



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**“Adicción a los videojuegos y agresividad en
adolescentes de una institución educativa de la ciudad
de Sullana”**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Psicología**

AUTORAS:

Carhuapoma Landacay, Ericka Madeleine (orcid.org/0000-0002-4765-3338)

Olivos Valdiviezo, Diana Margot (orcid.org/0000-0002-5612-5270)

ASESOR:

Dr. Vela Miranda Oscar, Manuel (orcid.org/0000-0001-8093-0117)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

PIURA - PERÚ

2022

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres y hermano, porque gracias a su acompañamiento y motivación estoy logrando mis metas.

Queridos padres agradecemos enormemente por haber echo de mí una persona de bien y por haberme regalado una carrera profesional. Hermano gracias por nunca desconfiar de mí. Gracias por todo su apoyo incondicional, por estar presente en cada momento de mi vida profesional y por motivarme a seguir adelante a pesar de las adversidades que se presentaron, sé que sin cada uno de ustedes nada hubiese sido posible, los quiero.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a dios, por haberme cuidado en los momentos de enfermedad y dado la fuerza de seguir adelante.

A mi docente Mg. Oscar Vela Miranda por haber tenido la paciencia de guiarnos en el transcurso de nuestra tesis.

A mi familia, por haberme a lo largo de este camino, siendo mi principal apoyo, gracias por no haber dejado de confiar en mí.

Y por último a mi casa de estudios, Universidad Cesar Vallejo, por haberme albergado durante el transcurso de mi carrera profesional y haberme brindado buenos catedráticos que influyeron en mi información profesional.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	ii
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III.- METODOLOGÍA	13
3.1.- Tipo y diseño de investigación.....	13
3.2. Variables y operacionalización.....	14
3.3. Población, muestra y muestreo	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos.....	24
3.6. Método de análisis de datos	24
3.7. Principios éticos.....	24
IV. RESULTADOS	25
V. DISCUSIÓN	31
VI. CONCLUSIONES	36
VII. RECOMENDACIONES.....	38
REFERENCIAS	39
ANEXOS... ..	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Test de dependencia a los videojuegos (TDV).....	20
Tabla 2 Cuestionario de agresividad.....	23
Tabla 3 Nivel de Adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana	25
Tabla 4 Nivel de agresividad en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana.....	26
Tabla 5 Prueba de Normalidad de la Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de Kolmogorov Smirnov	27
Tabla 6 Relación entre Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman	27
Tabla 7 Relación entre las dimensiones Adicción a los videojuegos y agresividad de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman	¡Error!
Marcador no definido.	
Tabla 8 Relación entre las dimensiones agresividad y Adicción a los videojuegos de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman	28
Tabla 9 Relación entre la dimensión agresividad física perteneciente a la agresividad y Adicción a los videojuegos de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman.....	28
Tabla 10 Relación entre la dimensión agresividad verbal perteneciente a la agresividad y Adicción a los videojuegos de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman.....	29
Tabla 11 Relación entre la dimensión hostilidad perteneciente a la agresividad y Adicción a los videojuegos de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman.....	30
Tabla 12 Relación entre la dimensión ira perteneciente a la agresividad y Adicción a los videojuegos de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Muestra Finita.....	18
Figura 2 niveles de adicción a los videojuegos	25
Figura 3 niveles de agresividad	26

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana. Se utilizó una metodología de tipo correlacional y diseño no experimental transversal, en 133 participantes. Se determinó la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad obteniendo niveles altos y muy altos de adicción a los videojuegos y agresividad, ante ello se acepta la hipótesis de investigación y las hipótesis específicas. Se determinó los niveles de adicción a los videojuegos, obteniendo el 27.1% una categoría de muy alta; y los niveles de agresividad obtuvieron que el 25.6% una categoría de muy alta; continuamente se determinó la relación entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y agresividad, utilizando el coeficiente de correlación con un puntaje .486**, .374**, .435**, .318**, y una significancia (bilateral) de 0,000, lo que significa que los adolescentes que presentaban adicción a los videojuegos también pueden generar conductas de agresividad física, verbal, hostilidad e ira.

Palabras clave: videojuegos, agresividad, adicción ,estudiantes.

ABSTRACT

The objective of the research was to determine the relationship between addiction to video games and aggressiveness in adolescents from the I.E 14786 "Fray Martin de Porras" - Sullana. A correlational-type methodology and a non-experimental cross-sectional design were used in 133 participants. The relationship between addiction to video games and aggressiveness was determined, obtaining high and very high levels of addiction to video games and aggressiveness, in view of this, the research hypothesis and the specific hypotheses are accepted. The levels of addiction to video games were determined, obtaining 27.1% a very high category; and the levels of aggressiveness obtained that 25.6% a category of very high; The relationship between the dimensions of video game addiction and aggressiveness was continuously determined, using the correlation coefficient with a score of .486**, .374**, .435**, .318**, and significance (bilateral) of 0.000, which means that adolescents who were addicted to video games can also generate behaviors of physical and verbal aggressiveness, hostility and anger.

Keywords: videogames, aggressiveness, addiction, students.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, los medios informativos fueron considerados como una bandeja imprescindible de información que posibilita la interacción entre las personas, se estima que los videojuegos pertenecen a una civilización moderna haciendo uso de dispositivos como tablets, computadoras, laptops o celulares; del mismo modo se ha estimado que su frecuencia en utilización se centra en población adolescente y niños, desencadenando en muchos de ellos problemas conductuales como agresividad, conductas violentas, manifestaciones físicas como dolor muscular, insomnio, cefaleas; y como manifestaciones psicológicas irritabilidad, dificultad para control de emociones y resolución de conflictos; es por esta razón que se establece que el aumento en el uso de videojuegos puede provocar repercusiones en el área personal, familiar, social y escolar (Sandoval, 2020).

Es así que la Organización Mundial de la Salud (2019), refiere que la ludopatía es considerada como una patología, y su nivel de incidencia en países de Europa y Norteamérica asciende a un 30% en comparación a países como pertenecientes a Asia con un 50%. Del mismo modo estipulan que existe una proporción entre el 9% a 23% de jóvenes que juegan diariamente y que esta misma estimación aumenta durante los fines de semana (Gómez et al., 2020).

Rodríguez y García (2021), mencionan que el 85% de adolescentes presentan una alta dependencia a los videojuegos, con una prevalencia en el sexo masculino en comparación al sexo opuesto; esta proporción establece una conducta agresiva estimada por un proceso de modelado; y caracterizada por irritabilidad, dificultad para la interacción con sus pares, dificultad para el manejo de emociones, control de impulsos, empatía, tolerancia, y en algunos casos se presentan complicaciones como insomnio, abatimiento, cefaleas, deshidratación, problemas gástricos y alimenticios.

En Perú según Sánchez et al. (2021), refiere que el 93% de adolescentes varones y 7 % son adolescentes mujeres presentan adicción a los videojuegos, entre edades de 12 a 19 años.

