolado a las plataformas de videojuegos (Nugraha et al., 2021). Los juegos en línea son aplicativos que se desarrollan en un entorno en línea a través de Internet. Así, los estudiantes pueden jugar en cualquier momento y en cualquier lugar sin saber la hora, lo que acaba provocando adicción. Se les acusa de comportamiento compulsivo, indiferencia a otras actividades y síntomas extraños como el malestar físico. Por último, desde una perspectiva psicosocial, la soledad es un factor desencadenante del desarrollo de la adicción a los videojuegos porque puede motivar a las personas a satisfacer la necesidad de interacción social (Dailey et al., 2020).

Entre las teorías de la adicción a los videojuegos se encuentra la de Chóliz y Marco (2017), señalan que tecnologías como las computadoras, los smartphones y los videojuegos son herramientas de gran utilidad para la vida cotidiana, pero también pueden presentar impactos negativos cuando no se usan de forma acertada. Su propio diseño probablemente perjudica la capacidad de controlarlos, lo que, en combinación con otros elementos, que se consideran ambientales e individuales, contribuye a su uso indebido y puede conducir a situaciones problemáticas y a un comportamiento adictivo. Algunos videojuegos conducen a un uso excesivo, que puede alterar los comportamientos saludables de algunas personas y, en algunos casos, incluso afectar a las relaciones familiares. Estas motivaciones, así como las posibles consecuencias de un uso excesivo, pueden provocar un miedo repentino a los juegos en algunas personas.

También se tuvo la teoría de Griffiths (2005), este indica que, si se demuestra que comportamientos como la ludopatía pueden constituir una auténtica adicción, se sentará el precedente de que cualquier comportamiento que pueda proporcionar una recompensa continua en ausencia de una sustancia psicoactiva es potencialmente adictivo. El excesivo atractivo de los videojuegos puede tener consecuencias potencialmente dañinas para la minoría de individuos que muestran un comportamiento compulsivo o adictivo y hacen todo lo posible por satisfacer su adicción. Estas personas deben ser objeto de seguimiento, ya que esto ayudará a identificar las raíces y las causas de la adicción al juego compulsivo y el impacto de este comportamiento en la vida familiar y escolar.

Por otro lado, Evren (2020) señala que el abuso de los videojuegos puede definirse como una dependencia excesiva de los juegos durante un largo periodo de tiempo que va acompañada de ansiedad, agresividad y problemas de relación. La tolerancia, por otro lado, es la necesidad de jugar y subir de nivel durante largos periodos de tiempo para obtener satisfacción de cada juego.

Chóliz y Marco (2017) explican la adicción a los videojuegos en cuatro dimensiones:

Abstinencia: es un término que se emplea cuando una persona se desintoxica de cualquier tipo de adicción (alcohol, drogas, videojuegos, etc.), por lo tanto, la mayoría de persona experimenta una fase de malestar físico y ansiedad conocida como abstinencia. El cuerpo humano intenta mantener la homeostasis, al eliminar una sustancia del cuerpo o mente, los mecanismos contrarreguladores residuales producen efectos sin oposición y se producen síntomas de abstinencia (gupta et al., 2021).

Abuso y tolerancia: son conceptos importantes en la teoría de la adicción que ayudan a explicar el ciclo adictivo a los videojuegos y otros comportamientos repetitivos. La comprensión de los componentes motivacionales del juego pueden ser un punto de partida para orientar la formulación de la tolerancia y abuso en el trastorno de juego de una persona (King et al., 2018).

Problemas involucrados a los videojuegos: se destaca por ser un importante predictor de relaciones familiares inadecuadas (Beyazit y Butun, 2019). Esta

adicción hace referencia a un uso extremo y sin control de los juegos, dando lugar a problemas sociales y emocionales, pese a ello y a la diversidad de problemas involucradas, el jugador no es capaz de controlar este uso excesivo (Choi et al., 2018).

Dificultad de control: La falta de control se puede definir como una participación persistente y recurrente en los videojuegos que produce angustia psicológica y deterioro funcional (Zohaib, 2018).

Por otro lado, al referirse a la agresión, se considera una actuación de aspecto social que altera el estado de los demás individuos; causándoles daño y malestar y creando así problemas. En este sentido, su análisis es importante para comprender mejor los elementos que componen una sociedad (Limaco, 2019).

Buss y Perry (1992) consideran que es el comportamiento violento y destructivo dirigido contra otras personas o el entorno. Por otro lado, según Villain (2019), la agresión es una conducta que tiene la intención de ejercer daño a otras personas o cosas, así como un comportamiento socialmente injustificado. Puede adoptar diversas formas, incluidas las verbales, como insultos, burlas, amenazas, entre otros.

Las teorías de la agresión tomadas como base del estudio fueron:

La teoría conocida como el aprendizaje social de Bandura (1973, citado por Ramírez et al., 2020), señala que toda actitud agresiva se absorbe a través de lo que ve en otras personas y que todos estos comportamientos interiorizados no siempre salen a la luz. Señala que una persona que percibe o experimenta cosas negativas y muestra un comportamiento agresivo, y se siente aprovechada, desarrolla un comportamiento cognitivamente agresivo y hostil.

La teoría conocida como la frustración-agresión creada por Dollard y Miller (1944, citado por Barbero, 2018) hace el comentario que la frustración es una alteración del asunto conductual que hace que el organismo aumente su tendencia a la conducta agresiva.

Según la teoría conductual de Buss y Perry, la agresión es un hábito de agresión. La variable agresividad de acuerdo a Buss y Perry (1992) presenta las siguientes dimensiones:

Agresión verbal: el acto de utilizar un lenguaje agresivo hacia un objeto puede distinguirse de la agresión verbal: la actitud de una persona hacia el uso del lenguaje agresivo (Hamilton, 2021).

Agresión física: es un tipo de accionar que tiene el enfoque de hacerle daño a otra persona agrediendo el cuerpo de ésta, por ejemplo: golpear, lanzar objetos, empujar, entre otros comportamientos que causan daño físico (Allen y Anderson, 2017).

Ira: puede ir desde la irritación a corto plazo hasta el resentimiento total. La ira también puede considerarse deseable, ya que es una forma de que la persona exprese sus emociones negativas (Mill et al., 2018).

Hostilidad: incluye el cinismo, la desconfianza y el maltrato esperado por parte de los demás, así como las explicaciones hostiles sobre el comportamiento de los demás. El estado de hostilidad se define como un rasgo persistente de la personalidad que se demuestra mejor reflejando la motivación por la que se ofende a los demás, experimentando frustración y agresividad. Los rasgos de personalidad hostil se manifiestan como sentimientos negativos (Toussaint et al., 2018).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

En cuanto a su tipología fue básica, ya que se enfoca en la obtención de nuevos descubrimientos y conocimientos, siguiendo un modo sistemático cuyo objetivo sea la ampliación del panorama de conocimientos sobre un problema en específico (Carrasco, 2019)

Dicho trabajo posibilitó la cuantificación de información, por lo cual buscó dar respuesta a los objetivos planteados con ayuda de métodos numéricos, buscando cuantificar a través de números las variables. En este caso fue usada la estadística tanto descriptiva como inferencial para lograr alcanzar las respuestas (Carrasco, 2019).

Cabe destacar que, el nivel adoptado para este estudio fue correlacional, porque debe darnos un conocimiento actual sobre las características en estudio y el estado de relaciones entre ellas (Hernández y Mendoza, 2018).

Diseño de investigación

Además, el diseño seleccionado estuvo enmarcado en uno no experimental, debido a que, las variables no son intervenidas y se enfoca en conocer cómo interactúan entre sí; también se consideró transversal ya que los datos se recolectan en un solo momento (Ñaupás et al., 2018).

