



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Psicología

AUTOR:

Iglesias Calderon, Jose Junior (ORCID: 0000-0002-3392-4360)

ASESORES:

Dr. Chunga Pajares, Luis Alberto (ORCID: 0000-0002-6424-9695)

Mg. Cabanillas Palomino, Roxana (ORCID: 0000-0003-1360-1625)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CHICLAYO – PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico esta investigación a mis padres: Taurino Pérez Vásquez y Felicita Calderón Cabrera por brindarme el apoyo incondicional, confiar en mí, y darme la motivación necesaria para así no rendirme durante la carrera profesional.

A mi hermanita Cintya Pérez Calderón, por ser un ejemplo a seguir y brindarme sus energías positivas.

A mi amigo Carlo Miguel Chiclayo Juarez, por brindarme su apoyo incondicional durante la vida universitaria y escucharme en los momentos malos.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por brindarme un día más de vida y por darme una familia con buenos valores.

A los asesores de tesis. Luis Alberto Chunga Pajares y Roxana Cabanillas Palomino. Por brindarme sus conocimientos y solucionarme las dudas del desarrollo de la investigación.

Al Mg. Arturo Saldaña, asesor del presente estudio, y quien es un modelo a seguir como profesional y persona.

Al colegio de la ciudad de Bagua Grande, por brindarme el tiempo para poder aplicar los instrumentos y así dar fundamentación a la investigación.

Índice de contenido

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	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.....	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	13
3.5. Procedimientos.....	14
3.6. Método de análisis de datos.....	15
3.7. Aspectos éticos.....	15
IV. RESULTADOS.....	16
V. DISCUSIÓN	21
VI. CONCLUSIONES	26
VII. RECOMENDACIONES.....	27
REFERENCIAS	28
ANEXOS	34

Índice de tablas

Tabla 1. Relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022.	16
Tabla 2. Relación entre adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes, Bagua Grande 2022.	17
Tabla 3. Relación entre la agresividad y las dimensiones de adicción a los videojuegos en adolescentes, Bagua Grande 2022.	18
Tabla 4. Identificar los niveles de adicción a videojuegos, Bagua Grande 2022...	19
Tabla 5. Describir los niveles de agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022.	20

Resumen

El presente trabajo tuvo como objetivo determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022. Donde el tipo de investigación es básica descriptiva y correlacional, de diseño no experimental de corte transversal. Con una población de 321 alumnos del sexo masculino y femenino de 12 y 17 años de edad, del nivel secundario. Se aplicó dos instrumentos, el cuestionario de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) creado por Bellido y Cahuana y el cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes (CAPI-A), adaptado al contexto de Perú por Pariona. También se empleó el SPSS 26, aplicando la prueba de Kolmogorov-Smirnov, donde se evidenció una distribución asimétrica con prueba de análisis no paramétrica, por la cual se realizó la correlación de Spearman, como resultado se obtuvo un valor de .244** lo que demuestra que entre la adicción a los videojuegos y la agresividad existe relación directa y altamente significativa, así mismo en adicción a los videojuegos, predomina en el nivel bajo con 74%, de la misma forma se evidencia en la agresividad, predominando el nivel bajo con 63%. Por lo que se concluye que existe relación entre las dos variables, si una incrementa la otra también.

Palabras Clave: Adicción, Videojuegos, Agresividad

Abstract

The objective of this work was to determine the relationship between video game addiction and aggressiveness in adolescents, Bagua Grande 2022. Where the type of research is basic descriptive and correlational, with a non-experimental cross-sectional design. With a population of 321 students of the male and female sex of 12 and 17 years of age, of the secondary level. Two instruments were applied, the online video game addiction questionnaire (CUAVIR) created by Bellido and Cahuana and the premeditated and impulsive aggressiveness questionnaire in adolescents (CAPI-A), adapted to the context of Peru by Pariona. SPSS 26 was also used, applying the Kolmogorov-Smirnov test, where an asymmetric distribution was evidenced with a non-parametric analysis test, for which the Spearman correlation was performed, as a result, a value of .244** was obtained, which shows that between addiction to video games and aggressiveness there is a direct and highly significant relationship, likewise in addiction to video games, it predominates at the low level with 74%, of the The same way is evident in aggressiveness, with the low level predominating with 63%. Therefore, it is concluded that there is a relationship between the two variables, if one increases the other as well.

Keywords: Addiction, Videogames, Aggression

I. INTRODUCCIÓN.

Hoy en día el uso de la tecnología se ha vuelto algo indispensable en la vida de los adolescentes, debido a que agiliza e innova las actividades tradicionales (Guillén, González y Ameca, 2017). Partiendo desde esa premisa, es que se presta una particular atención sobre el juego, puesto que es una actividad que permite el descubrimiento y crecimiento de habilidades cognitivas, así como sociales, la asimilación de normas y dominio de respuestas emocionales frente a estímulos externos propios de la interacción ante el juego.

Para Ruíz (2021) la tecnología es una herramienta útil entre jóvenes y adultos, ya que facilita la conexión e interacción de una manera digitalizada; no obstante, acota que también es una arma de doble filo, al ser mal utilizada y de manera excesiva, debido a que ofrece plataformas de videojuegos violentos y adictivos que desencadenan conductas altamente agresivas en sus usuarios. En México se dio a conocer el caso de un adolescente que presentaba conductas adictivas a un juego llamado “Natural Selección”; dicho juego representa situaciones de ataques con armas de fuego y mucha violencia, el menor al intentar cumplir una de sus fantasías e imitar dichas conductas aprendidas en la virtualidad es que llevó dos pistolas con la que asesino a su maestra, lesionó a otro educador y a cinco compañeros (Los Ángeles Times, 2020).

Es por ello, que la tecnología, en especial los videojuegos han tomado un principal protagonismo como actividades de ocio en los adolescentes, evidenciando un uso desmedido y sin control. Según el portal español, Información (2020) el 82,2% de adolescentes varones entre 14 a 18 años presentan un uso compulsivo de los juegos en red lo que evidencia una predominancia del sexo masculino sobre estos video juegos. Ante esto, la Organización Mundial de la Salud (2019) consideró que a partir del 2022, se incluirá en el manual de Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE – 11), denominando como una enfermedad mental la adicción a los videojuegos, la cual es de gran preocupación debido a los efectos colaterales que puede generar.

En el contexto nacional, en una columna publicada por El Diario Perú 21 (2020), se dio a conocer que según reportes del Ministerio de Salud (Minsa) se registraron 3 mil sucesos de adicción a videojuegos en adolescentes; además precisaron que esta conducta adictiva se ve asociada hacia la agresivas frente a la frustración al no poder ganar una partida o de no poder continuar jugando libremente. Al respecto el Instituto de Salud Mental Honorio Delgado Nogushi (2017) años antes pronosticó que aquellas personas que desarrollan conductas adictivas a los videojuegos tienen mayor tendencia a desarrollar conductas muy agresivas, llevando el juego virtual a su realidad. Indudablemente, las emociones que experimentan los adolescentes a través de los videojuegos generan fantasías explosivas que desean canalizarlas, llevándolas a la realidad y muchos de ellos, la ejecutan a través de sus familiares directos o compañeros de clases, esto debido a la frustración que sienten de no poder obtener una victoria en el juego o de ser privados de seguir jugando lo que desencadena conductas altamente agresivas que las transmiten a través de sus redes sociales o clases virtuales (Mendoza, 2021).

Al respecto, el Ministerio de Educación se pronunció y dio a conocer que solo en el año 2020 se registraron 511 casos de actitudes agresivas de los estudiantes hacia sus compañeros, esto a pesar de encontrarse en confinamiento social y de ejercerse un proceso de enseñanza desde la virtualidad (Perú 21, 2020). Así mismo, el portal Síseve reportó 341 casos de agresividad dentro del entorno educativo, caracterizado por conductas violentas de ciberacoso. Es por esto que el Minedu considera que los videojuegos representan modelos de aprendizaje que desencadenan conductas agresivas en los estudiantes, por lo que ante un eventual retorno a clases presenciales, se percibirá un alto nivel de conductas violentas que perturbarán la tranquilidad tanto de estudiantes, como padres, docentes y personal administrativo (El Peruano, 2021).

Ante lo expuesto se formula la siguiente interrogante en forma de problema: ¿Cuál es la relación que existe entre adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022?

La presente investigación se justifica de forma teórica ya que permitirá profundizar en el análisis y búsqueda de nuevos sustentos científicos respecto a la agresividad

y la adicción a videojuegos, de esta manera permitirá ampliar el conocimiento sobre cómo se generan estas conductas y cuáles son los factores predominantes para que se desarrollen. De manera práctica servirá para conocer la situación actual en la que se encuentra los estudiantes con relación a las variables en estudio y en base a ello, poder generar alternativas de solución que sean de beneficio para la población; así mismo servirá como modelo para que se desarrollen futuras investigaciones en esta población o en diferentes provincias del país, al igual que los resultados será de gran apoyo como diagnóstico situacional para el departamento de psicología o centro médico cercano para que establezcan propuestas de intervención sobre estas conductas. Finalmente, presenta una justificación metodológica, puesto que el análisis de resultados permitirá entender la interacción y el tipo de relación que presentan las variables entre sí; además de poder conocer el nivel de cada una de ellas, de manera general, como por dimensiones. Así mismo, se podrá identificar las propiedades de validez y confiabilidad de los instrumentos lo que garantizará los resultados obtenidos.

Por lo expuesto, es que el presente estudio se propuso como objetivo general: Determinar la relación que existe entre adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022. En relación a ello, se establecieron los siguientes objetivos específicos, Determinar la relación entre adicción a videojuegos y las dimensiones de agresividad premeditada e impulsiva; establecer la relación entre agresividad y las dimensiones de abstinencia, resistencia, interferencia con actividad, dependencia, conciencia emocional correspondiente a la variable adicción a videojuegos; identificar los niveles de adicción a videojuegos; y por último, describir los niveles de agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022.

En base al objetivo planteado, se desprende la siguiente hipótesis:

H1: Existe relación entre adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022.