Por otra parte, Rivera y Torres (2018) ha encontrado que la población adolescente frente a la adicción por videojuegos presenta indiferencia a sus responsabilidades sociales, académicas, familiares y personales. Además, Marcos (2020), ha encontrado que 43% de estudiantes de instituciones públicas muestran un grado moderado frente al uso excesivo a los videojuegos, en comparación a estudiantes de colegios privados con un 33% de adicción elevada.

A nivel local, se ha encontrado un problema con mayor asiduo en los adolescentes, y su relación con el comportamiento agresivo. Según Marengo et al (2015), el 33 % de adolescentes refleja agresión física, como un factor de riesgo frente a la exposición a pantallas digitales; desarrollando conductas de agresividad en las relaciones sociales y familiares.

De acuerdo al curso histórico de las variables en estudio, se ha encontrado que la conducta agresiva en adolescentes tiene porcentajes significativos. Según Lancheros et al. (2014), el 91.84% de adolescentes varones y sólo un 8.16% de mujeres exhibían conductas agresivas. Mientras que en el 2017, se reportó que la adicción de los adolescentes hacia los videos juegos se encontraba en un 50.8% en adolescentes varones y un 24 % adolescentes mujeres, por lo que se llegó a determinar que la mayor población que juega videojuegos son varones adolescentes (Salas et al., 2017).

Este uso excesivo de los videojuegos ha conllevado un conjunto de problemáticas a nivel psicosocial y emocional, y como el mismo ha sido considerado como un elemento predominante en la conducta de esta población, como la agresividad a causa de los videojuegos. Estos datos presentados en líneas superiores, permiten entender que existe un incremento en la población adolescentes respecto al uso continuo hacia los videojuegos, esta exposición a estos materiales audiovisuales hace que adopten comportamiento de agresividad, impulsividad, irritabilidad, tolerancia a la violencia con su entorno inmediato, así también esta adicción a los videojuegos genera problemas para alcanzar un adecuado desempeño académico.

Por lo tanto, en esta investigación se realiza la presente pregunta a ser estudiada ¿Existe relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la IE 14786 “Fray Martin de Porrás” – Sullana?

Respondiendo a estas interrogantes desde una justificación teórica permitió aportar información científica para futuras investigaciones, a través de redefinición, contrastación y clarificación de los conceptos sobre los videojuegos y el comportamiento agresivo en el adolescente. A nivel práctico, porque de acuerdo con los resultados obtenidos permitió analizar los datos y su correlación entre las variables de estudio, así mismo sirvió para que otras investigaciones puedan ejecutar programas para intervenir la problemática de investigación, estando enfocados en disminuir los comportamientos de adicción conductual y de agresión psicológica o de tipo físico en el ambiente educativo y familiar. A nivel metodológico, se estableció que los instrumentos utilizados presentaron una adecuada validez y confiabilidad de acorde al contexto donde se desarrolla el estudio. Finalmente, en el ámbito social, permitió conocer el problema actual, debido a que con la base en los resultados se pudo aportar a otras investigaciones medidas preventivas y de intervención, para que este sector de la población haga un uso adecuado de los dispositivos y mejoren su calidad de vida y desempeño académico.

Esta investigación tuvo como objetivo general: determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana. Así también se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- a) Determinar los niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana;
- b) Determinar los niveles de agresividad en los adolescentes en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana;
- c) Determinar la relación entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión agresividad física de la variable agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana;
- d) Determinar la relación entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión agresividad verbal de la variable agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.
- e) Determinar la relación entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión hostilidad de la variable agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.

f) Determinar la relación entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión ira de la variable agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana

Para responder estos objetivos se plantean como hipótesis general.

- H1: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.

-H0: No existe relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.

y como hipótesis específicas:

a) Existen niveles altos de adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana

b) Existen niveles altos de agresividad en los adolescentes en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana

c) Existe relación entre la variable de adicción a los videojuegos y la dimensión agresividad física de la variable agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana

d) Existe relación entre la variable de adicción a los videojuegos y la dimensión agresividad verbal de la variable agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.

e) Existe relación entre la variable de adicción a los videojuegos y la dimensión hostilidad de la variable agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.

f) Existe relación entre la variable de adicción a los videojuegos y la dimensión ira de la variable agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.

II. MARCO TEÓRICO

Investigando sobre los trabajos anteriores involucrados con las variables en análisis se han encontrado los siguientes:

A nivel internacional, Sánchez et al. (2021), en su estudio denominado “Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados en Ciudad del Carmen, Campeche” en México, se describió la correlación entre ambas variables y su nivel de incidencia en una muestra de 581 participantes; estudio presentó un diseño descriptivo- correlacional; del mismo modo se utilizó el “Cuestionario de patrón y uso de videojuegos y el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)”; obteniendo como resultados una repercusión de dependencia a los videojuegos mayor en jóvenes varones con un 85.5% que en mujeres con 56.5%, del mismo modo se concluyó la interacción entre las variables con un puntaje de correlación superior al 0.05**.

Challco y Guzmán (2018), desarrollaron una investigación denominada “El uso de videojuegos y su relación con el autocontrol en la adolescencia” en México, cuyo objetivo ha sido detectar la asociación entre videojuegos y el grado de autocontrol. Utilizando un diseño descriptivo- correlacional en una muestra de 505 participantes, del mismo modo se usó el “test de Dependencia de Videojuegos (TDV)” y el “test de autocontrol de Kendall y Wilcox”. Obteniendo como resultados una asociación estadísticamente significativa negativa del autocontrol y la adicción a videojuegos, con valores superiores al 0.485; concluyendo que los videojuegos influyen la capacidad del autocontrol.

A nivel nacional Faya y Gonzales (2020), en su trabajo “Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes varones”, presentó como objetivo determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de sexo masculino en Trujillo, utilizando un diseño descriptivo- correlacional en una muestra de 347 estudiantes, del mismo modo se utilizó el “Cuestionario de agresión” (AQ) y el “Test de dependencia a videojuegos” (TDV). Obteniendo como resultados una asociación de tipo moderado entre el uso excesivo a los videojuegos y agresividad, con valor $p < 0.05$, además se encontró una asociación de las variables de acuerdo a sus dimensiones, se muestra que un nivel bajo en hostilidad, donde la mitad de

los integrantes alcanzaron un grado medio de agresividad, por otro lado, más de la mitad de jóvenes obtuvo un grado moderado de dependencia a los videojuegos. Llegando a deducir que entre estas dos variables hay una interacción significativa, es decir a mayor adicción a los videojuegos, mayor comportamiento agresivo.

Guevara y Monteagudo (2020), en su trabajo de indagación “Adicción a los videojuegos y agresividad en escolares del primer año del nivel secundaria de la Institución Educativa Algarrobos” de Chiclayo, tuvo como fin implantar la asociación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los alumnos del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, usando un diseño correlacional en una muestra de 49 estudiantes, así mismo se utilizó el examen de dependencia a videojuegos y el cuestionario de agresión; obteniendo como efecto un coeficiente de correlación de Pearson de 0,777, concluyendo la realidad de asociación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en esta población estudiada.