3.2. Variables y operacionalización.

Variable 1: Adicción a los videojuegos

Definición conceptual: es un comportamiento que incita a un modelo de juego con una usabilidad excesiva y que crea cambios que pueden ser negativos e impactar en diferentes etapas de la vida (Chóliz y Marco 2017)

Definición operacional: para la recolección de la información para el análisis estadístico se utilizó el Test de Adicción a los Videojuegos de Cholíiz, C. y Marco, C. adaptado por Salas, E. y E. Merino, C. (2017)

Indicadores: establece 4 dimensiones y 25 ítems, se empleó la escala Likert

Escala de medición: ordinal.

Variable 2: Agresividad

Definición conceptual: un comportamiento agresivo y destructivo dirigido a otras personas o al entorno. También la agresión es un comportamiento violento y destructivo dirigido contra otras personas o el entorno (Buss y Perry, 1992).

Definición operacional: para la obtención de a información se utilizó el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992), adaptado por Matalinares et al. (2012).

Indicadores: representado por 4 dimensiones y 29 ítems, se empleó la escala Likert.

Escala de medición: ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población:

Es un agregado de un grupo infinito o finito de individuos con similares atributos, así también es la totalidad de elementos tomados en cuenta en el estudio (Arias y Covinos, 2021). Por tal motivo, la misma estuvo contemplada por 199 adolescentes de dos instituciones educativas ubicadas en la Provincia de Huancané – Puno.

Criterios de inclusión:

Estudiantes de nivel secundaria, en edades de 12 a 17 años, de ambos sexos, que vivan en la ciudad de Huancané y hayan aceptado participar del estudio.

Criterios de exclusión:

Adolescentes que no se encuentren en el rango de edad, que no hayan completado los cuestionarios y no se haya contado con el consentimiento de sus padres.

Muestra

Asimismo, se empleó una muestra representativa conformada por 199 adolescentes.

Castro (2003) sostiene que si la población, por el número de unidades que la integran, resulta accesible en su totalidad, no será necesario extraer una muestra. Para nuestro estudio quedó representada por 199 adolescentes.

Muestreo:

Fue no probabilístico intencional por conveniencia porque el número de individuos a los que se puede acceder en la zona de estudio para la muestra descrita fue limitado debido a las restricciones de tiempo y acceso a la zona de estudio por el impacto del COVID-19.

Unidad de análisis: estuvo conformada por adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno.

Tabla 1.

Características sociales y demográficas de la muestra

		f	%
Sexo	Mujeres	92	46,2
	Hombres	107	53,8
Edad	12 años	26	13,1
	13 años	33	16,6
	14 años	33	16,6
	15 años	47	23,6
	16 años	53	26,6
	17 años	7	3,5
Grado de Instrucción	1° grado	32	16,1
	2° grado	39	19,6
	3° grado	44	22,1
	4° grado	38	19,1
	5° grado	46	23,1

Nota: f= frecuencia, %= porcentaje

Se puede observar en la tabla 1 de un total de 199 estudiantes en referencia al sexo, la muestra estuvo distribuido en un 46,2% de mujeres y el 53,8% de hombres, siendo este último el sexo con mayor representación, sin embargo, se posee un equilibrio ya que ambos están cercanos al 50%. Por otro lado, en

cuanto a la edad, el grupo más grande fue el de 16 años con 26,6%, seguido por el de 15 años con 23,6%. En cuanto al grado de instrucción, los más representativos fueron el 5º con 23,1% y 3º con 22,1% respectivamente.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Se empleó la encuesta primordialmente para el recojo de datos, pues permitió recopilar datos o información de manera sistemática, conformada por preguntas relacionadas al tema que se desea investigar (Gallardo, 2017).

Instrumentos de recolección de datos

En la primera variable, se precisó del cuestionario "adicción a los videojuegos" estudio psicométrico realizado en Perú, por Salas et al. (2017), con una muestra de 467 adolescentes de Lima Metropolitana el cual se encarga de medir 4 dimensiones. Constituido por 25 ítems los cuales serán medidos por escala de Likert que consta de una puntuación del 1 al 5 para cuantificar los datos. Este cuestionario es una de las recientes propuestas de medición acerca de adicción a los videojuegos, construidos originalmente y validado por Chóliz y Marco en 2011. De acuerdo a los autores en primera instancia de establecieron 55 ítems, sin embargo, después de la etapa de validación se consideró solo mantener 25 ítems.

Validez

La validación que fue aplicada al instrumento fue hecha mediante un análisis factorial confirmatorio en diferentes regiones de ciudades peruanas que van desde un alfa de Cronbach de 0,82 a 0,96 (Salas et al., 2017; Vara 2017).

Confiabilidad

La fiabilidad del instrumento de evaluación de la AVJ se comprobó mediante un análisis factorial, que arrojó unos valores de validez de 0,96 y 0,94 y un valor de fiabilidad alfa de Cronbach de 0,88 por lo cual posee una coherencia interna y puede ser aplicado (Salas et al., 2017).

Asimismo, para la variable agresividad se hizo uso del cuestionario presentado por Buss y Perry (1992), para medir con precisión los comportamientos negativos

en jóvenes de 12 a 18 años y adaptado en Perú por Matalinares et al. (2012), asimismo, Reyes (2018) realizó un estudio de análisis psicométrico en adolescentes de secundaria en Huarmey. Dicha herramienta se encuentra constituida de 29 ítems evaluados en una escala de Likert con valores que van de "muy en desacuerdo" a "muy de acuerdo".

Validez

Tal como indica Matalinares et al. (2012), la herramienta de 29 ítems recibió un valor alfa de Cronbach de 0,836 en una muestra de 3.632 estudiantes de 10 a 19 años de grados 1 a 5 de secundaria, ubicados en la montaña y la selva de Perú, lo que indicó que la prueba se ajustó adecuadamente a un modelo de cuatro factores.

Confiabilidad

Por otro lado, el instrumento de agresividad, mediante el análisis factorial, tuvo una escala de 0,81 y coeficiente de fiabilidad de 0,83. Por lo cual, los instrumentos empleados fueron calificados como aptos.

Estudio piloto

Para el caso de ambos instrumentos se hizo una prueba piloto con 10 participantes con el fin de calcular el Alfa de Cronbach y conocer si era adecuado para su utilización. Ver Anexo 7.

Tabla 2.*Consistencia interna de los dos instrumentos en la investigación*

	Ítems	α	ω
Variable 1: Adicción a los videojuegos	25	0.829	0.886
Abstinencia	10	0.822	0.891
Abuso y tolerancia	5	0.846	0.905
Problemas ocasionados por los videojuegos	4	0.842	0.899
Dificultad de control	6	0.842	0.901
Variable 2: Agresión	29	0.840	0.885
Verbal	5	0.841	0.896
Física	9	0.826	0.893
Hostilidad	8	0.830	0.897
Ira	7	0.835	0.897

Nota. α = Coeficiente alfa de Cronbach, ω = Coeficiente Omega de McDonald

Como se aprecia en la tabla 2, que con base en la prueba de alfa de Cronbach para el primer instrumento se tuvo un valor de 0,829 por lo cual es fiables bajo el criterio de Hernández y Mendoza (2018). Lo mismo se observa para el caso del segundo instrumento para la variable agresión en poseer un alfa de 0.840. Del mismo modo para el coeficiente Omega de McDonald.