Ho: No existe relación entre adicción a videojuegos y las dimensiones de agresividad.

II. MARCO TEÓRICO

A través de las investigaciones, se pudo encontrar a diferentes investigadores que centran sus estudios en las dos ambas variables como:

De manera internacional se encuentra, González et al. (2017) quienes desarrollaron un estudio con el propósito de estudiar la adicción a los videojuegos y problemas emocionales en España. Este estudio correlacional de diseño no experimental, obtuvo como muestra 380 adolescentes. Los instrumentos que utilizaron fue la escala de problema de reproducción de videojuegos (PVP, Tejeiro y Moran, 2002) y el Cuestionario (CERQ, Garnefski et al., 2001) de regulación cognitiva de las emociones. Los resultados muestran un alto enlace entre la ansiedad y dependencia a los videojuegos, en el sexo masculino, por otro lado en el sexo femenino mantienen una relación altamente significativa de la adicción a los videojuegos con el estado de ánimo bajo. Conforme a los niveles de adicción a los videojuegos las chicas mostraron un nivel muy bajo con un 7,4%, sin embargo, en los chicos se observó un 30%. Así mismo con los problemas emocionales, las mujeres se ubicaron en un nivel alto con un 53,4%, por otro lado, los varones se ubican en nivel bajo con un 47,6%. Concluyendo que las mujeres con más problemas emocionales mayor será su adicción a los videojuegos.

Naseer y Husain (2020) hicieron un estudio con el propósito de determinar el enlace entre el uso del dispositivo celular y la agresividad. Esta investigación es de tipo correlacional de diseño no experimental. En el cual su población fue conformada por 500 estudiantes. Este instrumento utilizado de agresividad (AQ, Buss y Perry 1992). Dio Como resultado que existe una correlación muy significativa y positiva sobre sus variables, además, los hombres se ubican en niveles altos de agresividad, donde se puede diferenciar de forma significativa con las mujeres puesto que muestran un menor índice de agresividad.

Zuleima y Hamdan (2018) realizaron un estudio con la finalidad de encontrar enlace entre la funcionalidad familiar y conductas agresivas en Colombia. El tipo de estudio fue analítico transversal, la prueba fue conformada por 979 escolares. Los instrumentos que usaron fue el formulario de agresión (AQ, Buss y Perry 1992) y

APGAR familiar (Castilla, 2014). Como resultados se encontraron que en un nivel muy bajo de agresividad fueron un 6.54%, de bajo nivel con 16.65%, de medio nivel con 31.26% y en alto nivel con 13.48%. Concluyendo que existe un número importante de personas que se ubican un nivel alto de agresividad, haciendo que la funcionalidad familiar se vea perjudicada.

Faya y Gonzales (2020) desarrollaron un estudio para concluir la relación de dependencia a los videojuegos entre agresividad en estudiantes de sexo masculino de la ciudad de Trujillo. Presentó un estudio correlacional de tipo básica, con diseño no experimental y conformada por 347 escolares, a los cuales se les realizó el formulario de Agresión (AQ) de Buss y Perry y el Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Marcos y Chóliz. Se evidencia que a través de los resultados existe relación moderada en ambas variables de estudio (0.428). También se evidencia que existe relación directa y altamente significativa en las variables de dependencia en videojuegos y agresividad. En cuanto a los niveles de dependencia a los videojuegos se analiza que el 66% evidenció un nivel moderado; en tanto el 12, 4% registró un nivel grave; por último, el 21,6% arrojó un nivel leve. Por otro lado, en lo que corresponde a niveles de agresividad se evidenció que el 46,4% registró un nivel medio; no obstante, una parte más pequeña representada por el 1,2% evidenció una categoría muy alta; y solo el 36, 9% registró una categoría baja. Concluyendo que existe relación entre ambas variables.

En tanto, Vara (2017) propuso un estudio para identificar el comportamiento agresivo y el uso adictivo de los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de instituciones privadas de Villa María del Triunfo. Dicho estudio presentó un tipo básico correlacional con diseño no experimental. El modelo estuvo conformado por 306 individuos que presentaron edades entre 13 a 17 años; a dichos adolescentes se les aplicó que ambos Test, tanto, de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco, y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Como resultado se obtuvo que había una correlación positiva, y altamente significativa (0.268) entre las variables. Con respecto a los niveles de agresividad se evidenció que el 32,4% (99) se evidencia la agresividad en un nivel promedio, el 26,8% (82) en el nivel bajo y se evidencia un nivel alto con 19,9% (61). Así mismo, es fundamental mencionar que algunos de los estudiantes alcanzó un nivel muy alto con el 9,8% (30). Por lo

que el estudio destaca que los jóvenes entre estas edades adictos a los videojuegos resultan tener más probabilidad de agresividad.

En su investigación Nonalaya y Solis (2020) plantearon como fin principal señalar la asociación entre agresividad y dependencia a videojuegos en la ciudad de Huaras en una institución pública. Esta investigación fue de diseño no experimental y de tipo no probabilístico por conveniencia, la muestra fue conformado por 300 escolares de 11 a 18 años, a quienes se aplicó el cuestionario de (Mendoza, 2013) de adicción de HAMM – 1st y el cuestionario de (AQ; Buss y Perry, 1992) de agresividad, adaptado al Perú por (Matalinares, 2012). Finalizaron con la conclusión que existe correlación significativa (0.72) entre las variables. Por lo tanto la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de agresividad, se buscó correlación, la cual existe relación, referente a la dimensión de agresividad física un (0.723) de correlación significativa, agresividad verbal (0.702), ira (0.617) y hostilidad ($p = 0.622$). En esta investigación se concluyó que los estudiantes con dependencia a videojuegos presentan relación con la variable de agresividad.

En tanto, Flores (2019) desarrolló una investigación con la finalidad de mencionar la relación que existe entre dependencia a videojuegos y agresividad en alumnos del colegio Jorge Chávez de la ciudad de Tacna del nivel secundario, 2019. La población fue de 297 escolares de las edades 11 a 17 años, de ambos sexos. Este estudio corresponde al enfoque cuantitativo de diseño no experimental, corte transversal y de alcance correlacional. Se utilizaron los instrumentos de dependencia de los videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de agresión de Buss y Perry (1992). Como resultado obtuvo la existencia de una correlación directa de nivel baja (.325) entre variables.

En su investigación Villena (2019) dio como objetivo principal, analizar la relación entre las variables agresividad y dependencia a los videojuegos en adolescentes de dos instituciones educativas de Chorrillos, donde 617 escolares de secundaria fueron evaluados, de ambos sexos con edades entre 11 a 17 años. Para este estudio se aplicaron dos instrumentos: el formulario de agresión de Buss y Perry y el Test de dependencia a los videojuegos de Marco y Chóliz. En los resultados hubo una relación directa significativa (.312**) de ambas variables. En cuanto a los

niveles de agresividad se analiza que el 54,0% está ubicado en el nivel promedio, un 7,8% obtuvo un nivel muy bajo, y un 20,3% arroja un nivel alto de agresividad. Por otro lado, en lo que respecta a la adicción de videojuegos existe un 34,0% con un nivel leve de adicción, un 17,0% con adicción crónica y un 32,9% con un nivel de uso normal. El cual alcanzo como resultado que existe relación entre la variable de agresividad y adicción a los videojuegos influyen en los adolescentes.

Palomino (2020) en su investigación tuvo como finalidad señalar que existe relación entre la agresividad y adicción a los videojuegos con una población de 97 escolares del distrito de Comas de las edades de 12 a 17 años. Este estudio fue de tipo descriptivo-correlacional, y de diseño no experimental, en cuanto a los instrumentos utilizados fueron, (CERV; Chamarro et al, 2014) cuestionario de experiencias relacionadas a los videojuegos y de (AQ; Buss y Perry, 1992) cuestionario de agresividad. Mostraron que existe correlación significativa entre adicción a videojuegos y agresividad, dando un valor de .396. Con respecto, a los niveles de adicción se muestra que un 86,6% tiene problemas severos de uso de internet, solo un 5,0% señala sin problemas y un 8,2% tiene problemas potenciales. Así mismo, se señala los niveles de agresividad mostrando un 91,7% alto nivel de agresividad, un 3,1% medio, y un 5,2% nivel bajo. En este estudio se concluyó que la adicción a los videojuegos, en los adolescentes presenta niveles altos de agresividad.

Guevara (2020) desarrolló una investigación con la finalidad de buscar si existe relación entre agresividad y adicción a los videojuegos en los escolares del primer grado de secundaria de la institución educativa Algarrobos, Pimentel. De tipo básica, correlacional no experimental, la muestra fue conformada por 49 estudiantes entre edades de 11 y 12 años, a quienes se les aplicó el test de Chóliz y Marco, de dependencia a videojuegos y el cuestionario de agresión de Buss y Perry en 1992, adaptado y estandarizado a nuestra realidad nacional. A través de los resultados se evidencia, una correlación entre las variables del estudio (0,777). También se pudo evidenciar que entre las variables adicción a los videojuegos y la dimensión agresividad existe relación. Con respecto a los niveles de adicción a videojuegos se observa que el 55% evidenció un nivel normal, en tanto el 43% registró un nivel leve, por último el 2% arrojó un nivel moderado. Por otro lado, en

lo que corresponde a nivel de agresividad se evidencia que el 57% tiene un nivel muy bajo y el 43% con un nivel leve.

Con respecto a las variables, se considera importante definir los videojuegos, para ello Heiden, et al. (2019) menciona que estos artefactos brindan un tiempo de ocio al sujeto que haga uso de ellos. De igual forma se tiene a Gros et al. (2020) quien menciona que estos videojuegos son realizados mediante un software con el objetivo de ofrecer entretenimiento a una o más personas, para ello se tienen una amplia variedad de artefactos, tales como la playstation, el computador, los celulares, los X Box, etc. Estos artefactos involucran en la actualidad a niños, adolescentes y jóvenes.