Nonalaya y Solis (2020), en su análisis nombrado “Adicción a videojuegos y agresividad en alumnos del nivel de secundaria de un centro educativo estatal” en la ciudad de Huaraz, tuvo como fin entablar la interacción entre la dependencia a videojuegos y la agresividad; el análisis ha sido de tipo transversal- correlacional en una muestra de 300 participantes; del mismo modo se utilizó el cuestionario de adicción de Hamm y el cuestionario de agresividad. Obteniendo como resultados un valor de correlación de 0,72, precisando valores estadísticamente significativos, entre la adicción a videojuegos y la agresividad. Del mismo modo según a la dimensión de agresividad de tipo físico se localizó una correlación con valor de 0,723, de tipo verbal una significancia de 0.702, de tipo ira fue de 0.617 y hostilidad fue de 0.622; concluyendo que mientras exista mayor adicción mayor será la prevalencia de agresividad.

Condor (2019), en su trabajo “Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas” en la ciudad de Lima, tuvo como fin evaluar la asociación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad, el análisis ha sido de tipo transversal- correlacional en una muestra de 300 participantes, donde se aplicó el Test de

Dependencia a los videojuegos y el Cuestionario de Agresión. Obteniendo como resultados una correlación directa pero débil entre las variables de estudio, utilizando el coeficiente de correlación de Spearman con un puntaje de 0.261; concluyendo existente una correlación directa entre los niveles de agresión y adicción, es decir que los adolescentes que son agresivos no necesariamente tendrán dependencia a los videojuegos.

Arteaga (2018), en su investigación denominada “Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes” en la ciudad de Lima, presentó como objetivo evaluar la asociación entre la asociación a videojuegos y agresividad en adolescentes, el diseño fue observacional- descriptivo, con una muestra de 100 jóvenes; del mismo modo se empleó el test de dependencia a videojuegos (TDV), y el Cuestionario de Agresión (AQ). Obteniendo como efecto una correlación de nivel moderado entre la dependencia a los videojuegos y agresividad, con un puntaje 0,508; concluyendo que existe un nivel de correlación directamente proporcional entre los niveles de adicción y el nivel de agresividad.

Remigio (2017), en su trabajo denominado “Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de los Olivos” en la ciudad de Lima, presentando como objetivo evaluar la correlación, entre agresividad y dependencia hacia los videojuegos. El estudio fue observacional y transversal, con un tamaño de muestra de 350; así mismo se aplicó los instrumentos Test HAMM1ST y el cuestionario de agresión. Adquiriendo como resultados la efectividad de una correlación significativa estadística de 0.000 ($p < 0.05$), del mismo modo se obtuvo una correlación moderada con tendencia positiva utilizando el coeficiente de correlación de Spearman con un puntaje de 0.57 entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad; concluyendo que los alumnos de instituciones públicas muestran una mayor tasa de adicción de 97% a los videojuegos, exhibiendo un comportamiento hostil.

En contraposición tenemos a los autores: Oroval (2015) en su investigación “Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes” y en el que se expone aprender cómo influyen los videojuegos en las conductas antisociales y en la agresividad de jóvenes, donde se usó el

Cuestionario de Agresión (AQ) (BUSS y PERRY, 1992) y el inventario de Conductas Antisociales (CCA). Concluyendo que no existe diferencias significativas en el comportamiento antisocial de las personas en funcionalidad de si usan o no los videojuegos. Y en la indagación elaborada por Amador (2018) titulado “Agresividad e Impulsividad en usuarios de Videojuegos Online” en el cual se buscaentablar la interacción entre las variables agresividad e impulsividad en jugadores y no jugadores de videojuegos online. El trabajo se hizo con una población de las edades de 18 a 40 años, donde se usó la Escala de Impulsividad de Barrat, así como el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, se concluyó en este análisis que no hay una diferencia significativa entre la agresividad e impulsividad entre los usuarios de los videojuegos en línea.

En relación a las bases teóricas de la variable adicción a los videojuegos, se organizó de la siguiente forma, partiendo por su definición, características, dimensiones y modelos teóricos.

La adicción que generan los videojuegos es considerada como la dependencia de tipo mental y física, que demanda grandes cantidades de tiempo, produciendo una afección en el desarrollo de actividades diarias. Del mismo modo se estima que esta variable influye sobre la pérdida en la capacidad de control de emociones, tolerancia a frustración, capacidad de socialización, irritabilidad y cansancio. Las adicciones por tecnología son la forma más frecuente y reciente de adicciones de comportamiento por un consumo excesivo (Rodríguez y García, 2021).

La adicción a los videojuegos, según López (2016) existen aspectos que tipifican al adicto a los videojuegos, como la preocupación excesiva, en la cual la persona que muestra rasgos de adicción, exhibe un interés particular con el juego cuando se encuentra lejos de ellos. Continuamente, estas personas manifiestan irritabilidad, y pierden el interés por otras actividades de la vida cotidiana a consecuencia de estar pendiente de los videojuegos.

Posterior, estas personas no toman en consideración el tiempo utilizado para los videojuegos y verbalizan justificantes centrados en excusas, alegando la necesidad de utilizar estos dispositivos con fines educativos, conllevando a un impacto negativo en otras áreas de su vida, descuidando sus aspectos familiares y

personales como la imagen personal o higiene, generando un ambiente de aislamiento. Así mismo suelen utilizar este tipo de refugio para evadir sentimientos como tristeza, ansiedad y problemas personales. Del mismo modo otro aspecto fundamental es la afectación económica al gastar de manera desmesurada los recursos materiales como el dinero para invertir en videojuegos. Finalmente, se evidencia que estas personas presentan sentimientos de euforia, que conllevan a culpa, por la sensación de pérdida de tiempo así mismo por problemas y discusiones familiares por la adicción generada.

Para la medición de esta variable adicción a los videojuegos, según Chóliz y Marco (2011) se puede examinar en funcionalidad a cuatro dimensiones:

En primer lugar, se evidencia que la abstinencia, causa un proceso de incomodidad de tipo emocional, que afecta psicológicamente, cuando se deja de jugar por un período de tiempo. Además, Griffiths (2005) menciona a la abstinencia como un conjunto de sensaciones o emociones asociadas a dejar un estímulo adictivo, generando estados de ánimo desagradables, en el presente contexto al dejar de jugar o reducir el tiempo dedicado.

En segundo lugar, el abuso y tolerancia aumenta progresivamente debido a que se obtiene o se desea incrementar la satisfacción en un mayor tiempo. Para Griffiths (2005), la tolerancia centra su importancia debido a que aumenta el nivel de tiempo utilizado para los juegos. Por esta razón, la tolerancia es denominada como el estado o interés por tener exposición, contacto ante un estímulo adictivo que logre satisfacer, la necesidad de estar más tiempo en el videojuego. Se ha evidenciado que el abuso tiene un patrón de comportamiento no adecuado, estimulado por el factor de dependencia, y que genera efectos negativos para la persona, generando problemas en el área de tipo social, familiar y en el trabajo.