3.5. Procedimientos

La información sobre las variables del estudio se recopiló primero en diversas fuentes académicas, revistas y libros en diferentes idiomas, y luego se redactó el texto. Una vez obtenido el consentimiento, se identificaron los estudiantes que participarían en el estudio y se obtuvo el permiso de cada uno de ellos para participar en el mismo. A continuación, se presentó el instrumento. La información se introdujo en tablas en Excel 2016. Se utilizó el SPSS versión 25 para procesar los datos y crear las tablas y figuras presentadas. Tras crear las tablas y los gráficos de acuerdo con los objetivos propuestos, se interpretó

aplicaron pruebas inferenciales como la de rho de Spearman con la finalidad de conocer las correlaciones entre las variables. Por último, se registró toda la información obtenida en función de los objetivos para generar respuestas a las interrogantes de la investigación.

3.6. Método de análisis de datos

Luego de la recolección de datos para hacer el tratamiento de los datos se hizo uso del programa Microsoft Excel para tabular los datos, crear la base de datos y organizar la información. Esto facilitó su traslado al programa estadístico. En una segunda fase se procedió a utilizar como procesador de datos estadísticos el programa SPSS versión 25 en donde se abordaron los datos no solo desde lo descriptivo, sino que también desde lo inferencial. Como pruebas estadísticas para la normalidad se hizo uso de Kolmogorov-Smirnov para comprobar los datos que no se ajustaban a la distribución de tipo normal. Esto dio paso al uso de estadística no paramétrica para poder alcanzar las correlaciones con la prueba de Rho de Spearman.

3.7. Aspectos éticos

Según el Concytec (2019), la integridad humana es un factor de suma importancia y que debe ser un factor vital dentro de toda investigación científica, ya que finalmente, las investigaciones buscan mejorar aspectos del desarrollo de la vida, es por ello que se tomaron en cuenta las directrices como la obtención de permisos con el fin de poder desarrollar dicho estudio. Del mismo modo, se protege la identidad de los participantes e instituciones dentro de este documento.

Todos los estudios realizados por psicólogos están relacionados con el Código de Ética y Conducta presentado por el Colegio de Psicólogos del Perú (2017), artículo 36, capítulo VI, que establece que la identidad de los participantes debe permanecer anónima cuando se trata de estudios de investigación.

En cuanto a los principios bioéticos, se tuvo en cuenta la autonomía, porque cada participante que fue evaluado tuvo sus valores y opiniones respetadas. La integridad de todos los estudiantes que aceptaron participar en el estudio se respetó, y también se consideró el principio bioético de la anonimidad. Como el

objetivo de la investigación era beneficiar a la población de estudio, también se tuvo en cuenta el principio de beneficencia.

IV. RESULTADOS

Tabla 3.

Relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad

		Agresividad
Adicción a los videojuegos	rs	0.435
	p	< .001
	r ²	0.189
	N	199

Nota: rs= Test de rango de Spearman de correlación de orden, p= nivel de significancia, r²= tamaño del efecto, N= tamaño de la muestra

En la tabla 3, se muestra la correlación entre las variables adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes, donde alcanzo, según Hernández y Mendoza (2018), una relacion positiva moderada, directa y estadísticamente significativa, con un coeficiente de 0,435 y un valor del efecto de 0,189 (18,9%) Cohen, (1992). Así, se confirma que se está en presencia de una relación con una significancia estadística entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes de las instituciones educativas de la provincia de Huancané.

Tabla 4.

Correlación entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de la variable Agresividad

		Agresión verbal	Agresión física	Hostilidad	Ira
Abstinencia	rs	0,405	0,390	0,419	0,356
	p	< ,001	< ,001	< ,001	< ,001
	r ²	0,164	0,152	0,176	0,127
	N	199	199	199	199

Nota: rs= estadístico Rho de Spearman, p= nivel de significancia, r²= tamaño del efecto, N= tamaño de la muestra

En la tabla 4, se muestra la relación entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de la variable agresividad, se puede mencionar que existe correlación positiva moderada significativa con las dimensiones; agresión verbal, agresión física, hostilidad e ira (rs= 0,405, 0,390, 0,419, 0,356) (Hernández y Mendoza, 2018), También se encontró un tamaño del efecto pequeño con una estimación de (r²=, 0,164, 0,152, 0,176, 0,127) respectivamente (Cohen, 1992). Los resultados presentados permiten una aceptación de la hipótesis específica formulada, que indica que existe relación significativa entre abstinencia y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno.

Tabla 5.

Correlación entre la dimensión abuso y las dimensiones de la variable Agresividad

		Agresión verbal	Agresión física	Hostilidad	Ira
Abuso y tolerancia	rs	0.193	0.253	0.110	0.193
	p	0.006	< .001	0.122	0.006
	r ²	0.037	0.064	0.012	0.037
	N	199	199	199	199

Nota: rs= estadístico Rho de Spearman, p= nivel de significancia, r²= tamaño del efecto, N= tamaño de la muestra

En la tabla 5, se muestra la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y las dimensiones de la variable agresividad, se puede mencionar que existe correlación positiva moderada significativa con las dimensiones; agresión verbal, agresión física, hostilidad e ira (rs= 0.193, 0.253, 0.110, 0.193) (Hernández y Mendoza, 2018). Asimismo, se presentó un tamaño del efecto pequeño con una estimación de (r²=,0.037, 0.064, 0.012, 0.037) respectivamente (Cohen, 1992). Los resultados presentados permiten una aceptación de la hipótesis específica formulada que indica que existe relación significativa entre abuso y tolerancia con agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno.

Tabla 6.

Correlación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de la variable Agresividad

		Agresión verbal	Agresión física	Hostilidad	Ira
Problemas ocasionados por los videojuegos	rs	0.315	0.319	0.284	0.280
	p	< .001	< .001	< .001	< .001
	r ²	0.099	0.102	0.081	0.078
	N	199	199	199	199

Nota: rs= estadístico Rho de Spearman, p= nivel de significancia, r²= tamaño del efecto, N= tamaño de la muestra

En la tabla 6, se muestra la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de la variable agresividad, se puede mencionar que existe correlación positiva moderada significativa con las dimensiones; agresión verbal, agresión física, hostilidad e ira (rs= 0.315, 0.319, 0.284, 0.280) (Hernández y Mendoza, 2018) y un tamaño del efecto pequeño con una estimación de (r²=,0.099, 0.102, 0.081, 0.078). respectivamente (Cohen, 1992). Los resultados presentados permiten una aceptación de la hipótesis específica formulada, la cual indica que existe relación significativa entre problemas ocasionados por los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno.

Tabla 7.

Correlación entre la dimensión dificultad en el control y las dimensiones de la variable Agresividad

		Agresión verbal	Agresión física	Hostilidad	Ira
Dificultad en el control	rs	0.222	0.279	0.359	0.230
	p	0.002	< .001	< .001	0.001
	r ²	0.049	0.078	0.129	0.053
	N	199	199	199	199

Nota: rs= estadístico Rho de Spearman, p= nivel de significancia, r²= tamaño del efecto, N= tamaño de la muestra

En la tabla 7, se muestra la relación entre la dimensión dificultad en el control y las dimensiones de la variable agresividad, se puede mencionar que existe correlación positiva moderada significativa con las dimensiones; agresión verbal, agresión física, hostilidad e ira (rs= 0.222, 0.279, 0.359, 0.230) (Hernández y Mendoza, 2018) y un tamaño del efecto pequeño con una estimación de (r²=,0.049, 0.078, 0.129, 0.053) respectivamente (Cohen, 1992). Los resultados presentados permiten una aceptación de la hipótesis específica formulada, que indica que existe relación significativa entre dificultad en el control y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno.