Para tener mayor conocimiento sobre esta variable, se tiene a la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1963, como se citó en Abdul, 2017) donde sostiene que si los menores o adolescentes están expuestos a un ambiente o un contexto familiar-social donde las personas proyectan con mayor frecuencia el uso de los videojuegos, estos pueden adoptar este aprendizaje exterior afectando en su desarrollo cognitivo, puesto que esta se relaciona con toda información nueva que el individuo absorba y observe de su entorno. Es importante mencionar que esto va depender mucho del tipo de aprendizaje que este reciba. Además, está se encuentra sostenida bajo la teoría del aprendizaje social de Bandura (como se citó en Abdul, 2017) el cual nos dice que las conductas agresivas muchas veces son aprendidas por el entorno o modelos de respuesta que se emiten dentro del hogar, este aprendizaje hace mucho de la observación.

Así mismo, también se sostiene bajo la teoría de la carga cognitiva de Sweller (como se citó en Vogel et al., 2013) quien nos menciona que esta puede aportar conocimiento servible como también inservible en nuestra vida, ya que de una u otra manera, pueden estar afectando nuestro desarrollo cognoscitivo en ciertas áreas tales como en el ámbito educativo, social o familiar, la cual no ha permitido un adecuado desenvolvimiento en cada una de las áreas, por esta razón es que muchos de los estudiantes pueden perjudicarse en su rendimiento académico trayendo consigo calificaciones inaceptables para sus familiares de crianza que en todo caso pueden ser los padres, abuelos, tíos, hermanos o primos. Sin embargo,

también vemos los aspectos positivos, donde las personas hacen un buen uso de las funciones ejecutivas permitiéndoles un mejor desarrollo cognoscitivo, donde les permitirá una mejor organización, revisión e incluso evaluación de los comportamientos mejorando así la agilidad mental. Además, la irregularidad de los comportamientos pasivos o agresivos saldrá reflejando conforme a la complejidad de los videojuegos a los cuales se desea experimentar, para ello es necesario conocer los efectos adversos que pueden mostrarse más adelante.

Para medir la adicción a los videojuegos, es necesario citar a Bellido y Cahuana (2020) quienes sugieren evaluar la variable mediante 5 dimensiones, primero se tiene la abstinencia, donde se observa a la persona con malestares a nivel emocional cuando un juego se le es interrumpido o cuando este está un determinado tiempo sin poder acceder al juego; segundo la resistencia, aquí la persona no se despega del juego puesto que este causa una sensación de placer al jugador satisfaciendo sus necesidades adictivas; tercero la interferencia con actividades, aquí el desarrollo de la persona es alterada y perturbada dejando de lado toda actividad que puede llegar a ser de importancia; cuarto la dependencia, aquí la persona da mayor prioridad al juego dejando en segundo plano las actividades escolares, familiares, etc. y por último la conciencia de enfermedad, en esta dimensión la persona buscará ayuda para lograr cambios que beneficien su salud.

Por otro lado, la variable agresividad se tiene a Hsieh y Chen (2017) quienes la definen como emociones reprimidas las cuales se expresan con la intención o deseo de ocasionar daño de algún tipo hacia otra persona. De igual forma Denson et al., (2018) nos dicen que la agresividad puede darse de distintas formas además que esta puede ser proyectada hacia los demás o a uno mismo, por la sensación se satisfacer la necesidad de agredir a alguien sin importar de ser uno el lesionado. También, Flanigan y Russo (2018) quienes refieren que estos comportamientos están direccionados a un solo objetivo al cual es producir daño en las personas ya sean físicas o psicológicas.

Esta variable se sustenta bajo la teoría del aprendizaje social de Bandura (como se citó en Björkqvist, 1997) quien menciona que estas conductas son muchas veces

el resultado de un ambiente inadecuado en el que la persona se ha desarrollado, observando y absorbiendo todo a su alrededor, esta surge mediante la conexión e intercambio de vínculos que se han generado con la persona cuyas conductas son emitidas a través del aprendizaje obtenido de su entorno. Estas personas suelen generar vínculos afectivos indirectamente. Además, resalta que esta agresividad aflora no sólo por querer causar algún tipo de daño, sino también, cuando el individuo se siente en riesgo o peligro, sacando a flote esta conducta agresiva para defenderse de su medio. Cabe resaltar, que esta se le puede denominar como agresividad consciente, puesto que se ejerce con un fin de defenderse, sin embargo, la agresividad inconsciente se relaciona más con la de provocar daño, aunque eso no quiere decir que la consciente no forme parte de este fin, puesto que pocas personas lo hacen conscientemente.

Para medir la agresividad es necesario citar a Pariona (como se citó en Pariona, 2017) quienes sugieren evaluar la variable mediante 2 dimensiones, primero se tiene la premeditada, la cual se da de manera consciente por el agresor con la intención de generar o conseguir cierto beneficio como, por ejemplo, sustento económico mayor que la otra persona, satisfacer sus ideas, poder, etc., y como segunda la impulsiva, la cual es emitida por las emociones de la persona en ella encontramos el enojo, la furia, ira, esta puede ser provocada de la siguiente manera, donde el agresor tiene la sensación de causar daño por el simple hecho de que se sienta amenazado, esta amenaza puede ser real o imaginaria.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación.

La investigación es de tipo básica descriptiva porque, de acuerdo, al autor este estudio tiene la finalidad de ampliar el conocimiento sobre las variables e ilustrar científicamente la importancia de ellas (Hernández y Mendoza, 2018).

Presenta un diseño no experimental, debido a que el investigador no realizó manipulación deliberada de las variables, es de corte transversal porque la aplicación de los instrumentos en su contexto natural se da en un solo momento y correlacional porque entre la relación que existe entre las variables en estudio se va explicar cualitativamente (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2. Variables y operacionalización.

Variable 1: Adicción a los videojuegos.

Definición conceptual: Carbonell (2019) manifiesta que la adicción a los videojuegos, se conoce por un patrón de comportamiento en el juego de manera persistente y recurrente.

Definición operacional: Para poder evaluar dicha variable se utilizará, el cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) Bellido y Cahuana (2020) el cual tiene 42 ítems con 5 dimensiones.

Dimensiones: Abstinencia: (1,26,30,32,33,40,4,2); Resistencia: (3,5,7,8,10,11,12); Interferencia con actividades: (15,18,19,21,22,23,25,27,28,29,31,34,35,36,37,38, 39); Dependencia: (6,9,13,14,16,17,20); Conciencia emocional: (2,4).

Escala de medición: Es de tipo Likert

Variable 2: Agresividad

Definición conceptual: Berkowitz(1989) presentó que “agresividad no son reacciones estresantes ocasionadas por factores externos; sino, por el efecto negativo del estímulo externo desencadenado así la ira” (Rodríguez, 2015).

Definición operacional: Para poder evaluar dicha variable se utilizará la escala de impulsiva premeditada en adolescentes CAPI-A (2017) el cual consta de 20 ítems.

Dimensiones: Agresividad premeditada e Impulsiva.

Escala de medición: Es de tipo Likert

3.3. Población.

Población.

Para Hernández y Mendoza (2018) “Es un conjunto de elementos que presentan las mismas características. Para el actual la población estuvo establecida por alumnos de una I.E nacional del nivel secundario, de la ciudad de Bagua Grande quienes hicieron un total de 321 alumnos, del sexo masculino y femenino de 12 y 17 años de edad, de secundaria del 1ro al 5to.

Criterios de Inclusión:

Adolescentes del 1ro al 5to grado de secundaria en el año 2022.

Edades que oscilan de 12 a 17 años que pertenezcan a las instituciones educativas asignadas para dicha evaluación.

Alumnos que están matriculados en las Instituciones Educativas.

Criterios de Exclusión:

Así mismo no se considerarán aquellos estudiantes que hayan participado de talleres o de atenciones psicológicas respecto a las variables.

Estudiantes que no están matriculados en las Instituciones Educativas

Estudiantes que no están en el rango de 12 a 17 años.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para la recolección de datos se consideró el método de entrevista tomando en cuenta a Hernández y García (2008) quienes definen que la entrevista dentro de una investigación tiene que reunir una cantidad de saberes propios, así mismo, la construcción del sentido social de la conducta individual o del grupo de referencia de este individuo.

Así mismo se consideró el cuestionario, Muñoz (2003) quien señala que la finalidad del formulario es mantener ordenada la información en cuanto a lo que se trabaja con la población. También sobre las variables de la evaluación mencionada que al utilizar esta técnica, quien evalúa dicha investigación tiene que considerar; tanto. Como el estar convencido de las preguntas que se formulen con claridad suficiente para que funcione y dar todos los pasos posibles con la probabilidad de que el sujeto conteste y comprenda las preguntas.

Como primer instrumento se utilizó el cuestionario de adicción a los videojuegos en red (CUAVIR) elaborado por Bellido y Cahuana (2020), en el contexto de Perú; para ser aplicado en adolescentes que oscilan entre edades de 12 a 25 años, evaluado de manera individual y grupal, así mismo el ámbito de son universitarios y estudiantes de secundaria; este cuestionario tiene la finalidad de detectar la adicción a los videojuegos; el tiempo que tienen para desarrollar esta prueba es de 10 minutos; consta de 42 ítems que se subdividen en: abstinencia, resistencia, interferencia con actividades, dependencia y conciencia emocional ; con su respectiva escala de tipo likert de 1 al 5 las cuales se clasifican en: nunca, rara vez, a veces, a menudo y siempre con percentiles de 1 a 100.

Los índices de confiabilidad (Alfa de Cronbach=0.942) indican que es muy confiable y su validez (V de Aiken = 0.89) indica que el instrumento mide adecuadamente.

Para la segunda variable se utilizó como técnica el cuestionario de Agresividad Premeditada e impulsiva en adolescentes (CAPI-A), adaptado por Pariona (2017), al contexto de Perú, para ser aplicado en participantes que oscilan entre de 12 a 17 años, se evalúa de manera individual y colectiva en el ámbito educativo, con la finalidad de analizar la agresividad premeditada e impulsiva, el tiempo determinado para desarrollar esta prueba es de 15 minutos; consta de 20 ítems que se subdividen en agresividad premeditada e impulsiva; junto con su respectiva escala, del 1 al 5 tipo likert, las cuales se clasifican en: Muy en desacuerdo, en desacuerdo, indeciso, de acuerdo, muy de acuerdo con percentiles del 1 a 100. Indica que en la confiabilidad obtuvo correlaciones moderadas “r” 0.602 en agresividad premeditada, “r” 0.634 agresividad impulsiva, en general “r” 0.602 y su Validez (V de Aiken ≥ 0.80 , $p < 0.05$ en la prueba binomial).