En tercer lugar, los problemas generados por los juegos electrónicos según Griffiths (2005), menciona que esta problemática afecta a las áreas interpersonal, laboral, educativa y social, exhibiendo una sensación de pérdida de control, relacionadas con el tiempo utilizado para jugar en estos dispositivos.

Y como cuarta lugar, se centra en problemas para el autocontrol, de acuerdo a Chóliz y Marco (2011), mencionan que esta dimensión es considerada como una incapacidad que tienen las personas para el control de sus comportamientos compulsivos, que puede presentarse en lugares o durante momentos no pertinentes, debido a que la persona no mide su prudencia y autocontrol.

La adicción a los videojuegos es explicada mediante distintas teorías; esta investigación se fundamenta en bases neurobiológicas sobre la adicción.

De acuerdo a la teoría de los procesos oponentes tiene como fundamento de que el cerebro tiene diferentes formas de control que son capaces de equilibrar los niveles de estado afectivo Solomon y Corbit; Koob y Cols (Citado por Ruiz, 2018). Estos están asociados y dependen de la calidad, de la duración del estímulo A, que prosigue por un proceso B, el cual es de tipo negativo.

Koob y Le Moal (Citado por Rodríguez y García, 2021) de acuerdo con su teoría menciona que se desarrolla una adaptación de los mecanismos de motivación cerebral, llamado “espiral del proceso adictivo”, esto llamado como alostasis, conocido como un conjunto de mecanismos de tipo neuroadaptativo desarrollados a nivel neurológico para establecer un equilibrio tras la alteración de la homeostasis del sistema de recompensa cerebral. Esto conlleva a un proceso de tipo patológico que estimula la repetición del estímulo adictivo, también están implicados factores neurobiológicos asociados a esta vulnerabilidad al estímulo. Finalmente, estos aspectos se utilizan en campo farmacológico en cuanto al aumento del umbral del estímulo de adicción para lograr la satisfacción, tras la repetición repetitiva.

Para la medición de esta variable agresividad, se fundamentará en conceptualizaciones, características, dimensiones y modelos teóricos.

Según Carrasco y Gonzales (2006), la agresividad está relacionada con una respuesta fisiológica ante un estímulo externo, del mismo modo menciona que la conducta de tipo agresiva es un comportamiento fundamental, presente en los organismos vivos, siendo un fenómeno de tipo multidimensional, y está relacionado con diversos factores, que logran expresarse en cada nivel que integra al individuo como de tipo físico, psicológico, cognitivo e interpersonal.

De acuerdo a Castrillón et al., (2006), el comportamiento agresivo, está enunciado por diversos factores tales como de tipo: social, genético y biológico; mencionan tres puntos imprescindibles para definir un acto de tipo agresivo, centrados en la interacción interpersonal o grupal, acciones intencionales y que la consecuencia o causa de la acción establecida.

Además, López (2016), menciona que los comportamientos agresivos se caracterizan por presentar elementos principales como son la transitividad dirigida de agresor a agredido; la direccionalidad con orientación del acto; y la goal directedness con intencionalidad del daño.

La agresión es un problema que involucra conductas violentas y va de acuerdo con situaciones que tenga durante el momento el individuo: a nivel laboral, conyugal o de pareja, de familia, y de tipo social (Juárez, 2020).

Marengo et al (2015), refieren que la conducta de tipo agresivo tiene como consecuencia tener deseos de causar injurias, así mismo obstaculizar el acceso a los recursos u objetos. Existiendo seis tipos de agresividad: agresividad predatoria, entre machos, inducido por miedo, irritativa, instrumental y relacionada.

Esta variable también presenta las siguientes características que a continuación se procede a explicar:

Marengo et al (2015), menciona que las personas que presentan impulsividad buscan obtener placer rápido y evadir las situaciones estresantes. Así mismo se considera a la adicción como patología física, psicológica y emocional que causa comportamientos que afectan en distintas áreas del individuo, actividad o relación.

Gómez et al. (2020), menciona que la agresividad, se manifiesta físicamente mediante acciones que implican contacto físico para ocasionar injurias a terceros, mientras que la agresión de tipo verbal, se enfoca en la propagación de insultos, amenazas, de manera directa o indirecta, la hostilidad centrada en mostrar disgusto por los otros y finalmente la ira, referida a un enojo desmesurado y se encuentra asociado con la furia.

Para la medición de esta variable, según Buss y Perry (Citado por Chachín et al., 2012), se puede examinar en funcionalidad a 4 dimensiones:

En la primera dimensión denominada como física, se realiza acciones contra otra persona utilizando distintos elementos corporales u objetos para producir daño. Mientras que la acometida verbal se manifiesta con amenazas, críticas, insultos (Carrasco y Gonzales, 2006).

La dimensión de ira está relacionado al conjunto de sensaciones que comprenden el enfado y que conlleva a una sensación de furia Buss y Perry (Citado Carrasco y Gonzales, 2006).

La hostilidad de acuerdo a Buss y Perry (Citado Carrasco y Gonzales, 2006), se centra en las motivaciones contextuales, por la concepción de que los otros individuos son los que originan los conflictos, y que uno mismo presenta la oposición, y por esta razón la necesidad de generar injurias a los demás.

La agresividad puede ser explicada mediante el enfoque psicoanalítico como un deseo explicado desde el nivel biológico primitivo, estos deseos durante el desarrollo personal disminuyen, y por tanto la agresividad, sustituyendo los comportamientos más primitivos, por otros más complejos, para disminuir el nivel de angustia diario Buss y Perry (Citado por Chachín et al., 2012).

Según Gómez et al. (2020) menciona que los sistemas neurológicos del hipotálamo y del limbo permanecen relacionados en las respuestas hacia el apetito, la sed, el temor, los anhelos reproductivos y para la agresión.

La relación del sistema neurológico y endocrino nos menciona el efecto hormonal en las respuestas de tipo agresivo, existe un incremento de las hormonas catecolaminas, así como también la implicancia de estructuras cerebrales implicadas en mecanismos hormonales (Gómez et al., 2020).

Teoría del aprendizaje social, representada por Bandura (Citado por Gómez et al., 2020) menciona que existe aprendizaje de comportamientos y además que se establecen respuestas por mecanismos de refuerzo. Del mismo modo menciona que principalmente se aprende comportamientos por observación de otros

modelos. Esto determinado por agentes sociales y sus influencias como son a nivel familiar, de tipo cultural y simbólico.

III.- METODOLOGÍA

3.1.- Tipo y diseño de investigación

Según García, Reding y López (2013), el estudio fue de tipo cuantitativo el mismo que se centra en los hechos o causas sobre un fenómeno social, se utiliza instrumentos objetivos como encuestas, datos secundarios para análisis de valores demográficos, con valores cuantitativos, y que se analizan mediante estadística y que permite reproducir los resultados, para aprobar o rechazar las hipótesis planteadas.

Así mismo la investigación fue de tipo sustantiva, porque se indicó que el resultado de la investigación es un conjunto de interpretaciones teóricas que ofrecen una explicación de un problema delimitado (Meneses, 2016).