V. DISCUSIONES

La finalidad última que buscaba la creación es este estudio fue el análisis de la conexión entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes tomando como núcleo los centros educativos de la provincia de Huancané-Puno, utilizando datos estadísticos para dar una respuesta cuantitativa a las preguntas planteadas en este trabajo. Con ayuda de la encuesta se recolectaron datos para ser procesados y mediante su análisis generar el debate o discusiones que se presentan a continuación.

Para el objeto general, que fue la relación entre la adicción y la agresividad en adolescentes, la prueba muestra que la relación entre la variable de dependencia y la agresividad según Hernández y Mendoza (2018) es positiva, moderada directa y significativa, con un coeficiente de 0,435 y tamaño del efecto de 0,189 (18,9%) (Cohen, 1992). Esto indica que a medida que la adicción a los videojuegos se incrementa en los adolescentes, de igual forma la agresividad aumenta viceversa. Este resultado coincide con el estudio de Zapata (2021), que encontró una relación positiva entre la agresividad y la dependencia con los videojuegos, en adolescentes de la región Sudamericana Piura, destacando una correlación moderada y positiva lo cual concuerda con los encontrando en la presente investigación ya que se evidencia la existencia de una correlación. Del mismo modo, Faya y González (2020), encontraron un resultado que de igual forma coincide con los hallazgos de la presente investigación entre lo respectivo al uso excesivo a los videojuegos y a lo concerniente de la agresión en estudiantes de 12 a 17 de la región de Trujillo, detectando que existe una conexión entre los fenómenos investigados, siendo esta positiva y moderada. Concluyendo que, si aumenta la adicción a los videojuegos en adolescentes, la agresividad aumenta moderadamente significativamente. Por el contrario, se tuvo a Shabir et al. (2020) cuyos resultados mostraron que existe una relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, sin embargo, la correlación fue de signo negativo, lo que proporciona una visión sobre la práctica de los videojuegos y sus potenciales aspectos positivos, sugiriendo que la práctica de los videojuegos ayuda a liberar las tendencias agresivas.

Desde el punto de vista teórico, la necesidad compulsiva por jugar estos juegos, se reconoce como un problema de salud mental causado por el acceso

incontrolado a las plataformas de videojuegos, lo cual se ha incrementado entre los adolescentes de Indonesia durante la pandemia del COVID-19 (Nugraha et al., 2021). En palabras de Dailey et al. (2020) se les acusa de comportamiento compulsivo, indiferencia a otras actividades y síntomas extraños como el malestar físico, sobre todo por su fácil acceso ya que en la actualidad hasta en los teléfonos móviles se puede jugar una gran cantidad de juegos. Asimismo, respecto a los hallazgos, se puede indicar que estos videojuegos se correlacionan con la agresividad, que en palabras de Buss y Perry (1992) un comportamiento violento y destructivo es dirigido contra otras personas o el entorno.

Para el objetivo específico primero, que fue Establecer la relación entre abstinencia y las dimensiones de agresividad, se puede mencionar que existe correlación positiva moderada significativa con las dimensiones; agresión verbal, agresión física, hostilidad e ira ($r_s = 0,405, 0,390, 0,419, 0,356$) (Hernández y Mendoza, 2018), También se encontró un tamaño del efecto pequeño en las relaciones demostrando una presencia del 1,3% hasta un 1.8% del fenómeno en la población de estudio respectivamente (Cohen, 1992). Lo cual se expresa que, a mayor presencia Abstinencia en los adolescentes, presentara más incremento de las dimensiones de agresividad

Aunque no se encontraron precedentes de los resultados observados, confirmamos la innovación y la contribución cuantitativa de las variables investigadas. Estas afirmaciones pueden ser explicadas por Chóliz y Marco (2017), que destacan que las tecnologías son herramientas muy efectivas para el día tras día, no obstante, también pueden conllevar a tener problemas. Su propio diseño probablemente perjudica la capacidad de controlarlos, lo que, en combinación con otros elementos ambientales e individuales, contribuye al indebido empleo y puede conducir a situaciones problemáticas y a un comportamiento adictivo. Por otro lado, gupta et al. (2021) sostiene que la Abstinencia es un término que se emplea cuando una persona se desintoxica de cualquier tipo de adicción (alcohol, drogas, videojuegos, etc.), por lo tanto, la mayoría de persona experimenta una fase de malestar físico y ansiedad conocida como abstinencia.

Para el segundo objetivo específico, relacionado con establecer la relación entre abuso y tolerancia con las dimensiones de agresividad en los adolescentes se puede mencionar que existe correlación positiva moderada significativa con las dimensiones; agresión verbal, agresión física, hostilidad e ira ($r_s = 0.193, 0.253, 0.110, 0.193$) (Hernández y Mendoza, 2018). Asimismo, se presentó un tamaño del efecto pequeño en las relaciones demostrando una presencia del 1,2% hasta un 6.4% del fenómeno en la población de estudio. respectivamente (Cohen, 1992). Lo cual se expresa que, a mayor presencia de abuso y tolerancia en los adolescentes, presentara más incremento de las dimensiones de agresividad. Este resultado coincide con el estudio de Flores (2020) quien busco la relación de las variables en una muestra de adolescentes de Tacna, este encontró una relación directa baja entre los fenómenos analizados, es decir, a mayor adicción a los videojuegos, mayor probabilidad de agresión. Lo mismo ocurre con los indicadores, donde la variable de adicción a los videojuegos se correlaciona positivamente con las medidas de agresión verbal, agresión física e ira siendo positiva y estadísticamente significativa. Por otro lado, Vara (2018) en su estudio interacción de las variables de adicción a los video juegos y agresividad en adolescentes de Villa María de Triunfo, indicó que, en cuanto a la conducta agresiva y sus componentes, se encontraron diferencias significativas en los componentes hostilidad y el maltrato físico, así como rabia en función del uso de videojuegos.

Asimismo, King et al. (2018), expresa que el abuso y la tolerancia en la teoría de la adicción ayudan a explicar el ciclo adictivo a los videojuegos y otros comportamientos repetitivos. La comprensión de los componentes motivacionales del juego puede ser un punto de partida para orientar la formulación de la tolerancia y abuso en el trastorno de juego de una persona.

Para el tercer objetivo específico relacionado con establecer la relación entre problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de agresividad en los adolescentes, se puede mencionar que existe correlación positiva moderada significativa con las dimensiones; agresión verbal, agresión física, hostilidad e ira ($r_s = 0.315, 0.319, 0.284, 0.280$) (Hernández y Mendoza, 2018) y un tamaño del efecto pequeño en las relaciones demostrando una presencia del 7,8% hasta un 10,2% del fenómeno en la población de estudio. Lo cual se expresa que, a mayor

presencia de problemas ocasionados por los videojuegos en los adolescentes, presentara más incremento de las dimensiones de agresividad.

Esto se relaciona con Vancu et al. (2019) el cual se encontró centrado en el análisis de la vinculación presente entre la agresividad y la adicción en jugadores de videojuegos, encontrando que aquellos alumnos que utilizan juegos explícitamente agresivos también desarrollan conductas más agresivas. La otra categoría de estudiantes, que consumen juegos no agresivos, muestra menos comportamientos agresivos. Por lo tanto, se puede utilizar como medida para reducir la agresividad en esos alumnos la sustitución de juegos con alto potencial agresivo por otros no agresivos. Esto concuerda con las correlaciones encontradas.

Desde el punto de vista teórico, los videojuegos también generan problemas como que la adicción a los videojuegos se destaca por ser un importante predictor de relaciones familiares inadecuadas (Beyazit y Butun, 2019). Esta adicción hace referencia a un uso extremo y sin control de los juegos, dando lugar a problemas sociales y emocionales, pese a ello y a la diversidad de problemas involucradas, el jugador no es capaz de controlar este uso excesivo (Choi et al., 2018).