3.5. Procedimientos.

Se procedió a realizar y solicitar los permisos correspondientes a las autoridades competentes de la institución educativa de la ciudad de Bagua Grande; luego de ello, se realizó un diagnóstico situacional de la población, para ello se convocó a una reunión con docentes, tutores, padres de familia y estudiantes con la finalidad de poder conocer de cerca la realidad del problema. Posteriormente se realizó el árbol de problemas, se delimito la investigación a través de la matriz de consistencia y se recurrió a convocar a una nueva reunión con los padres de familia con el propósito de dar a conocer los procesos a desarrollar como parte de la investigación, a través de un documento se especificó los beneficios y riesgos de la investigación; cada apoderado tuvo la oportunidad de optar por aceptar voluntariamente que su hijo participe en la investigación.

De esta manera y contando con las autorizaciones competentes, se procedió a diseñar un formulario virtual de los instrumentos psicológicos y se aplicó sobre la muestra consignada tomando en cuenta los criterios de inclusión y exclusión.

3.6. Método de análisis de datos.

Para el desarrollo del presente estudio se utilizó el método deductivo práctico a través de la prueba de hipótesis y poder comparar los constructos teóricos. Cabe precisar que para poder desarrollar ello, fue importante que se pueda realizar el análisis de la prueba de normalidad, por medio del estadígrafo Kolmogorov Smirnov, debido a que la muestra fue superior a 50 individuos. A través del análisis del procesamiento se identificó una distribución asimétrica, eso quiere decir que requiere el uso de una prueba paramétrica, lo cual permitió seleccionar el estadístico adecuado, que fue Spearman, la cual se pudo obtener la correlación entre las variables, así como con las respectivas dimensiones. Para el análisis descriptivo de frecuencia de cada una de las variables se procedió a utilizar el programa estadístico Excel 2019.

3.7. Aspectos éticos.

En relación con el psicólogo peruano el código de ética y deontología. En el capítulo III, artículo 23° nos hace mención que todo psicólogo que realiza una investigación tiene que contar con la aprobación informada de las personas que se encuentran comprometidos en dichos fines, así mismo respetar a los participantes en la decisión de suspensión del desarrollo de la evaluación (Colegio de psicólogos del Perú, 2017).

Del mismo modo el psicólogo está obligado a seguir instrucciones científicas y técnicas para el progreso de la investigación para la aplicación de los instrumentos.

Confidencialidad de los datos: como investigadores debemos mantener los datos de forma confidencial, salvaguardando la integridad física, mental y datos de los participantes, que formarán parte de la investigación se deben mantener en el anonimato (Universidad César Vallejo, 2017).

IV. RESULTADOS

Respecto al objetivo general de la investigación: Determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022.

Tabla 1.

Relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022.

			Agresividad
Rho de Spearman	Adición a los video juegos	Coefficiente de correlación	.244**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	321

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

En la tabla 1, se evidencia a través del estadístico de correlación de Spearman un valor de .244** (0.000), lo que demuestra que existe relación directa y altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad; por ende se rechaza la hipótesis nula y se acepta la del investigador; entendiendo de esta manera, que ambas variables se asocian dinámicamente, en la magnitud que una incrementa la otra hará lo propio y viceversa.

Respecto al objetivo específico de la investigación: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022.

Tabla 2.

Relación entre adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes, Bagua Grande 2022.

			Premeditada	Impulsiva
Rho de Spearman	Adición a los videojuegos	Coeficiente de correlación	.260**	.217**
		Sig. (bilateral)	0.000	0.000
		N	321	321

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

En la tabla 2, se evidencia que entre adicción a videojuegos y agresividad premedita .260** (0,000) e impulsiva .217** (0.000), existe relación directa y altamente significativa; por lo que se infiere que en la magnitud que los adolescentes muestren mayor adicción a los diferentes juegos en red; mayor será la expresividad de su conducta agresiva que podría generar desde un acto impulsivo frente a situaciones de corte frustrante o podría darse también de forma planificada, ante eventos que demanden tensión o ira.

En lo que concierne al objetivo específico: Analizar la relación entre agresividad y las dimensiones de adicción a videojuegos en adolescentes, Bagua Grande 2022.

Tabla 3.

Relación entre la agresividad y las dimensiones de adicción a los videojuegos en adolescentes, Bagua Grande 2022.

		Abstinencia	Resistencia	Interferencia con actividades	Dependencia	Conciencia emocional
Agresividad	Coefficiente de correlación	.208**	.220**	.246**	.147**	.184**
	Sig. (bilateral)	0.001	0.000	0.000	0.001	0.000
	N	321	321	321	321	321

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

La tabla 3, permite evidenciar que la agresividad se relaciona de manera directa y altamente significativa con cada una de las dimensiones de la adicción a los videojuegos; por ende, se afirma que en la magnitud que la agresividad sea predominante en el nivel alto; también lo serán las respectivas dimensiones de la adicción a videojuegos; por otro lado, si la agresividad disminuye; entonces las dimensiones de las adiciones también lo harán.

En lo que concierne al objetivo específico: Identificar los niveles de adicción a videojuegos, Bagua Grande 2022.

Tabla 4

Identificar los niveles de adicción a videojuegos, Bagua Grande 2022.

Categoría	F	%
Bajo	239	74
Medio	69	22
Alto	13	4
Total	321	100

A través de la Tabla 4, se observa que el nivel de adicción a videojuegos es predominante en el nivel bajo, representado por el 74% de adolescentes, seguido por el 22% que se ubica en la categoría media, caracterizado por una necesidad incontrolable de jugar de forma compulsiva en los juegos en red. Siendo incapaz de controlar sus ganas y su deseo le lleva a jugar irremediamente durante un gran número de horas. Además se observa que solo el 4% de participantes presentaron un nivel alto.

Por último en lo que concierne al objetivo específico: Describir los niveles de agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022.

Tabla 5

Describir los niveles de agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022.

Categoría	F	%
Bajo	203	63
Medio	104	33
Alto	14	4
Total	321	100

En la Tabla 5, se observa que la predominancia de la agresividad se sitúa en el nivel bajo; es así que el 63% de evaluados demostró un adecuado manejo de sus impulsos y reacciones frente a situaciones de corte estresante. En tanto un 33% de participantes reflejaron un nivel moderado de agresividad, caracterizado por un estado emocional reprimido que consiste en deseos de dañar a otra persona, animal u objeto, pretendiendo herir física y o psicológicamente a alguien. Por último, se registró que solo el 4% de evaluados mostraron un nivel alto.

V. DISCUSIÓN

La presente investigación propuso como objetivo general: Determinar la relación que existe entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022. En base a ello, los principales resultados evidenciaron a través del estadístico de correlación de Spearman un valor de $.244^{**}$ lo que demuestra que existe relación directa y altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad; por ende se rechaza la hipótesis nula y se acepta la del investigador; entendiendo de esta manera, que ambas variables se asocian dinámicamente, en la magnitud que una incremente la otra hará lo propio y viceversa.

Los resultados hallados demuestran similitud con lo encontrado por Naseer y Husain (2020), quienes a través de su estudio dieron a conocer que existe una correlación muy significativa y positiva entre las variables en mención. Además, se asemeja al estudio realizado por Faya y Gonzales (2020); Vara (2017); Nonalaya y Solis (2020); Flores (2019), dichos estudios realizados en el territorio nacional reportaron que efectivamente la adicción a los videojuegos en un ente activador de la agresividad en los adolescentes. Esto se entiende desde la teoría de agresividad de Dollard Y Miller (como se citó en López, 2015) quienes postulan que el excesiva carga emocional frente a situaciones de corte estresante generan frustración en el individuo; por lo que dicha energía contenida necesita ser canalizada para equilibrar la psique; no obstante, al sobrecargarse de emociones explosivas, esto desencadena en una respuesta impulsiva de tipo agresiva, que permite la regulación orgásmica.

Dicho postulado, encuentra soporte científico en los resultados locales hallados por Palomino (2020); quien a manera de conclusión afirmo que la sobrecarga emocional generada por los videojuegos desencadena en conductas agresivas. Ante lo expuesto, se infiere que la adicción a los videojuegos genera cierta satisfacción en el individuo, debido a que es un estimulante, pero frente a situaciones de derrota, se genera frustración y con ello, se activa el cortisol, neurotransmisor responsable del estrés; si a ello se le suma que el individuo posee un umbral bajo, entonces el nivel de fatiga y tensión que acumula en el cuerpo, tendrá por consecuencia una respuesta impulsiva, violenta desencadenando toda

la agresividad y furia contenida por el adolescentes como mecanismo de defensa ante la frustración que siente.

Por otro lado, con respecto a determinar la relación entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022. Se evidenció que, existe relación directa y altamente significativa; por lo que se infiere que en la magnitud que los adolescentes muestren mayor adicción a los diferentes juegos en red; mayor será la expresividad de su conducta agresiva que podría generar desde un acto impulsivo frente a situaciones de corte frustrante o podría darse también de forma planificada, ante eventos que demanden tensión o ira. Los resultados encontrados guardan similitud con Flores (2019), quien demostró que la adicción a videojuegos puede desencadenar conductas agresivas en cualquiera de sus formas; esto quiere decir desde la parte impulsiva, dejándose llevar por las emociones que experimenta el sujeto, hasta conductas agresivas planificadas o premeditadas, las cuales son más notorias en situaciones de venganza, frente a eventos fácticos de gran impacto. Al respecto, no se han encontrado antecedentes que discrepen con lo encontrado, por lo contrario la literatura es clara en explicar y afirmar que la adicción a videojuegos está estrechamente relacionado a las conductas agresivas.