Continuamente fue de tipo observacional y transversal, debido a que no se realizó ninguna manipulación de las variables, recolectando la información en un establecido período específico (Hernández et al., 2014).

Referente a su diseño de análisis ha sido de tipo descriptivo correlacional, caracterizado como un fenómeno de análisis que evalúa un comportamiento. Los resultados conseguidos de este tipo y diseño de indagación han estado en un grado intermedio con relación a los conocimientos aportados (Hernández et al., 2014).

3.2. Variables y operacionalización

Variable de Estudio	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Adicción A los videojuegos	La adicción que generan los videojuegos es considerada como la dependencia de tipo mental y física, que demanda grandes cantidades de tiempo, produciendo una afección en el desarrollo de actividades diarias	La adicción a los videojuegos se evaluará mediante el Test de dependencia a los videojuegos constituidas por la dimensiones abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de	Abstinencia	Ansiedad	Ordinal
				Irritabilidad	
				Enfada	
				Frustración	
			Abuso y tolerancia	Negligencia	
				Irresponsabilidad	
				Desorganización	
Problemas ocasionados por los videojuegos	Pérdida de actividades sociales y familiares.				
	Pérdida de sueño				

	(Rodríguez y García, 2021).	control, con un total de 25 ítems.	Dificultad en el control	Productividad	
				Permanencia en el juego	

Variable de Estudio	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Agresividad	Según Carrasco y Gonzales (2006), la agresividad está relacionada con una contestación fisiológica frente a un estímulo externo, de igual modo menciona que el comportamiento agresiva es un comportamiento fundamental, presente en los	La agresividad se medirá por medio del cuestionario de agresividad (AQ), que tiene las magnitudes agresividad física, agresividad verbal, furia y hostilidad, con un total de 29 ítems.	Agresividad física	Peleas	Ordinal
				Golpes	
			Agresividad verbal	Insultos	
				Amenazas	
			Ira	Irritación	
				Cólera	

	organismos vivos, siendo un fenómeno de tipo multidimensional.		Hostilidad	Sentimiento de injusticia	
--	---	--	------------	------------------------------	--

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Meneses et al. (2016), la población se considera como un grupo de individuos que muestran semejanzas de características y que son tomados para formar parte de una investigación, con la finalidad de medir los constructos de estudio. La investigación estuvo conformado por una población de 350 alumnos pertenecientes a la I.E. "Fray Martin de Porras" 14786 de la ciudad de Sullana.

Criterio de Inclusión

- Estudiantes de la ciudad de Sullana, que pertenezcan a la I.E. Fray Martin de Porras.
- Alumnos que asistan al nivel secundario.
- Alumnos que oscilen entre las edades de 12 a 16 años.

Criterio de Exclusión

- Alumnos que no correspondan a la ciudad de Sullana, y que no pertenezcan a la I.E. Fray Martin de Porras.
- Alumnos que no asistan al nivel secundario.
- Alumnos que no oscilen entre las edades de 12 a 16 años.

3.3.2. Muestra

De acuerdo a Anastasi (Como citó Hernández et al., 2014), la muestra se considera como una pequeña proporción de la poblacional y que representa una segmentación del universo. Para la investigación se utilizó la fórmula de la muestra finita en un total de 133 participantes de la ciudad de Sullana, esta fórmula contó con el 95% de confianza y 5% de error.

Figura 1

Muestra Finita

$$n = \frac{1.96^2 * 350 * 50}{5^2 (2-1) + (5^2 * 50 * 2)} = 133$$

Dónde:

Z =	nivel de confianza (correspondiente con tabla de valores de Z)
p =	Porcentaje de la población que tiene el atributo deseado
q =	Porcentaje de la población que no tiene el atributo deseado = 1-p
	Nota: cuando no hay indicación de la población que posee o no el atributo, se asume 50% para p y 50% para q
N =	Tamaño del universo (Se conoce puesto que es finito)
e =	Error de estimación máximo aceptado
n =	Tamaño de la muestra

3.3.3. Muestreo

Según Anastasi (Como citó Hernández et al., 2014), fue de tipo no probabilístico por criterios debido a que el estudio contó con características de inclusión y exclusión para que los participantes sean incluidos dentro del análisis.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnica

En este análisis se empleó como método el cuestionario, donde se seleccionó dos instrumentos validados de acuerdo a las variables de estudio. Los cuestionarios se pueden utilizar en encuestas para poder calificar o conocer las necesidades de la población y evalúa la percepción de ciertos problemas sociales (Hernández et al., 2014).

3.4.2. Instrumentos

Tabla 1*Test de dependencia a los videojuegos (TDV)*

Presentó como objetivo evaluar la dependencia a los videojuegos utilizando el cuestionario de dependencia a los videojuegos (TDV), propuesto por los autores Cholíiz y Marco de procedencia española, así mismo presentó una adaptación los autores peruanos, Salas y Merino (2017), su tipo de aplicación fue de tipo individual o colectiva, en una población de jóvenes entre los 11 a 18 años, y con un tiempo de aplicación de 10-15 minutos, el instrumento constó de 25 ítems dividido en 4 dimensiones.

Cortes del instrumento**Dimensión de Abstinencia**

Considerada como un desarrollo de malestar a grado psicológico , donde se muestra alteraciones en la orientación, percepción, concentración y memoria, así mismo dificultad a nivel emocional generando sensaciones destructivas para su ámbito personal y en algunos casos puede desarrollarse depresión, ansiedad que lo puede conllevar al suicidio, también se presentan cambios físicos generando somatizaciones o dolores corporales los cuales aparecen cuando el adolescentes interrumpe de manera brusca el uso del videojuego, la dimensión está constituida por 10 ítems 3,4,6,7,10,11,13, 14, 21,25 (Cholíiz y Marco, 2011).

Dimensión Abuso y Tolerancia

Referido como el uso desmedido y progresivo de las horas de juego, donde experimenta la misma satisfacción que sentía cuando inició a jugar, este componente está constituido por 5 ítems 1, 5, 8, 9 y 12 (Chóliz y Marco, 2011).

Dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos

Las consecuencias de la adicción a los videojuegos, pueden verse reflejados a nivel personal, emocional, laboral y académico, como la deficiencia en el aseo personal, problemas de control de impulsos, déficit de alimentación, alteración del sueño, este componente está constituido por 4 ítems 16,17,19 y 23 (Chóliz y Marco, 2011).

Dimensión Dificultad en el control

Considerada como la inhabilidad de poder controlar su conducta compulsiva hacia los videojuegos, este comportamiento se da de un efecto la cual está estrechamente relacionada con el deseo y obsesión a los videojuegos, lo que va generar un malestar denominado síndrome de abstinencia. Es así que las personas fascinadas por los videojuegos llegan a perder el interés de sus actividades debido a que les resultan más gratificantes y favorables, este componente está constituido por 6 ítems 2, 15, 18,20,22, 24 (Chóliz y Marco, 2011).