Finalmente, para el caso del cuarto objetivo específico relacionado con establecer la relación entre dificultad en el control y las dimensiones de agresividad en los adolescentes, se puede mencionar que existe correlación positiva moderada significativa con las dimensiones; agresión verbal, agresión física, hostilidad e ira ($r_s = 0.222, 0.279, 0.359, 0.230$) (Hernández y Mendoza, 2018) y un tamaño del efecto pequeño en las relaciones demostrando una presencia del 4,9% hasta un 12.9% del fenómeno en la población de estudio respectivamente (Cohen, 1992). Lo cual se expresa que, a mayor presencia de dificultad en el control en los adolescentes, presentara más incremento de las dimensiones de agresividad.

Por lo contrario, se tuvo a Amador (2018), el cual pretendió el análisis de la interacción entre la agresión e impulsos en usuarios y no usuarios de videojuegos online, que evidencian no haber diferencias considerables en la agresividad y la impulsividad entre los usuarios y los no usuarios de videojuegos

y que no se está en presencia de una relación con una significancia estadística entre la agresividad y la impulsividad en los adolescentes que juegan a los videojuegos. Sin embargo, Faya y González (2020), sí encontraron la existencia de una conexión entre los fenómenos investigados, siendo esta positiva y moderada. Asimismo, la adicción a los videojuegos mostró una correlación positiva con la agresión física, con la agresión verbal, con la ira y con la hostilidad.

Los resultados se ven respaldados por la teoría, esto debido a que la falta de control, se puede definir como una participación persistente y recurrente en los videojuegos que produce angustia psicológica y deterioro funcional (Zohaib, 2018).

VI. CONCLUSIONES

Con base en la investigación realizada y los datos obtenidos mediante la recolección de datos de pudo generar las siguientes conclusiones:

PRIMERA: Para el caso de las variables adicción a los videojuegos y agresividad se tuvo una relación positiva moderada, directa y estadísticamente significativa y un tamaño de efecto pequeño en adolescentes de IES de la Provincia de Huancané – Puno. Esto indica que a medida que la adicción a los videojuegos se incrementa, de igual forma la agresividad aumenta o viceversa.

SEGUNDA: Para el caso de la dimensión abstinencia y las dimensiones de la agresividad se tuvo una relación positiva, directa y estadísticamente significativa para todas las dimensiones, en adolescentes de las Instituciones educativas de la Provincia de Huancané – Puno. Esto expresa en términos generales que a medida que la abstinencia se hace presente en el adolescente, de igual forma la agresividad aumenta.

TERCERA: Para el caso de la dimensión abuso y tolerancia con las dimensiones de la variable agresividad se tuvo una relación positiva, directa y estadísticamente significativa en adolescentes de IE de la Provincia de Huancané – Puno. Esto expresa en términos generales que a medida que los adolescentes empiezan a abusar de forma continua con el uso de los videojuegos, de igual forma la agresividad tiende a incrementar.

CUARTA: Para el caso de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de la variable agresividad se tuvo una relación positiva moderada, directa y estadísticamente significativa en adolescentes de IE de la Provincia de Huancané – Puno. Esto expresa en términos generales que los problemas ocasionados por los videojuegos van de la mano con la agresividad, y cuando uno tiene a aumentar el otro también.

QUINTA: Para el caso de la dimensión dificultad en el control y las dimensiones de la variable agresividad se tuvo una relación positiva moderada, directa y estadísticamente significativa en adolescentes de IE de la Provincia de Huancané – Puno. Por lo que al aumentar una la otra tiene un comportamiento similar.

VII. RECOMENDACIONES

Dado que se encontró una relación entre las variables, se generan las siguientes recomendaciones:

PRIMERA: Para futuras investigaciones se debe analizar los efectos de la abstinencia en los adolescentes que están expuestos en exceso a los videojuegos, con el fin de analizar el impacto físico y psicológico.

SEGUNDA: Analizar como los factores sociodemográficos afectan la incidencia del abuso de los videojuegos, tomando en cuenta una muestra muchos más grande.

TERCERA: Analizar a profundidad la prevalencia de problemas asociados a los videojuegos y conocer cuáles son los más relevantes para los estudiantes, con el fin de conocer si afecta a áreas de su vida como el estudio.

CUARTA: Generar un plan de intervención para que los adolescentes con adicción a los videojuegos puedan volver a tener el control de sus actividades.

REFERENCIAS

- Adiningtiyas, S. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *Journal Kopasta*, 4(1), 28-40. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1121/894>
- Alegre, G. (2018). *Agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 2, San Martín de Porres, 2017*. Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo, Lima. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12535/Alegre_%c3%91GM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Allen, J., & Anderson, C. (2017). Aggression and Violence: Definitions and Distinctions. *ResearchGate*, 1(1), 1-15. https://www.researchgate.net/publication/323784533_Aggression_and_Violence_Definitions_and_Distinctions
- Amador, T. (2018). *Agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos Online*. Tesis de pregrado, Universidad Abierta Latinoamericana, Buenos aires. <https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC129364.pdf>
- Barbero, I. (2018). Conceptualización teórica de la agresividad : definición, autores, teorías y consecuencias. *Revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, 1(38), 39-56. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/191198>
- Beyazit, U., & Butun, A. (2019). The Relationship between Digital Game Addiction and Being Neglected by Parents in Adolescence. *Journal of Ankara Health Sciences*, 1(1), 86-95. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/889626>
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452.

- Cajaleon, S. (2020). *El uso excesivo de videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020*. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo, Callao. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/66636?show=full>
- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la investigación científica* (Decimo novena ed.). Lima: San Marcos E I R.
- Castro, F. (2003). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración* (Segunda ed.). Editorial Uyapal.
- Caycho, C., Merino, V., & Castillo, C. (2019). *Manual de estadística no paramétrica aplicada a los negocios*. Fondo Editorial. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/9349>
- Choi, C., Hums, M., & Bum, C.-H. (2018). Impact of the Family Environment on Juvenile Mental Health: eSports Online Game Addiction and Delinquency. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(12), 1-12. https://www.researchgate.net/publication/329645390_Impact_of_the_Family_Environment_on_Juvenile_Mental_Health_eSports_Online_Game_Addiction_and_Delinquency
- Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57-69. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Cohen, J. (1992). Statistical Power Analysis. *Current Directions in Psychological Science*, 1(3), 98-101. <https://sci-hub.se/10.1111/1467-8721.ep10768783>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de ética y deontología*. http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Concytec. (2019). *Código Nacional de la Integridad Científica*. <https://portal.concytec.gob.pe/images/publicaciones/Codigo-integridad-cientifica.pdf>