En ese sentido, Pariona (2017) postula que la agresividad premeditada, se da de manera consciente por el agresor con la intención de generar o conseguir cierto beneficio como, por ejemplo, sustento económico mayor que la otra persona, satisfacer sus ideas, poder, etc; en tanto que la agresividad impulsiva, es emitida por las emociones explosivas de la persona, en ella encontramos el enojo, la furia, ira, esta puede ser provocada de la siguiente manera, donde el agresor tiene la sensación de causar daño por el simple hecho de que se sienta amenazado, esta amenaza puede ser real o imaginaria.

Lo expuesto demuestra, que los adolescentes al sentirse amenazados ante la derrota de una partida de video juegos, sienten la frustración de no poder asimilar la pérdida y necesitan liberar la energía, pero al tener una adecuada regulación emocional liberan expresiones corporales y verbales que buscan frenar la presunta

amenaza que sienten; además utilizan este mecanismo como estrategia para generar dominancia y poder sobre un grupo social específico.

En lo que concierne al objetivo específico: Analizar la relación entre agresividad y las dimensiones de adicción a videojuegos en adolescentes, Bagua Grande 2022. Se evidencia que los resultados de agresividad se relaciona de manera directa y altamente significativa con cada una de las dimensiones de la adicción a los videojuegos; por ende, se afirma que en la magnitud que la agresividad sea predominante en el nivel alto; también lo serán las respectivas dimensiones de la adicción a videojuegos; por otro lado, si la agresividad disminuye; entonces las dimensiones de las adiciones también lo harán. Los resultados encontrados muestran estrecha relación con lo hallado por Guevara (2020), quien también evidenció que la agresividad se relaciona directa y significativamente con las dimensiones de la adicción a los videojuegos. Al respecto, Bellido y Cahuana (2020) refieren que una forma de canalizar la agresividad es justamente a través de actividades recreativas que demanden una gran cantidad de energía y adrenalina como lo son los videojuegos; la sensación intermitente de triunfo y derrota que generan estos juegos virtuales hace que la persona no se despegue del juego puesto que este causa una sensación de placer al jugador satisfaciendo sus necesidades adictivas; en ese sentido, se puede inferir que son los juegos en red los que generan conductas agresivas ante la frustración que le genera perder una partida; pero también son estos juegos el antídoto para reducir el nivel de agresividad, debido a que permite un alto nivel de satisfacción y placer que se canaliza a través de emociones explosivas como la algarabía y la euforia.

En tanto, con respecto a identificar los niveles de adicción a videojuegos, Bagua Grande 2022; se puede observar que el nivel de adicción a videojuegos es predominante en el nivel bajo, evidenciando un 74% de estudiantes, seguido por el 22% que se ubica en la categoría media, caracterizado por una necesidad incontrolable de jugar de forma compulsiva en los juegos en red. Siendo incapaz de controlar sus ganas y su deseo a jugar, sobrepasando un gran número de horas. Dichos resultados difieren con lo encontrado por Faya y Gonzales (2020), quien encontró que el 66% de evaluados evidenció un nivel moderado de adicción a los videojuegos; en tanto el 12,4% registró un nivel grave. Es importante entender que

el uso de los videojuegos anteriormente se desarrollaba sin un límite entre los adolescentes e incluso era reforzado por los adultos, por lo que los jóvenes pasan largas horas en los entornos virtuales sin tener en cuenta el tiempo y sus actividades cotidianas. Los juegos representan un estimulante adictivo que se vuelve significativo para los adolescentes, debido a que les permite generar una realidad paralela satisfactoria, distinto a los problemas familiares, personales y escolares que puede experimentar en la realidad. Por lo que la conducta adictiva a los videojuegos encuentra sustento teórico en el modelo de aprendizaje significativo de Ausubel (como se citó en Abdul, 2017) donde sostiene que si los menores o adolescentes están expuestos a un ambiente o un contexto familiar-social donde las personas proyectan con mayor frecuencia el uso de los videojuegos, estos pueden adoptar este aprendizaje exterior afectando en su desarrollo cognitivo, puesto que esta se relaciona con toda información nueva que el individuo absorba y observe de su entorno. Por ende, se podría decir que la adicción a los videojuegos es una forma de escapar de una realidad angustiante poco flexible y refugiarse en un entorno que le transmita satisfacción. El motivo de la discrepancia que existe entre los estudios presentados, radica en que los adolescentes al verse sumergidos durante dos años en un estado de confinamiento y virtualidad, en la actualidad buscan explorar otros entornos que no necesariamente son los digitales, lo que le permitirá un nivel de satisfacción y gratificación por ello, los niveles bajos observados.

Por último, con respecto a describir los niveles de agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022; se observa que la predominancia de la agresividad se sitúa en el nivel bajo; es así que el 63% de evaluados demostró un adecuado manejo de sus impulsos y reacciones frente a situaciones de corte estresante. En tanto un 33% de participantes reflejaron un nivel moderado de agresividad, caracterizado por un estado emocional reprimido que consiste en deseos de dañar a otra persona, animal u objeto, pretendiendo herir física y o psicológicamente a alguien. Los resultados encontrados difieren con lo encontrado por Villena (2019), quien encontró que el 54% de evaluados presentaron un nivel moderado; de igual manera, discrepa con el resultado encontrado por Palomino (2020), quien encontró que el 91,7% de evaluados mostraron un nivel alto de agresividad. Al respecto,

Hsieh y Chen (2017) consideran que la agresividad son emociones reprimidas las cuales se expresan con la intención o deseo de ocasionar daño de algún tipo hacia otra persona. De igual forma Denson et al., (2018) refieren que la agresividad puede darse de distintas formas además que esta puede ser proyectada hacia los demás o a uno mismo, por la sensación se satisfacer la necesidad de agredir a alguien sin importar de ser uno el lesionado. Partiendo desde lo expuesto, se podría decir que las diferencias radican en que la población en estudio se vio beneficiado de los constantes talleres psicológicos virtuales que realizó la institución educativa, lo que permitió que aprendan a regularizar y canalizar sus emociones de una manera más adaptada a través de la música, la escritura y la pintura, en comparación con las poblaciones que discrepan que no tuvieron ese factor determinante que hiciera la diferencia.

VI. CONCLUSIONES

A partir de los resultados obtenidos se llega a las siguientes conclusiones:

1. Se logró determinar que existe relación directa y altamente significativa entre adicción a los videojuegos y agresividad en los adolescentes pertenecientes al distrito de Bagua Grande.
2. Se demuestra que existe relación directa y altamente significativa entre adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en los evaluados.
3. También se observa que existe relación directa y altamente significativa entre agresividad y cada una de las dimensiones de adicción a los videojuegos en los estudiantes.
4. Se identificó el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes, del distrito de Bagua Grande es predominante el nivel bajo, representado por el 74% de evaluados, seguido por el 22% ubicados en el nivel medio.
5. Por último, se identificó que la agresividad en el nivel bajo, fue predominante en el 63% de estudiantes de la localidad de Bagua Grande, seguido por el 33% que se ubican en el nivel medio.

VII. RECOMENDACIONES

Se sugiere ampliar el estudio tomando en cuenta poblaciones con características distintas; por ejemplo: Adolescentes de instituciones educativas particulares, y en base a los resultados obtenidos comparar las similitudes y/o diferencias que existen.

Se recomienda analizar la relación regresiva para poder explicar la causa efecto entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de la agresividad.

Se sugiere realizar el análisis de las diferencias significativas de ambas variables; teniendo en cuenta sexo y edad; con la finalidad de poder determinar si existe predominancia en alguna de ellas.

A las autoridades de la institución educativa se sugiere fomentar la realización de talleres y charlas psicoeducativas que ayuden a mantener o disminuir el uso desproporcionado de los videojuegos para que no se generen conductas agresivas en los adolescentes.

Se recomienda al área de psicología de la institución educativa que generen propuestas que ayuden a fortalecer las habilidades blandas y sociales de los estudiantes, con la finalidad que tengan una adecuada autorregulación frente a situaciones de corte estresante.

REFERENCIAS

- Abdul, A. T. (2017). The effect of using Ausubel's Assimilation Theory and the Metacognitive Strategy (K.W.L) in Teaching Probabilities and Statistics Unit for Frist Grade Middel School Students' Achievement and Mathematical Communication. *European Scientific Journal*, 13(1), 276-303.
<https://eujournal.org/index.php/esj/article/view/8752>
- López-Hernández, L. (2015). Agresión entre iguales. Teorías sobre su origen y soluciones en los centros educativos. *Opción*, 31(2), 677-699.
<https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568037.pdf>
- Araoz, E. G. E., Roque, M. M., Ramos, N. A. G., & Uchasara, H. J. M. (2021). Adicción a internet y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Apuntes Universitarios*, 11(1), 140-157.
<https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/560/653>
- Bellido, T. y Cahuana M. (2020). Construcción y propiedades psicométricas de un cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) de la ciudad de Juliaca – 2020. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 13(2), 9-19.
https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1423/1802
- Björkqvist, K. (1997). Learning Agression from Models: From a Social Learning Toward a Cognitive Theory of Modeling. *Agrssion: Biological, developmental, and social perspectives*, 69-81.
https://www.researchgate.net/publication/245539295_Learning_Agression_from_Models_From_a_Social_Learning_Toward_a_Cognitive_Theory_of_Modeling
- Denson, T.F., Dean, S. M., Blake, K. R. & Beames, J. R. (2018). Aggression in Women: Behavior, Brain and Hormones. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 12, 1-20.
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnbeh.2018.00081/full>