Validez

La efectividad de contenido fue obtenida a través de la técnica de criterio de expertos empleando la V de Aiken, donde se obtuvo una valoración de los reactivos en cuanto a los indicadores de claridad, relevancia y pertinencia.

Confiabilidad

La fiabilidad de este instrumento fue estimada a través del coeficiente de Alfa de Cronbach donde se conoció el grado de precisión y exactitud de los datos.

Baremación

Los resultados estuvieron conformados por las cuatro dimensiones con tres escalas, las cuales son : niveles alto , moderado y bajo, donde alto está formado (I; 27-40, II; 13-20; III; 11-16; IV; 16-24) ; Moderado (I; 13-26, II; 6-12, III; 5-10 y IV; 8-15), como último la escala baja (I; 0-12, II; 0-5; III; 04, IV; 07).

Tabla 2*Cuestionario de agresividad*

Presentó como objetivo evaluar la agresividad utilizando el Test de Agresión de Buss y Perry, así mismo presentó una adaptación los autores peruanos Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012), su modo de utilización fue de tipo personal o colectiva, con un tiempo de duración de 20 minutos; el instrumento estuvo conformado por 4 dimensiones Agresividad Física, Agresividad verbal, Hostilidad e Ira , con un total de 29 ítems y una escala de tipo Likert, donde la puntuación es de 1 a 5, desde “Completamente falso para mi” = 1 hasta “Completamente verdadero para mi” = 5.

Validez

La efectividad de contenido fue obtenida a través de la técnica de criterio de expertos empleando la V de Aiken, donde se obtuvo una valoración de los reactivos en cuanto a los indicadores de claridad, relevancia y pertinencia.

Confiabilidad

La fiabilidad de este instrumento en trabajos recientes ha sido de 0.83 (Matalinares et al., 2012). Para efectos de este trabajo, la confiabilidad fu estimada mediante el coeficiente de Alfa de cronbach.

3.5. Procedimientos

Inicialmente para la investigación se empleó la selección del tema de estudio, posterior se estableció la metodología a utilizar y la población de estudio; para ello se requirió de la autorización y permiso de la coordinación con la escuela profesional de psicología de la universidad César Vallejo filial Piura para la aplicación en ambos instrumentos en la I.E. en mención; continuamente se estableció el permiso con la coordinación de la dirección del centro educativo para la aplicación de las herramientas teniendo en cuenta los criterios de inclusión del presente estudio; para ello también se utilizó de la creación de formularios google con el objetivo de simplificar la recolección de datos para finalmente ser procesados los resultados estadísticamente mediante el programa SPSS 25.

3.6. Método de análisis de datos

Para los datos generados, el proceso estadístico fue mediante el programa estadístico IBM SPSS 25 software que permitió en primer lugar encontrar si los datos obtenidos provienen de una curva normal por lo que se utilizó para este procedimiento la prueba de normalidad de Kolmogorov- Smirnov, luego de ello y a partir de esos resultados se aplicó según corresponda la R de PEARSON como prueba paramétrica o la Rho de spearman como prueba no paramétrica.

3.7. Principios éticos

El actual estudio cumplió con los criterios éticos, se tuvo en cuenta la dignidad, derecho a la libertad y la confidencialidad de los participantes. El voluntario llega a ser parte de la investigación mediante el consentimiento informado por escrito, el cual fue entregado junto con los instrumentos de evaluación, por lo tanto el participante pudo decidir si participar o no en el evaluación.

IV. RESULTADOS

Tabla 3

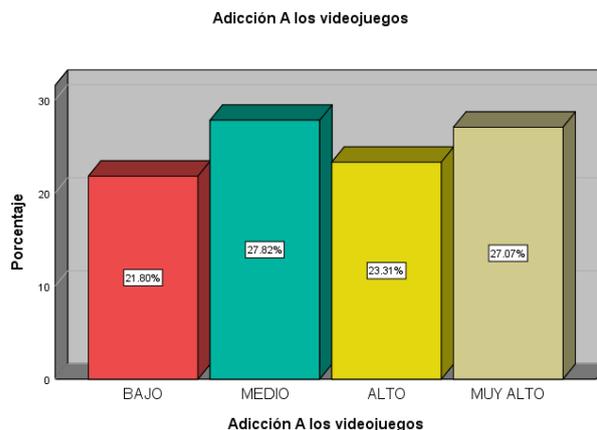
Nivel de Adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana

Adicción A los videojuegos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BAJO	29	21,8	21,8	21,8
	MEDIO	37	27,8	27,8	49,6
	ALTO	31	23,3	23,3	72,9
	MUY ALTO	36	27,1	27,1	100,0
	Total	133	100,0	100,0	

En la Tabla 3, se muestra que de un total de 133 integrantes el 21.8% correspondiente a 29 alumnos muestra un grado de nivel bajo de dependencia a los videojuegos, el 27.8% corresponde a 37 estudiantes que obtuvieron un nivel medio, el 23.3% corresponde a 31 estudiantes que obtuvieron un nivel alto y finalmente el 27.1% correspondiente a 36 estudiantes que obtuvieron la categoría de muy alto.

Figura 2

niveles de adicción a los videojuegos



En la figura 2 podemos observar referente a la Adicción a los videojuegos que un 21.8% muestra un grado de nivel bajo de adicción a los videojuegos, el 27.8% un

grado medio, el 23.3% un grado alto y finalmente el 27.1% una la categoría de muy alto.

Tabla 4

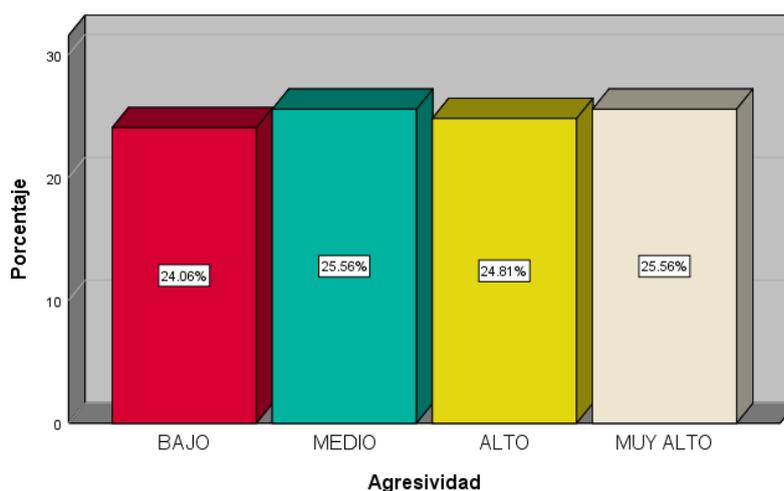
Nivel de agresividad en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana

Agresividad					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	BAJO	32	24,1	24,1	24,1
	MEDIO	34	25,6	25,6	49,6
Válido	ALTO	33	24,8	24,8	74,4
	MUY ALTO	34	25,6	25,6	100,0
	Total	133	100,0	100,0	

En la Tabla 4, se observa que de un total de 133 participantes el 24.1% correspondiente a 32 estudiantes muestra un grado de nivel bajo de agresividad, el 25.6% corresponde a 34 estudiantes que obtuvieron un nivel medio, el 24.8% corresponde a 33 estudiantes que obtuvieron un nivel alto y finalmente el 25.6% correspondiente a 34 estudiantes que obtuvieron la categoría de muy alto.