- Dailey, S., Howard, K., Roming, S., Ceballos, N., & Grimes, T. (2020). A biopsychosocial approach to understanding social media. *Human behavior and emerging technologies*, 2(1), 158-167. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/hbe2.182>
- Díaz, M. (2019). *Estadística inferencial aplicada*. Barranquilla: Universidad del Norte. https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=CvPCDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=estad%C3%ADstica+inferencial&ots=aCUWjWBeUM&sig=Zxl3aLBx8SkmkDn45quBJCSQlp4&redir_esc=y#v=onepage&q=estad%C3%ADstica%20inferencial&f=false
- Dorantes, G. (2017). Jugar videojuegos violentos no influye en la agresividad vial de adultos jóvenes. *Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento*, 8(2), 51-71. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rpcc/v8n2/2007-1833-rpcc-8-02-51.pdf>
- Esposito, M., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continicio, G., & Rea, T. (2020). An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study. *Medicina*, 56(5), 1-15. <https://www.mdpi.com/1648-9144/56/5/221>
- Evren, C. (2020). A brief update on disordered gaming. *Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 35(12), 223-227. <https://dusunenadamdergisi.org/storage/upload/pdfs/1606995960-en.pdf>
- Fajardo, J., Santana, A., & Caldas, C. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá D. C. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 1-21. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/12076>
- Faya, J., & González, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo*. Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo, Trujillo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DLCJAZ-Gonz%c3%a1lez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019*. Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión, Lima. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la investigación* (Primera ed.). Huancayo: Universidad continental.
- García, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(13). http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2362-33492018000100008
- Göldağ, B. (2020). The Relationship Between the Digital Game Dependence and Violence Tendency Levels of High School Students. *International Education Studies*, 13(8), 118-129. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1262475.pdf>
- Gonzalez, M., & Zuñiga, P. (2019). Estilos parentales disfuncionales y agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito de Huanchaco. *Revista de Investigación de estudiantes de Psicología "JANG"*, 8(2), 193-2012. <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/jang/article/view/1529/1348>
- Griffiths, MD. (1995). Technological adiccions, *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwivqfzNycv5AhVXIZUCHe9BCwwQFnoECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.behavioralpsycho.com%2Fwp-content%2Fuploads%2F2020%2F04%2F08.Griffiths_13-3oa-1.pdf&usg=AOvVaw23toeSnOgDCDI

- Gupta, M., Gokarakonda, S., & Attia, F. (2021). Withdrawal Syndromes. *StatPearls*, 1(1), 1-15. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK459239/>
- Hamilton, M. (2021). Verbal Aggression: Understanding the Psychological Antecedents and Social Consequences. *Journal of Language and Social Psychology*, 31(1), 5-12. https://www.researchgate.net/publication/254116768_Verbal_Aggression_Understanding_the_Psychological_Antecedents_and_Social_Consequences#:~:text=Research%20Trends%20in%20Verbal%20Aggressing,person's%20attitude%20toward%20using%20aggressive
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGrawHill.
- Institute for Economics & Peace. (2018). *Índice de Paz México 2018*. <https://reliefweb.int/report/mexico/indice-de-paz-mexico-2018-evolucion-y-perspectiva-de-los-factores-que-hacen-posible-la>
- King, D., Herd, M., & Delfabbro, P. (2018). Motivational components of tolerance in Internet gaming disorder. *Computers in Human Behavior*, 78(1), 133-141. <https://daneshyari.com/article/preview/4936996.pdf>
- Limaco, A. (2019). *Agresividad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador con alto y bajo nivel de habilidades sociales*. Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú, Lima. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/723>
- Lizárraga, S., & Meza, B. (2020). *Funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020*. Tesis de pregrado, Universidad Peruana los Andes, Huancayo. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1939>
- Mahamid, F., & Bdier, D. (2020). Aggressiveness and life satisfaction as predictors for video game addiction among Palestinian adolescents. *Journal of Concurrent Disorders*, 1(1), 1-10. https://www.researchgate.net/publication/345902728_Aggressiveness_and_life_satisfaction_as_predictors_for_video_game_addiction_among_Palestinian_adolescents

- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A., & Villavicencio, N. (2012). Estudio Psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista IIPSI*, 15(1), 147-161. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjE8rm3_b_tAhUmvIkKHR9xCFkQFjAAegQIARAC&url=https%3A%2F%2Frevistasinvestigacion.unmsm.edu.pe%2Findex.php%2Fpsico%2Farticle%2Fdownload%2F3674%2F2947&usg=AOvVaw1-kjFU780
- Mill, A., Koots, L., Allik, J., & Realo, A. (2018). The Role of Co-occurring Emotions and Personality Traits in Anger Expression. *Frontiers in Psychology*, 21(1), 1-13. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2018.00123/full>
- Navarro, C., & Ramos, S. (2020). *Abuso de videojuegos y agresividad en Niños de 9 a 11 años de Ate, 2020*. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo, Lima. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/55054>
- Nugraha, Y., Awalya, A., & Mulawarman, M. (2021). Predicting Video Game Addiction: The Effects of Composite Regulatory Focus and Interpersonal Competence Among Indonesian Teenagers During COVID-19 Pandemic. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 4(1), 66-77. <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/igcj/article/view/1199>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa - cualitativa y redacción de la tesis*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Organización mundial de la Salud. (2019). *La OMS incluye oficialmente como trastorno la adicción a los videojuegos*. <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-oms-incluye-oficialmente-trastorno-adiccion-videojuegos-20190527141344.html>
- Ramírez, A., Martínez, P., Cabrera, J., Buestán, P., Torracchi, E., & Carpio, M. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(2), 209-218. <https://www.redalyc.org/journal/559/55969799012/55969799012.pdf>

Reyes, H.(2018) Propiedades Psicometricas del Cuestionario de agresion Buss y Perry en estudiantes de secundaria - Huarmey. Universidad cesar vallejo. Facultad de Humanidades.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/26305/reyes_hm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez, M., & García, F. (2021). The use of video games in adolescents. A Public Health problema. *Enfermería global*, 1(62), 575-591. https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v20n62/en_1695-6141-eg-20-62-557.pdf

Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/15609>

Shabir, S Muhammad Saleem, Shazara Mahmud y Saima Perveen (2020) Adicción al juego y agresión en adultos jóvenes Paquistanis a través de la lente de la teoría de transferencia de excitación, Revista de Psicología profesional y aplicada. Obtenido de <https://doi.org/10.52053/jpap.v1i1.4>

Toussaint, L., Shields, G., Kennedy, E., & Slavich, G. (2018). Hostility, Forgiveness, and Cognitive Impairment Over 10 Years in a National Sample of American Adults. *Health Psychology*, 37(2), 1102-1106. https://www.uclastresslab.org/pubs/Toussaint_HealthPsych_2018.pdf

Vancu, G., Dughi, T., & Buzga, D. (2019). Aggressiveness and video games at the students from primary school. *Plus Education*, 25(2). <https://uav.ro/jour/index.php/jpe/article/view/1369/1433>

Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017*. Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú, Lima. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/558>

Villena, C. (2019). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019*. Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú, Lima. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1265>

/Villena%20Dominguez%2c%20Carolay%20Grecia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zapata, D. (2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de free fire región Sudamérica 2020*. Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo, Piura.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/74687/Zapata_BDS-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Zohaib, M. (2018). Dynamic Difficulty Adjustment (DDA) in Computer Games: A Review. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2(1), 1-13.
<https://www.hindawi.com/journals/ahci/2018/5681652/>

Zumbach, J., & Bluemke. (2018). Violence in Computer Games and Implicit Aggressiveness: Lessons Learned from the Media Comparison Paradigm. *in Advances in Psychology Research*, 1(1), 97-126. <https://unizalzburg.elsevierpure.com/de/publications/violence-in-computer-games-and-implicit-aggressiveness-lessons-le>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES E ITEMS	METODOLOGÍA
<p>General:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la relación entre Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno? 	<p>General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Existe relación significativa entre abstinencia y las dimensiones de la agresividad en los adolescentes. • Existe relación significativa entre abuso y tolerancia y las dimensiones de la agresividad en los adolescentes. • Existe relación significativa entre problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de la agresividad en los adolescentes. • Existe relación significativa entre dificultad en el control y las dimensiones de la agresividad en los adolescentes 	<p>General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la relación entre Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané - Puno <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer la relación entre abstinencia y las dimensiones de agresividad en los adolescentes. • Establecer la relación entre abuso y las dimensiones de agresividad en los adolescentes. • Establecer la relación entre problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de agresividad en los adolescentes. • Establecer la relación entre dificultad en el control y las dimensiones de agresividad en los adolescentes. 	<p>Variable 1: Adicción a los videojuegos</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abstinencia. • Abuso y tolerancia • problemas ocasionados por los videojuegos • Dificultad de control <p>Ítems (1 al 25)</p> <p>Variable 2: Agresividad</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbal • Física • Hostilidad e • Ira <p>Ítems (1 al 29)</p>	<p>Diseño: No experimental, Transversal</p> <p>Nivel: correlacional-descriptivo</p> <p>Población – Muestra: 199 estudiantes del nivel secundaria</p> <p>Instrumento: Cuestionario escala Likert</p>