- El Peruano (02 mayo del 2021). Educación: Plataforma SíseVe reporta 341 casos de ciberacoso escolar durante la pandemia. <https://elperuano.pe/noticia/119941-educacion-plataforma-siseve-reporta-341-casos-de-ciberacoso-escolar-durante-la-pandemia>
- Faya De la Cruz, J. A. Z., & González G, F. M. (2020). Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo. [Tesis de pre grado; Universidad César Vallejo; Trujillo – Perú]. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_b204063b4fffb0fdc4bfb6afc00074bd
- Flanigan, M. E. & Russo, S. J. (2018). Recent advances in the study of aggression. *Neuropsychopharmacology*, 44, 241-244. <https://www.nature.com/articles/s41386-018-0226-2>
- Flores Carbajal, H. (2020). Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019. [Tesis de post grado; Universidad Peruana Unión; Lima – Perú]. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gestión (13 de marzo del 2021) COVID-19: adicción a los videojuegos en niños y adolescentes se incrementa, alerta Minsa <https://gestion.pe/peru/covid-19-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes-se-incrementa-alerta-minsa-coronavirus-segunda-ola-nndc-noticia/>
- González, M. T, Espada, J. P. & Tejeiro, R. (2017). Problem video game playing is related to emotional distress in adolescents. *Adicciones*, 29(3), 180-186. <https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745/818>
- Gros, L., Debue, N., Lete, J. & Leemput, C. V. (2020). Video Game Adidiction and Emotional States: Pssible Confusion Between Pleasure and Happiness. *Frontier Pshychology*, 10, 1-23. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.02894/full>

- Guevara C, G. I. (2020). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel. [Tesis de post grado, Universidad César Vallejo; Chiclayo – Perú]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guillén, L. E. C., Ruiz, M. C., González, F. J., & Ameca, J. L. H. (2017). Problemas generados por el uso de la tecnología en los universitarios. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 5(10), 13-19. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412002000100006
- Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K.W. & Egloff, B. (2019). The association Between Bideo Gaming and Psychological Functioning. *Psychol*, 10, 1-11. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.01731/full>
- Hernández, T, B & García, L, O (2008) Técnicas conversacionales para la recogida de datos en investigación cualitativa: la entrevista (I). NURE. <https://www.nureinvestigacion.es/OJS/index.php/nure/article/view/408/399>
- Hidalgo, D. R. (2021) Tecnología en la adolescencia: Videojuegos, móviles y redes sociales en los ámbitos educativo y familiar. *CONDUCTAS DE RIESGO*, 89. https://www.researchgate.net/profile/Noelia-Carbonell-Bernal-Phd/publication/349140715_Comps_PERSPECTIVA_MULTIDISCIPLINAR_Editada_A_S_U_N_I_V_E_P/links/602273efa6fdcc37a812e10f/CompsPERSPECTIVA-MULTIDISCIPLINAR-E-d-i-t-a-A-S-U-N-I-V-E-P.pdf#page=89
- Hsieh, I. J. & Chen, Y. Y. (2017). Determinants of aggressive behavior: Interactive effects of emotional regulation and inhibitory control. *PLoS ONE*, 12(4), 1-9. <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0175651>

Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado Hideyo Noguchi (2017). Fomentar actividades recreativas a los niños evita adicción a los videojuegos.

<http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2018/003.html>

Los Ángeles Times (12 de enero del 2020). Niño que disparó en escuela mexicana vestía como asesino de Columbine. El menor de 11 años abrió fuego y mató a su maestra, para luego suicidarse.

<https://www.latimes.com/espanol/mexico/articulo/2020-01-12/el-nino-que-disparo-en-escuela-mexicana-vestia-como-asesino-de-columbine>

Mendoza C, F. A. (2021). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes: Una revisión sistemática. [Tesis de pre grado, Universidad Señor de Sipán, Chiclayo - Perú]. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/8656>

Muñoz, T. G. (2003). El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación. *Centro Universitario Santa Ana. Recuperado de http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/Gen02/seminario_de_tesis/Unidad_4_anterior/Lect_El_Cuestionario.pdf*

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi31cHCq530AhU-VTABHUzADlwQFnoECAUQAQ&url=http%3A%2F%2Fwww.univsantana.com%2Fsociologia%2FEI_Cuestionario.pdf&usq=AOvVaw2Gqdy2NdS4z5YdNTrX-mF8

Naseer A. & Husain W. (2020). The relationship of cell phone use and aggression among young adults with moderating roles of gender and marital status. *Insights on the Depression and Anxiety*, 4, 055-058.

<https://www.heighpubs.org/hda/pdf/ida-aid1020.pdf>

- Nonalaya A, M. M., & Solis P, M. A. (2020). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020. [Tesis de pre grado; Universidad César Vallejo; Huaraz – Perú]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62038/Nonalaya_AMM-Solis_PMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Organización Mundial de la Salud (2019). Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos. Boletín de la Organización Mundial de la Salud, 97(6), 382- 383. <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619.pdf>
- Palomino A, E. V. (2020). Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020. [Tesis de pre grado; Universidad César Vallejo; Lima – Perú]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48361/Palomino_AEV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pariona, V. (2017). Propiedades psicométricas del cuestionario agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes de institución educativas de Lima Sur. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 165-192. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/74/64>
- Perú 21 (09 de octubre del 2020). Año escolar 2020: más de 500 casos de violencia escolar se reportaron durante estado de emergencia. El Minedu pidió a los escolares y a los padres de familia reportar cualquier acto de violencia contra los estudiantes a través del portal web Siseve.pe <https://peru21.pe/lima/ano-escolar-2020-mas-de-500-casos-de-violencia-escolar-se-reportaron-durante-estado-de-emergencia-coronavirus-peru-covid-19-nndc-noticia/>
- Perú 21 (12 de enero del 2020) Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos. Según datos del Ministerio de Salud, esta patología ha ido en aumento a nivel nacional. <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/?ref=p21r>

- Rodríguez, L. L. (2015). *Validación psicométrica de la versión española de la Escala de Agresión Impulsiva y Premeditada (IPAS)* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=160053>
- Universidad César Vallejo (2017). Resolución del consejo universitario. N° 0126-2017/UCV. <https://www.ucv.edu.pe/datafiles/C%C3%93DIGO%20DE%20%C3%89TICA.pdf>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>
- Villena D, C. G. (2021). Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019. <http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/1265/1/Villena%20Dominguez%2c%20Carolay%20Grecia.pdf>
- Vogel, J. J., Guidice, K., Logan, F. & Nicholson, D. (2013). Using a Video Game as an Advance Organizer: Effects on Development of Procedural and Conceptual Knowledge, Cognitive Load, and Casual Adoption. *Journal of Online Learning and Teaching*, 9(3). https://jolt.merlot.org/vol9no3/vogel-walcutt_0913.htm
- Zuleima C, M y Muna H, R. (2018) Conducta agresiva asociada a funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria de colegios oficiales de la ciudad de Cartagena [Tesis para obtener el título profesional de licenciada, Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/7003>

ANEXOS

Anexo 01: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Adicción a los videojuegos	Carbonell (2019) manifiesta que la adicción a los videojuegos, se conoce por un patrón de comportamiento en el juego de manera persistente y recurrente.	Para poder evaluar dicha variable se utilizará, el cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) y Cahuana (2020) el cual tiene 42 ítems con 5 dimensiones.	Abstinencia: Resistencia: Interferencia con actividades: Dependencia: Conciencia emocional:	Deseo excesivo de permanecer en la red. Centimitos de placer al jugar. Prioriza los videojuegos antes que lo realmente necesario. Prefiere los videojuegos ante cualquier otra actividad. Conocimiento del grado de adicción.	1,26,30,3 2,33,40,4 2 3,5,7,8,1 0,11,12 15,18,19, 21,22,23, 25,27,28, 29,31,34, 35,36,37, 38,39 6,9,13,14 16,17,20 2,4	Cuestionario de adicción a videojuegos en red (CUAVID) compuesto por 42 reactivos en la escala de tipo likert del 1 al 5 1= Nunca. 2= Rara vez. 3= A veces. 4= A menudo. 5= Siempre.
Agresividad	Berkowitz(1989) manifestó que “la agresividad no son reacciones ocasionadas por factores externos estresantes del medio; sino, por el efecto negativo del estímulo externo desencadenado así la ira” (Rodríguez, 2015).	Para poder evaluar dicha variable se utilizará la escala de impulsiva premeditada en adolescentes CAPI-A (2017) el cual consta de 20 ítems.	Agresividad Premeditada: Agresividad Impulsiva	Área premeditada Área Impulsiva	1,3,5,7,9, 11,13,15, 17,19 2,4,6,8,1 0,12,14,1 6,18,20	Escala de tipo ordinal de Agresividad Premeditada e impulsiva en adolescentes (CAPI-A) compuesta por 20 reactivos en la escala de tipo likert. 1= Muy en de acuerdo. 2= En desacuerdo. 3= Indeciso. 4= De acuerdo. 5= Muy desacuerdo.

Anexo 02: INSTRUMENTOS

Cuestionario (CUAVIR)

Nombres y Apellidos:

Edad: **sexo: M – F**

Fecha:

Institución Educativa:

Instrucciones

Lee atentamente cada una de ellas y elige la respuesta que mejor refleje tu agrado o desacuerdo con lo que dice la frase. No hay respuestas correctas ni incorrectas por lo que es importante que contesten de forma sincera.

1	2	3	4	5
Nunca	Rara Vez	A Veces	A Menudo	Siempre

ITEM	CUAVIR	N	RV	AV	AM	S
01	Prefiero jugar un videojuego en vez de estar en clases.					
02	He faltado seguidamente a clases por estar jugando videojuegos en red.					
03	Juego más de una hora al día.					
04	Pienso que exageran todos al decirme que soy adicto a los videojuegos.					
05	Cuando yo me quedo solo en casa, no encuentro otra actividad interesante que el estar jugando con la computadora.					
06	Prefiero jugar que conversar con una persona del sexo opuesto.					
07	Cuando menos lo espero siento que anochece rápidamente.					
08	Mientras juego no siento que paso más de dos horas.					
09	Tengo más amigos en red, que conocí jugando un videojuego que realizando otras actividades.					
10	Mis amigos dicen que soy adicto a los videojuegos en red, yo pienso que se equivocan.					
11	Mis padres me han llamado la atención porque paso más tiempo Jugando en la red, que haciendo mis deberes.					
12	Considero que estar más de tres horas jugando el internet no es malo.					
13	He gastado el poco dinero que invirtiendo en los beneficios que ofrecen los videojuegos en red.					
14	Prefiero jugar videojuegos, que participar en reuniones familiares.					
15	Me he olvidado de desayunar, almorzar y cenar por estar jugando Videojuegos en red.					