Figura 2

niveles de agresividad



En la figura 3 observamos que referente un 24.1% correspondiente a nivel bajo de agresividad, el 25.6% corresponde a un grado de nivel medio, el 24.8% c un grado alto y finalmente el 25.6% una categoría de muy alto.

Tabla 5

Prueba de Normalidad de la Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de Kolmogorov Smirnov.

Pruebas de normalidad		
	Kolmogorov - Smirnov	
	Estadístico	Sig.
Adicción a los videojuegos	0,088	0,044
Agresividad	0.098	0,043

< 0,05 = Distribución No Paramétrica.

En la tabla 5, establecimos la prueba de normalidad en una muestra de 150 participantes, utilizando el coeficiente de Kolmogorov- Smirnov, con puntajes inferiores al 0.05, es por ello que se usó el coeficiente de correlación de Spearman que pertenece a un tipo de prueba no paramétrica.

Tabla 6

Relación entre Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman.

		Agresividad	Adicción A los videojuegos
Agresividad	Coeficiente de correlación	1,000	.424**
	Sig. (bilateral)		0,000
Rho de Spearman	N	150	150
	Coeficiente de correlación	.424**	1,000
Adicción A los videojuegos	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	150	150

En la tabla 6, se estableció la correlación mediante el coeficiente de Spearman, obteniendo una correlación con un valor de 0.424**, y una significancia de 0.00, por tanto se establece que ambas variables se muestran correlacionadas.

Tabla 7

Relación entre las dimensiones agresividad y Adicción a los videojuegos de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman.

Dimensiones de agresividad - Correlación adicción a los video juegos

		Correlaciones					
		Abstinencia	Abuso y Tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad en el control	Adicción A los videojuegos	
Rho de Spearman	Agresividad	Coeficiente de correlación	.443**	.362**	.370**	.398**	.424**
		Sig. (bilateral)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
		N	133	133	133	133	133

De acuerdo a la tabla observamos que se aprecia que la variable de Agresividad, con las dimensiones de la variable de Adicción a los videos juegos mantiene una conexión significativa y directa entre las dimensiones. Por lo tanto se observa que entre las variables existe un Rho de .424** y una Sig. de 0,000. Lo cual demuestra una relación entre Agresividad y las dimensiones de adicción a los videos juegos.

Tabla 8

Relación entre la dimensión agresividad física perteneciente a la agresividad y Adicción a los videojuegos de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman.

		Adicción A los videojuegos	
Rho de Spearman	Agresividad Física	Coeficiente de correlación	.486**

Sig.	0,000
(bilateral)	
N	133

De acuerdo a la tabla observamos que se aprecia que la dimensión de Agresividad física con las dimensiones de la variable de Adicción a los videos juegos mantiene una conexión significativa y directa entre las dimensiones. En general se evidencia que entre las variables existe un Rho de .486** y una Sig. de 0,000. Lo cual demuestra una relación entre Agresividad física y las dimensiones de adicción a los videos juegos.

Tabla 9

Relación entre la dimensión agresividad verbal perteneciente a la agresividad y Adicción a los videojuegos de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman.

			Adicción A los videojuegos
		Coeficiente de	.374**
Rho de	Agresividad	correlación	
Spearman	Verbal	Sig.	0,000
		(bilateral)	
		N	133

De acuerdo a la tabla observamos que se aprecia que la dimensión de Agresividad verbal con las dimensiones de la variable de Adicción a los videos juegos mantiene una conexión significativa y directa entre las dimensiones. En general se evidencia que entre las variables existe un Rho de .374** y una Sig. de 0,000. Lo cual demuestra una relación entre Agresividad verbal y las dimensiones de adicción a los videos juegos.

Tabla 10

Relación entre la dimensión hostilidad perteneciente a la agresividad y Adicción a los videojuegos de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman.

		Adicción A los videojuegos	
Rho de Spearman	Hostilidad	Coeficiente de	.435**
		correlación	
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	133

De acuerdo a la tabla observamos que se aprecia que la dimensión de Hostilidad, con las dimensiones de la variable de Adicción a los videos juegos mantiene una conexión significativa y directa entre las dimensiones. En general se evidencia que entre las variables existe un Rho de .435** y una Sig. de 0,000. Lo cual demuestra una relación entre Hostilidad y las dimensiones de adicción a los videos juegos.

Tabla 11

Relación entre la dimensión ira perteneciente a la agresividad y Adicción a los videojuegos de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman.

		Adicción A los videojuegos	
Rho de Spearman	Ira	Coeficiente de	.318**
		correlación	
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	133

De acuerdo a la tabla observamos que se aprecia que la dimensión de Ira, con las dimensiones de la variable de Adicción a los videos juegos mantiene una conexión

significativa y directa entre las dimensiones. En general se evidencia que entre las variables existe un Rho de .318** y una Sig. de 0,000. Lo cual demuestra una relación entre Ira y las dimensiones de adicción a los videos juegos.

V. DISCUSIÓN

De acuerdo al análisis realizado y respecto al planteamiento del objetivo general podemos concluir que se halló la existencia de una correlación significativa y positiva entre la variable adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la I.E. 14786 "Fray Martin de Porra"- Sullana. Es así que, a mayor adicción a los videojuegos en adolescentes, mayor grado de agresividad. Estos resultados concuerdan con las investigaciones realizadas por Faya y Gonzales (2020), en la que se utilizó una muestra de 347 adolescentes de un colegio estatal de la ciudad de Trujillo. Concluyendo que relación es significativa y directa entre ambas variables. Así mismo, Nonalaya y Solis (2020), trabajaron con una muestra de 300 participantes, concluyendo que las variables agresividad y adicción a los videojuegos obtuvieron una relación positiva. De igual manera el estudio propuesto por Remigio (2017), quién trabajó con una muestra de 350 participantes que pertenecían a instituciones públicas del distrito de los Olivos, obtuvo una conexión positiva y significativa ($p < 0.05$), entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Concluyendo tenemos a Arteaga (2018) quien tuvo como fin evaluar la asociación entre la videojuegos y agresividad en adolescentes, la cual concluyó que existe una correlación de nivel moderado entre el uso excesivo a los videojuegos y la agresividad. Es así que podemos decir que las dos variables son dependientes. En contraposición de los resultados obtenidos en la presente investigación, se debe mencionar el estudio de Oroval (2015) quien concluye al analizar la influencia del uso de los videojuegos en la comportamiento antisocial y agresividad de los adolescentes, que estas variables no están relacionadas directamente con la agresividad o conducta antisocial usando o no los videojuegos, sino que podrían estas asociadas a otras situaciones familiares, sociales o personales las cuales pueden desencadenar conductas agresivas. Así también, en el estudio de Amador (2018) en el que se busca establecer la relación entre las variables agresividad e impulsividad en jugadores y no jugadores de videojuegos en línea.