Anexo 2. Matriz de operacionalización

Título: Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala
Adicción a los videojuegos	Define la adicción a videojuego, como una conducta que incita a un modelo de juego con consumo excesivo y que crea alteraciones en diferentes etapas de la vida (Chóliz y Marco 2017)	La variable adicción a los videojuegos será medidas bajo sus dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control con sus respectivos indicadores. Utilizando la escala de Likert.	Abstinencia	Malestar	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Escala de Likert
				Incomodidad		
				Abstención		
				Irritabilidad		
			Abuso y tolerancia	Juego excesivo	1, 5, 8, 9 y 12	
				Desmesurado		
			Problemas ocasionados por los videojuegos	Problemas familiares	16, 17, 19 y 23	
				Problemas del sueño		
				Problemas interpersonales		
				Aislamiento social		
			Dificultad en el control	Intranquilidad	2, 15, 18, 20, 22, 24	
				Angustia		
Ansiedad						

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala
Agresión	un comportamiento agresivo y destructivo dirigido a otras personas o al entorno. También señalan que la agresión es un comportamiento violento y destructivo dirigido contra otras personas o el entorno (Buss y Perry, 1992).	La variable agresión será medidas bajo sus dimensiones: verbal, física, hostilidad e ira con sus respectivos indicadores. Utilizando la escala de Likert.	Verbal	Amenazas	2, 6, 10, 14 y 18	Escala de Likert
				Insultos		
			Física	golpes	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29	
				Peleas		
				Romper cosas		
			Hostilidad	Envidia	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28	
				Hostilidad		
			Ira	Impulsividad	3, 7, 11, 15, 19, 22 y 25	
				Pérdida de control		
Enojo						

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

Cuestionario sobre Adicción a los videojuegos

Adaptado por Salas, E; Merino, C; Chóliz, M & Marco, C (2017)

Instrucciones:

Se le solicita indicar en que grado está de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases planteadas relacionadas a la adicción a videojuegos. A continuación, se le presentará la escala con la cual podrá responder a cada pregunta de acuerdo a su criterio:

TD	ED	I	DA	TA
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

N°	Preguntas	TD	ED	I	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo ansiedad de jugar con ellos					
5	Dedico mucho tiempo al tema de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y siento desesperación					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar y ganar prestigio en los videojuegos					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					

12	Creo que juego demasiado a los videojuegos					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos e incluso he dejado de comer					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar videojuego, aunque sólo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos					
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme y sentirme mejor					

Cuestionario sobre Agresión

Adaptado Matalinares, M; Yaringaño, J & Uceda, K (2012)

Instrucciones:


Las siguientes preguntas buscan identificar que reacciones presenta frente a distintas situaciones dentro de su entorno y consigo mismo, por lo cual se le pide gratamente marcar la alternativa que mejor considerando tomando en cuenta la escala de medición.

CF	BF	VF	BF	CV
Completamente falso	Bastante falso	Ni verdadero, ni falso	Bastante verdadero para mi	Completamente verdadero para mi

N°	Preguntas	CF	BF	VF	BF	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos y los insulto					
3	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida					
4	A veces soy bastante envidioso					
5	Si me provocan lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente y reniego de todo					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándolo también					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades y no yo					
13	Suelo involucrarme en las peleas de los demás					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15	Soy una persona apacible					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago y sin remordimientos					

18	Mis amigos dicen que discuto mucho e incluso muchos prefieren estar lejos de mi					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a golpearnos					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón					
23	Desconfío de desconocidos que muestran ser muy amigables					
24	No encuentro ninguna buena razón para no pegarle a una persona					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27	He amenazado a gente que conozco					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29	He llegado a estar tan furioso que he roto cosas					

Anexo 4. Carta de permiso de la institución (aceptación)

 **Universidad
César Vallejo**

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

Callao, 5 DE MAYO de 2022

Señor(a)
LIC. AVELARDO TIPULA QUISPE
DIRECTOR
INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA SAN FRANCISCO DE BORJA - TARACO

Asunto: Autorizar para la ejecución del Proyecto de Investigación de PSICOLOGÍA



De mi mayor consideración:



Es muy grato dirigirme a usted, para saludarlo muy cordialmente en nombre de la Universidad Cesar Vallejo Filial Callao y en el mío propio, desearte la continuidad y éxitos en la gestión que viene desempeñando.

A su vez, la presente tiene como objetivo solicitar su autorización, a fin de que el(la) Bach. GERMAN MAMANI TITO, con DNI 40409225, Y Bach. SONIA LUQUE SORTIJA, con DNI 40570110, del Programa de Titulación para universidades no licenciadas, Taller de Elaboración de Tesis de la Escuela Académica Profesional de PSICOLOGÍA, pueda ejecutar su investigación titulada: "ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE HUANCANE – PUNO 2022", en la institución que pertenece a su digna Dirección; agradeceré se le brinden las facilidades correspondientes.

Sin otro particular, me despido de Usted, no sin antes expresar los sentimientos de mi especial consideración personal.

Atentamente,

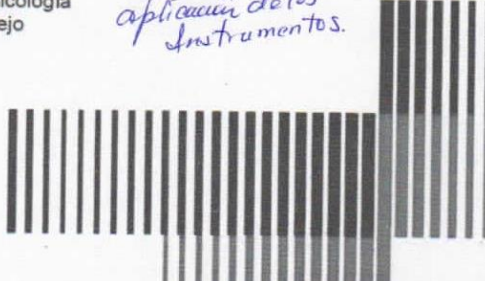


Dr. Roger Rodríguez Ravelo
Director de la Escuela de Psicología
Universidad César Vallejo



LIC. AVELARDO TIPULA QUISPE
DIRECTOR

Dr. R. - Se autoriza la aplicación de los instrumentos.

Cc: Archivo PTUN

www.ucv.edu.pe





Universidad
César Vallejo

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

Callao, 5 DE MAYO de 2022

Señor(a)
LIC. Asunción Marleny Canaza Mayta
DIRECTORA
INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA ROSASPATA

Asunto: Autorizar para la ejecución del Proyecto de Investigación de PSICOLOGÍA

De mi mayor consideración:

Es muy grato dirigirme a usted, para saludarlo muy cordialmente en nombre de la Universidad Cesar Vallejo Filial Callao y en el mío propio, desearte la continuidad y éxitos en la gestión que viene desempeñando.

A su vez, la presente tiene como objetivo solicitar su autorización, a fin de que el(la) Bach. GERMAN MAMANI TITO, con DNI 40409225, Y Bach. SONIA LUQUE SORTIJA, con DNI 40570110, del Programa de Titulación para universidades no licenciadas, Taller de Elaboración de Tesis de la Escuela Académica Profesional de PSICOLOGÍA, pueda ejecutar su investigación titulada: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE HUANCANE – PUNO 2022", en la institución que pertenece a su digna Dirección; agradeceré se le brinden las facilidades correspondientes.

Sin otro particular, me despido de Usted, no sin antes expresar los sentimientos de mi especial consideración personal.