16	Suelo incitar a mis amigos para seguir jugando en red y poder obtener más beneficios del juego.					
17	Suelo estar mucho tiempo jugando en red que olvido comunicarme con mi familia.					
18	Suelo llegar tarde a clases por estar jugando videojuegos en red.					
19	Pienso que mis padres exageran al regañarme cuando me quedo jugando más de dos horas en el internet.					
20	Prefiero invertir mi dinero para obtener beneficios del videojuego.					
21	Cuando veo a mis amigos jugar siento la necesidad de jugar con ellos.					
22	Prefiero jugar videojuegos que hacer deportes u otra actividad.					
23	Prefiero conversar mediante video chat mientras juego.					
24	Pienso que debo jugar más tiempo para ganar más experiencia y subir a niveles más altos.					
25	Suelo llegar tarde a mi trabajo y/o clases por quedarme un momento más jugando en red.					
26	Tengo la necesidad de estar conectado en la red.					
27	Me privo de cosas para ahorrar dinero y gastar en el internet.					
28	Suelo a veces jugar en mis horas laborables si cuento con internet.					
29	Mientras que el docente explica las clases yo estoy jugando algún videojuego.					
30	Suelo perder la noción del tiempo cuando juego en red.					
31	Prefiero pasar el tiempo jugando un videojuego a estar con amistades.					
32	Descuido mis actividades por pensar o planear estrategias para ganar en los videojuegos en red.					
33	Siento la necesidad de jugar un videojuego por internet a cada momento.					
34	No cumplo con mis tareas porque me paso el tiempo jugando un videojuego.					
35	Si soy adicto a los videojuegos, eso a la gente no debería importar.					
36	Cuando no juego me pongo a ver a otras personas jugando					
37	Suelo estar al pendiente de los niveles de juego en mis horas de Trabajo y/o en clases.					
38	Mi familia ha tenido problemas porque eh estado mucho tiempo Jugando en el internet.					

39	Cuando realizo otras actividades pienso constantemente en que estaría haciendo yo jugando videojuegos.					
40	He sentido que la cantidad de horas de juego no son suficientes.					
41	Suelo desvelarme jugando en la red toda una noche para ganar más niveles.					
42	Me siento ansioso por jugar en red y ganar más niveles.					

**Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes
(CAPI-A)**

Nombres y Apellidos:

Edad: **sexo:** M – F

Fecha:

Institución Educativa:

Instrucciones

A continuación encontrarás una serie de frases que tienes que leer con diferentes formas de pensar, sentir y actuar. Lee atentamente cada una de ellas y elige la respuesta que mejor refleje tu grado o desacuerdo con lo que dice la frase. No hay respuestas correctas ni incorrectas por lo que es importante que contesten de forma sincera.

1	2	3	4	5
MUY EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	INDECISO	DE ACUERDO	MUY DEACUERDO

**RODEA CON UN CIRCULO LA ALTERNATIVA ELEGIDA
(1,2,3,4 ó 5)**






ITEM	(CAPI-A)					
01	Creo suelo justificar mi agresividad	1	2	3	4	5
02	Cuando me pongo furioso, reacciono sin pensar.	1	2	3	4	5
03	He provocado algunas de las peleas que he tenido para que ocurrieran	1	2	3	4	5
04	Durante una pelea, siento que pierdo el control de mí mismo.	1	2	3	4	5
05	Pienso que la persona con la que me enfurecí realmente se lo merecía.	1	2	3	4	5
06	Me he sentido tan provocado que he llegado a reaccionar de forma agresiva	1	2	3	4	5
07	Ser agresivo es útil para tener el poder y mostrar quien es superior ante los demás.	1	2	3	4	5
08	Siento que puedo lastimar a otros en alguna pelea.	1	2	3	4	5
09	Conocía a muchas de las personas que participaron en la pelea	1	2	3	4	5
10	Me suelo poner irritable o alterado antes de reaccionar furiosamente.	1	2	3	4	5
11	Algunas de las peleas que he tenido han sido por venganza o desafío	1	2	3	4	5
12	Pienso que últimamente he sido más agresivo de lo normal.	1	2	3	4	5
13	Sé que voy a tener una pelea antes que ocurra	1	2	3	4	5
14	Cuando discuto con alguien, me siento muy confundido	1	2	3	4	5





15	A menudo mis enfados suelen dirigirse a una persona en concreto.	1	2	3	4	5
16	Creo que mi forma de reaccionar ante una mínima provocación o es excesiva y desproporcionada.	1	2	3	4	5
17	Me alegra obtener algún beneficio de las peleas que he tenido.	1	2	3	4	5
18	Creo que discuto con los demás porque no puedo controlar mis impulsos.	1	2	3	4	5
19	Suelo discutir cuando estoy de mal humor.	1	2	3	4	5
20	Cuando me peleo con alguien, cualquier cosa me altera	1	2	3	4	5

Anexo 03: AUTORIZACIÓN PARA USO DE INSTRUMENTO

Autorización del Instrumento CAPI-A

Aurorización del Instrumento CAPI-A

Externo Recibidos x
**JOSE JUNIOR IGLESIAS CALDERON** 2 nov 2021, 21:54 
Buenas noches señorita Pariona Auccasi Veronica, le escribe el estudiante de psicología Iglesias Calderón José Junior quien en conjunto...

**Veronica pariona auccasi** <vparionaauccasi@gmail.com> 8 nov 2021, 13:30 
para mí ▾
Estimado Jose buenas tardes, claro que puedes utilizar el cuestionario y tomar como referencia mi investigación, se encuentra en el repositorio de la universidad Autónoma. Me da mucho gusto que pueda ser de utilidad ya sea para hacer una investigación o para evaluar individualmente. Suerte!!!

Autorización del instrumento CUAVIR

Autorización del instrumento de CUAVIR

Externo
**JOSE JUNIOR IGLESIAS CALDERON** lun, 28 mar, 17:26 (hace 13 días) 
Buenas Noches señorita Yeni Bellido Mamani, le escribe el estudiante de psicología Iglesias Calderón José Junior, me dirijo a usted con el...

**Yeni Marizol Bellido Mamani** jue, 7 abr, 10:45 (hace 3 días) 
para mí ▾
Buenos días Jose Junior Iglesias Calderon, gracias por considerar mi instrumento "Cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR)", para su trabajo de investigación titulado "Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022". por la presente autorizo a usted para el uso del instrumento, resaltando que se realice con fines académicos, sin fines de lucro alguno, así mismo citar. Gracias.
atte. Yeni Marizol Bellido Mamani.

Anexo 04: CONFIABILIDAD

Adicción a videojuegos

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.955	42

Los índices en la variable adicción a los videojuegos el (alfa de cronbach= 0.955) indican que es muy confiable.

Agresividad

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.931	20

Los índices en la variable agresividad el (alfa de crombach= 0.931) indican que es muy confiable.

Anexo 05: VALIDEZ DE CONTENIDO

Validez de contenido a través de la V de Aiken de la escala de adición a videojuegos

ítems	Juez 1			Juez 2			Juez 3			Media	DE	V de Aiken	Interpretación V	Intervalo de Confianza	
	R	R	C	R	R	C	R	R	C					Inferior	Superior
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00

Estadísticos descriptivos de la variable adicción a videojuegos

ÍTEMS	M	D.S	g1	g2	IHC	h2	id	Aceptable
1	0.6875	0.95743	1.234	0.928	0.499	0.720	0.00	Si
2	0.2969	0.82960	3.005	8.692	0.611	0.892	0.00	Si
3	1.3594	1.27699	0.514	-0.729	0.626	0.753	0.00	Si
4	0.9219	1.37211	1.134	-0.180	0.564	0.781	0.00	Si
5	1.1250	1.13389	0.489	-0.945	0.495	0.755	0.00	Si
6	1.1563	1.15770	0.699	-0.269	0.263	0.495	0.11	Si
7	1.6094	1.34066	0.309	-0.917	0.438	0.718	0.04	Si
8	1.3125	1.37869	0.724	-0.623	0.556	0.776	0.00	Si
9	0.9219	1.34878	1.148	-0.065	0.702	0.789	0.00	Si
10	0.8594	1.29550	1.310	0.497	0.526	0.744	0.00	Si
11	1.2813	1.36241	0.634	-0.817	0.542	0.788	0.01	Si
12	1.4219	1.56149	0.627	-1.160	0.452	0.687	0.00	Si
13	0.4219	0.93952	2.486	5.933	0.695	0.862	0.00	Si
14	0.7500	1.09834	1.410	1.138	0.517	0.685	0.00	Si
15	0.4688	0.90797	2.066	3.877	0.588	0.832	0.00	Si
16	0.4219	0.86931	2.343	5.400	0.741	0.879	0.00	Si
17	0.7188	0.91667	0.853	-0.637	0.774	0.720	0.00	Si
18	0.1563	0.47871	3.135	9.062	0.662	0.837	0.00	Si
19	0.9375	1.29560	1.250	0.353	0.594	0.731	0.00	Si
20	0.3281	0.79791	2.814	8.302	0.664	0.807	0.00	Si
21	1.4844	1.34509	0.499	-0.772	0.546	0.758	0.00	Si
22	0.7656	0.95522	0.832	-0.646	0.653	0.758	0.00	Si
23	0.5625	1.03701	1.944	3.062	0.598	0.697	0.00	Si
24	0.8125	1.16667	1.245	0.624	0.742	0.786	0.00	Si
25	0.2344	0.68411	3.042	8.598	0.657	0.900	0.00	Si
26	0.9844	1.14770	0.877	-0.211	0.526	0.693	0.01	Si
27	0.3438	0.73934	2.023	2.934	0.638	0.731	0.00	Si
28	0.5469	0.83437	1.201	0.074	0.590	0.741	0.00	Si
29	0.2500	0.66667	2.986	8.806	0.658	0.830	0.00	Si
30	0.8438	1.12995	1.203	0.497	0.677	0.798	0.00	Si
31	0.5938	0.86774	1.206	0.284	0.752	0.774	0.00	Si
32	0.4219	0.68556	1.359	0.508	0.706	0.775	0.00	Si
33	0.5469	0.85319	1.512	1.453	0.749	0.799	0.00	Si
34	0.4063	0.79120	2.106	3.882	0.479	0.750	0.00	Si
35	0.8750	1.35107	1.390	0.655	0.406	0.715	0.00	Si
36	1.0781	1.28859	0.861	-0.451	0.507	0.808	0.02	Si
37	0.3125	0.79433	2.903	8.742	0.521	0.652	0.00	Si
38	0.5781	1.02050	1.863	2.918	0.502	0.830	0.00	Si
39	0.6094	1.06335	1.830	2.534	0.605	0.812	0.00	Si
40	0.5000	0.89087	2.294	5.971	0.644	0.780	0.00	Si
41	0.2031	0.62182	4.336	22.681	0.609	0.816	0.00	Si
42	0.5156	0.89073	1.969	3.831	0.641	0.752	0.00	Si

Media; DE: Desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad; h2: Comunalidad; ID: Índice de discriminación.