Atentamente,

Vº Bº
Se Autoriza la atención
a la presente.

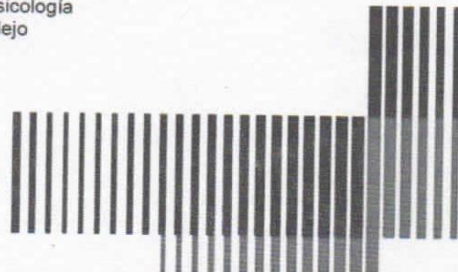
Rasaspata 16 de mayo del 2022



Asunción Marleny Canaza Mayta
DIRECTORA
I.E. ROSASPATA

www.ucv.edu.pe

ESCUELA DE PSICOLOGÍA
UCV
DIRECCIÓN
Dr. Roger Rodríguez Ravelo
Director de la Escuela de Psicología
Universidad César Vallejo



Anexo 5. Carta de autorización de uso de los instrumentos

PERMISO PARA UTILIZAR EL CUESTIONARIO DE ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS



GERMAN MAMANI TITO <... sáb, 30 jul, 20:24 (hace 1 día)



para Mariano.Choliz ▾

Buenas tardes, le saludo German Mamani Tito y Sonia Luque Sortija, de la Universidad Cesar Vallejo, estamos realizando nuestra tesis, uno de los instrumentos es el cuestionario de Adicción a los videojuegos el cual es adaptado por usted, es por ello le escribo para poder pedirle su autorización para poder utilizar dicho instrumento, sin más que decir, nos despedimos y le agradecemos anticipadamente su apoyo.

atte.

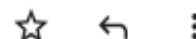
German Mamani Tito

Sonia Luque Sortija



Edwin Salas

9 ago 2022, 10:43 (hace 3 días)



para Marjorie, Nathalie, ANALY, PAOLA, EDIMAR, Arturo, valeria, PAREDES, JESUS, F ▾

Estimados jóvenes

Me disculpo por no darme el tiempo suficiente para enviarles un correo personalizado. Espero que no tengan problemas al momento de sustentar mi aceptación

Tienen Uds. El permiso que requieren para usar el ARS en sus investigaciones y espero que tengan todos los éxitos. Les remito material que podría servirles para manejar la prueba (un poco antiguos), y otros materiales que podrían usarlos en el marco teórico.

Saludos cordiales

Edwin Salas

Enviado desde [Correo](#) para Windows

PERMISO PARA UTILIZAR EL CUESTIONARIO DE ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS



GERMAN MAMANI TITO <... sáb, 30 jul, 20:24 (hace 1 día)
para Mariano.Choliz ▾



Buenas tardes, le saludo German Maman Tito y Sonia Luque Sortija, de la Universidad Cesar Vallejo, estamos realizando nuestra tesis, uno de los instrumentos es el cuestionario de Adicción a los videojuegos el cual es adaptado por usted, es por ello le escribo para poder pedirle su autorización para poder utilizar dicho instrumento, sin más que decir, nos despedimos y le agradecemos anticipadamente su apoyo.

atte.

German Mamani Tito

Sonia Luque Sortija



Mariano Choliz
para mí ▾

2:44 (hace 19 horas)



Sí, claro podéis utilizarlo.

Me gustaría conocer los resultados de vuestro trabajo

Salud y felicidad

MCh

--

Mariano Chóliz, PhD

Professor

Head of the Gambling and Technological Addictions Research Unit

Psychology School

University of Valencia

Spain

PERMISO PARA UTILIZAR EL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD



GERMAN MAMANI TITO <... sáb, 30 jul, 19:57 (hace 1 día)



para mmatalinaresc ▾

Buenas tardes, le saludo German Maman Tito y Sonia Luque Sortija, de la Universidad Cesar Vallejo, estamos realizando nuestra tesis, uno de los instrumentos es el cuestionario de Agresividad (AQ) el cual es adaptado por usted, es por ello le escribo, para poder pedirle su autorización para poder utilizar dicho instrumento, sin más que decir, nos despedimos y le agradecemos anticipadamente su apoyo.

Atte:

German Mamani Tito

Sonia Luque Sortija



MARIA LUISA MATALI... 6:38 p. m.



para mi ▾

Buenas tardes German y Sonia pueden, usarlo. Hagan las citas que corresponda.

Bendiciones

Anexo 6. Prueba de normalidad

Tabla 8.

Prueba de normalidad de K-S de las variables de estudio

	Estadístico	gl	Sig.
V1: Adicción a los videojuegos	0,147	199	0,000
Abstinencia	0,144	199	0,000
Abuso y tolerancia	0,132	199	0,000
Problema ocasionados por los video juegos	0,139	199	0,000
Dificultad control	0,123	199	0,000
V2: Agresividad	0,082	199	0,003
Agresión verbal	0,150	199	0,000
Agresión física	0,073	199	0,012
Hostilidad	0,091	199	0,000
Ira	0,082	199	0,002

Nota: N = Tamaño de la muestra, gl = Grado de libertad, p = significancia estadística

En la tabla 8, se detalla el análisis de normalidad de los dos instrumentos empleados, sobre las variables adicción a los videojuegos y agresividad ambas con sus dimensiones al ser empleados con el estadístico K-S, en esta investigación, donde se obtuvo niveles de significancia menores a 0.05, indicando que los datos de las variables y dimensiones no se ajustan a la normalidad, por lo que se procedió a utilizar el coeficiente de correlación por rangos de Spearman, para determinar la relación general entre las variables y las específicas entre dimensiones y contrastar las hipótesis planteadas en la investigación.

Anexo 7. Confiabilidad de los instrumentos

Tabla 9

Confiabilidad de los instrumentos utilizados (N=10)

	Ítems	α	ω
V1: Adicción a los videojuegos	25	0.730	0.785
Abstinencia	10	0.689	0.688
Abuso y tolerancia	5	0.674	0.715
Problema ocasionados por los video juegos	4	0.785	0.843
Dificultad control	6	0.708	0.755
V2: Agresividad	29	0.809	0.905
Agresión verbal	5	0.784	0.884
Agresión física	9	0.752	0.906
Hostilidad	8	0.767	0.895
Ira	7	0.780	0.755

Nota: α = Coeficiente alfa de cronbach, ω = Coeficiente Omega de McDonald

Como se aprecia en la tabla 9, que con base en la prueba de alfa de Cronbach para el primer instrumento se tuvo un valor de 0,730 por lo cual es fiables bajo el criterio de Hernández y Mendoza (2018). Lo mismo se observa para el caso del segundo instrumento para la variable agresión en poseer un alfa de 0.809. Del mismo modo para el coeficiente Omega de McDonald

Anexo 8. Carta de consentimiento y asentimiento

CONSENTIMIENTO INFORMADO

SR:

.....

Con el debido respeto, me presento a usted, nuestros nombres es GERMAN MAMANI TITO, y SONIA LUQUE SORTIJA, somos Bachilleres de la carrera de psicología de la Universidad Cesar Vallejo – Lima Callao. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno** y para ello quisiera contar con su importante colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas: el cuestionario de adicción a los videojuegos y cuestionario de agresividad. De aceptar participar en la investigación, se le informara todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a alguna pregunta, se explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Atentamente.

Mamani tito, German y
Luque Sortija, Sonia
BACHILLER EN PSICOLOGIA
UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

De haber sido informado y estar de acuerdo, por favor rellene la siguiente parte.

Yo, acepto aportar en la investigación sobre **Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané** de los bachilleres GERMAN MAMANI TITO Y SONIA LUQUE SORTIJA, habiendo informado mi participación de forma voluntaria.

Día:/...../.....

Firma