Validez de contenido a través de la V de Aiken de la escala de agresividad.

ítems	Juez 1			Juez 2			Juez 3	Media	DE	V de Aiken	Interpretación V	Intervalo de Confianza	
	R	R	C	R	R	C	R					Inferior	Superior
1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
2	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
3	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
4	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
5	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
6	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
7	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
8	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
9	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
10	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
11	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
12	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
13	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
14	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
15	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
16	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
17	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
18	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
19	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00
20	1	1	1	1	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO	0.44	1.00

Estadísticos descriptivos de la variable agresividad

ÍTEMS	M	D.S	g1	g2	IHC	h2	id	Aceptable
1	2.3750	1.30323	0.594	-0.824	0.589	0.662	0.00	Si
2	2.7031	1.30542	0.046	-1.325	0.699	0.600	0.00	Si
3	1.8438	1.10150	1.202	0.648	0.693	0.593	0.00	Si
4	2.5156	1.33324	0.339	-1.155	0.788	0.697	0.00	Si
5	2.3281	1.20915	0.612	-0.502	0.749	0.712	0.00	Si
6	2.2656	1.26293	0.649	-0.833	0.698	0.789	0.00	Si
7	1.6094	0.68120	0.678	-0.621	0.482	0.453	0.00	Si
8	2.5938	1.54014	0.289	-1.526	0.379	0.352	0.00	Si
9	2.6875	1.28329	0.102	-1.107	0.582	0.550	0.00	Si
10	2.6563	1.21131	-0.130	-1.379	0.703	0.677	0.00	Si
11	2.2344	1.28164	0.478	-1.187	0.695	0.672	0.00	Si
12	1.9531	1.01465	1.037	0.485	0.541	0.739	0.00	Si
13	2.2500	1.20844	0.501	-0.928	0.497	0.742	0.00	Si
14	2.7969	1.31148	-0.047	-1.267	0.479	0.546	0.00	Si
15	2.6250	1.26617	0.121	-1.287	0.623	0.754	0.00	Si
16	2.1719	1.09188	0.629	-0.577	0.593	0.669	0.00	Si
17	1.7969	1.05679	1.172	0.436	0.459	0.398	0.00	Si
18	2.3594	1.27699	0.466	-1.066	0.707	0.720	0.00	Si
19	2.7344	1.28782	-0.081	-1.363	0.638	0.680	0.00	Si
20	2.6250	1.30323	0.161	-1.278	0.729	0.771	0.00	Si

Media; DE: Desviación estándar; g1: coeficiente de asimetría de Fisher; g2: coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad; h2: Comunalidad; ID: Índice de discriminación.

Anexo 06: PRUEBA DE NORMALIDAD

Pruebas de normalidad			
Variables	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Adición	0.103	321	0.000
A1	0.175	321	0.000
A2	0.083	321	0.000
A3	0.147	321	0.000
A4	0.176	321	0.000
A5	0.289	321	0.000
Agresividad	0.069	321	0.001
Premeditada	0.069	321	0.001
Impulsiva	0.073	321	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la prueba de normalidad se utilizó a Kolmogorov-Smirnov evidenciando que el valor de significancia de las variables de adicción y agresividad, es menor de 0,005 donde la distribución es asimétrica de la cual la prueba de análisis es no paramétrica por lo que el estadístico es Spearman.

Anexo 07: CONSENTIMIENTO INFORMADO – ASENTIMIENTO INFORMADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Institución educativa: 16228 Técnico Industrial – San Luis

Investigador: Iglesias Calderon Jose Junior

Título: Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022

Fecha: 11/04/2022

Sr(a).

.....
Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es: José Junior Iglesias Calderón, interno de psicología de la universidad César Vallejo – Filial Chiclayo.

En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración.

Procedimiento

El proceso consiste en la aplicación de los cuestionarios sobre Adicción a los videojuegos en red (CUAVIR) y Agresividad Premeditada e impulsiva en adolescentes (CAPI-A), la administración de dicho instrumento se realizará teniendo en cuenta los protocolos de bioseguridad estipulados por el MINSA.

Riesgos

No existen riesgos para su menor hijo(a) por participar de esta investigación.

Beneficios

- Los resultados que se obtengan de tu evaluación durante el desarrollo de la investigación serán administrados confidencialmente.
- Tus datos personales serán utilizados de manera anónima de tal manera que nadietenga acceso a tu información.

Consentimiento

Acepto voluntariamente que mi menor hijo(a) participe en este estudio, asimismo, doy fe que he sido informado(a) con claridad y veracidad respecto al ejercicio académico que el estudiante investigador me ha invitado a participar.

Participante:

Fecha

Nombre:

DNI:

Gracias por su colaboración.

ASENTIMIENTO DE MENOR DE EDAD

Institución educativa: 16228 Técnico Industrial – San Luis

Investigador: Iglesias Calderon Jose Junior

Título: Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022

Fecha: 11/04/2022

Propósito del Estudio

Te invitó a participar en un estudio llamado: Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022, el cual es desarrollado por un estudiante de Psicología de la Universidad César Vallejo – Filial Chiclayo”, el estudio tiene como objetivo, Determinar la relación que existe entre adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022. Por tal motivo, se le está invitando(a) a participar de dicha investigación.

Procedimiento

Si aceptas participar en este estudio, se te pedirá responder sinceramente las preguntas del cuestionario sobre Adicción a los videojuegos en red (CUAVIR) y Agresividad Premeditada e impulsiva en adolescentes (CAPI-A) esto tomará aproximadamente 15 minutos de tu tiempo. Cabe desatacar que este cuestionario tienes que llenarlo con la mayor sinceridad posible, no existen preguntas correctas o incorrectas.

Riesgos

No existen riesgos por participar de esta investigación.

Beneficios

- Si presentas alguna duda sobre el estudio, puedes formular las interrogantes que consideres correspondientes mediante la ejecución de la investigación.
- Los resultados que se obtengan de tu evaluación durante el desarrollo de la investigación serán administrados confidencialmente.
- Tus datos personales serán utilizados de manera anónima de tal manera que nadie tenga acceso a tu información.

Costos e incentivos

- No recibirás ningún incentivo económico ni de otra índole, solo contarás con la satisfacción de haber colaborado en la ejecución del estudio y podrás conocer tus resultados si es que lo consideras necesario.

Consentimiento

Acepto voluntariamente participar en este estudio, asimismo, doy fe que he sido informado(a) con claridad y veracidad respecto al ejercicio académico que el estudiante investigador me ha invitado a participar.

Participante:

Fecha

Nombre:

DNI:

Gracias por su colaboración.

Anexo 08: CARTA DE PRESENTACIÓN DE LA ESCUELA



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Pimentel, 28 de marzo del 2022

Ana Melva Olano Davila
I.E. 16228 Técnico Industrial - San Luis.
Directora.-

De mi mayor consideración:

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al estudiante de la escuela de Psicología de la Universidad César Vallejo – Campus Chiclayo: Iglesias Calderón José Junior, autor de la investigación denominada: ***"Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022"*** quien están siendo asesorados por el docente Dr. Luis Alberto Chunga Pajares.

A su vez, quisiéramos solicitarle permiso para que dicho estudiante pueda **aplicar su investigación** a la población de la institución que usted dirige.

Sin otro particular y agradecido de la atención otorgada al presente, me despido de usted expresándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente



Dr. Susy Del Pilar Aguilar Castillo

Coordinadora de Escuela

Universidad César Vallejo – Filial Chiclayo

Anexo 09: CARTA DE ACEPTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Pimentel, 28 de marzo del 2022

Ana Melva Olano Davila
I.E. 16228 Técnico Industrial - San Luis.
Directora.-

INSTITUCION EDUCATIVA N° 16228	
SAN LUIS - BAGUA GRANDE	
RECEPCION	
Fecha:	24 MARZO 2022
Hora:	4:45
N° Reg:	048
Folios:	01

De mi mayor consideración:

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al estudiante de la escuela de Psicología de la Universidad César Vallejo – Campus Chiclayo: Iglesias Calderón José Junior, autor de la investigación denominada: **"Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022"** quien están siendo asesorados por el docente Dr. Luis Alberto Chunga Pajares.

A su vez, quisiéramos solicitarle permiso para que dicho estudiante pueda **aplicar su investigación** a la población de la institución que usted dirige.

Sin otro particular y agradecido de la atención otorgada al presente, me despido de usted expresándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente



Dr. Susy Del Pilar Aguilar Castillo

Coordinadora de Escuela

Universidad César Vallejo – Filial Chiclayo



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CHUNGA PAJARES LUIS ALBERTO, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022

", cuyo autor es IGLESIAS CALDERON JOSE JUNIOR, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 25.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

CHICLAYO, 16 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CHUNGA PAJARES LUIS ALBERTO DNI: 43500086 ORCID: 0000-0002-6424-9695	Firmado electrónicamente por: CPAJARES LA el 16- 07-2022 22:43:00

Código documento Trilce: TRI - 0348636