Estos estudios que se contraponen a los resultados encontrados en la actual investigación, en su proceso de recolección de datos se evidencia que no han tomado en cuenta los niveles de Adicción a los videojuegos, sino simplemente el consumo de los mismos, lo que está relacionado con lo mencionado por Griffiths (2010) al señalar que el uso excesivo de videojuegos no necesariamente deriva en un uso adictivo o tiene consecuencias negativas para el individuo.

Los resultados encontrados en el presente estudio y el de otras investigaciones, establecen que la adicción a los videojuegos es considerada como actividades que consumen a los adolescentes, estimándolos como personas adictas. Según Chóliz y Marco (2011), refieren que existen criterios importantes sobre la variable dependencia a los videojuegos, como los sentimientos vividos durante la ejecución de la actividad, la motivación de desarrollar la conducta, este último centra que las vivencias y escenarios que percibe el jugador sobre el juego, así como los niveles de habilidad y dificultad del mismo resultan en un distanciamiento con la realidad, es por ello que el adolescente reincide en realizar esta conducta, por ocasionar sensaciones de autonomía, competitividad, logro y éxito. Estas características han sido consideradas en la población adolescente con la que se realiza el presente estudio, estimándola como una población consumidora de videojuegos.

Con respecto al primer objetivo descriptivo que es determinar los niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E “Fray Martin de Porras”- Sullana se determinó que existe un nivel alto de adicción a los videojuegos, obteniendo como resultados que de un total de 133 participantes el 21.8% correspondiente a 29 estudiantes presentaba un nivel bajo de adicción a los videojuegos, el 27.8% corresponde a 37 estudiantes que obtuvieron un nivel medio, el 23.3% corresponde a 31 estudiantes que obtuvieron un nivel alto y finalmente el 27.1% correspondiente a 36 estudiantes que obtuvieron la categoría de muy alto; lo que significa que los adolescentes en mayor porcentaje obtenían una categoría alta y muy alta de adicción a los videojuegos. Estos resultados apoyados en los estudios realizados por Griffiths (2005), menciona que los niveles altos de adicción a los videojuegos, se manifiestan por un aumento en la exposición de los mismos, el adolescente ejecuta el comportamiento por factores de motivación interna o externa, o como un escapismo a los problemas en sus áreas social, familiar o educativa. La adicción a los videojuegos se convierte en un factor para equilibrar

sensaciones negativas, preocupaciones, problemas en las áreas más próximas al individuo.

Respondiendo al segundo objetivo descriptivo que es determinar los niveles de agresividad en los adolescentes de la I.E "Fray Martin de Porras"- Sullana, se determinó el grado de agresividad en adolescentes, obteniendo como resultados que de un total de 133 participantes el 24.1% correspondiente a 32 estudiantes presenta un grado bajo de agresividad, el 25.6% obtuvieron un grado medio, el 24.8% un grado alto y finalmente el 25.6% obtuvieron la categoría de muy alto; lo que significa que los adolescentes en mayor porcentaje obtenían una categoría alta y muy alta de agresividad. Estos resultados apoyados en el estudio realizado por Buss y Perry (Citado Carrasco y Gonzales, 2006), menciona que los niveles de agresividad y sus tipos pueden ser explicados mediante modelos que son aprendidos por el adolescente, es decir el individuo percibe un entorno, comportamiento, conducta de su ambiente y ante ello emite una respuesta igual o similar. La agresividad se convierte en una forma de expresión frente al acceso de juego y como una conducta aprendida y reforzada, caracterizada por acciones que dañan a individuo o su cercanía con su entorno.

En línea con el tercer objetivo específico de si existe relación entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión agresividad física de la variable agresividad los resultados obtenidos son de un coeficiente de correlación de 0,486** y una significancia (bilateral) 0,000, lo que significa que existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión agresividad física. Dichos resultados se corroboran con la investigación de Arteaga (2018). Quien establece una conexión positiva entre dependencia a los videojuegos y la dimensión física de la variable agresividad. Lo cual quiere decir que a mayor grado de dependencia a los videojuegos mayor será el grado de agresividad física como son los golpes, daños producidos por algún objeto causando daño en alguna parte del cuerpo. Dentro de los videojuegos se pueden ver personajes que realizan conductas agresivas, existiendo por tanto un vínculo importante entre los videojuegos de contenido violento y el aumento de la agresividad en personas que juegan o hayan jugado algún juego en línea. Por ello, podemos decir que el adolescente al reproducir los videojuegos probablemente puede ejecutar ciertas

actitudes o conductas violentas como golpear, empujar y ocasionar daño físico a las personas de su entorno.

En relación al cuarto objetivo específico de si existe relación entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión agresividad verbal de la variable agresividad se determina que con un coeficiente de correlación de $.374^{**}$ y una significancia (bilateral) de 0,000 existe una correlación significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión verbal de la variable agresividad. Estos resultados se contrastan con los obtenidos por Arteaga (2018). Quien establece una relación positiva entre la variable dependencia a los videojuegos y la dimensión verbal. Lo cual significa que a mayor grado de dependencia a videojuegos mayor será el grado de agresividad verbal tales como burlas, insultos, amenazas, la cual puedan influir a la otra persona. Teniendo en cuenta que en los diferentes videojuegos se suele ver y escuchar que los personajes utilizan una comunicación agresiva, esto puede coincidir con lo que dice (Bandura Citado por Gómez et al, 2020) que la conducta de un individuo es aprendida mediante el modelaje y esta se puede ver reflejada en su comportamiento, es por ello que el adolescente al estar en contacto con juegos violentos y teniendo en cuenta que se escucha diferentes palabras violentas el adolescente puede realizarlo en la vida real.

Así mismo, respecto al quinto objetivo si existe relación entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión hostilidad de la variable agresividad se determina que con un coeficiente de correlación de $.435^{**}$ y una significancia (bilateral) de 0,000, existe una relación significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión hostilidad de la variable agresividad. Estos resultados se contrastan con los obtenidos por Arteaga (2018). Quien establece una relación positiva entre la variable dependencia a los videojuegos y la dimensión hostilidad. Lo cual quiere decir que a más grado de dependencia a videojuegos mayor será el grado de hostilidad como querer causar daño y depreciación de la otra persona. Teniendo en cuenta que dentro de los videojuegos los participantes interactúan entre ellos, donde pueden imitar ciertas conductas como estar a la defensiva, impacientes y tener una actitud negativa. Por lo tanto, se puede determinar que los adolescentes pueden fingir daño o desvalorizar a sus compañeros, porque la conducta fue aprendida mediante los juegos en línea.

Finalmente, respecto al sexto objetivo si existe relación entre adicción a los videojuegos y la dimensión ira de la variable agresividad, se concluye que con un coeficiente de $.318^{**}$ y una significancia de 0,000 existe una relación significativa entre adicción a los videojuegos y la dimensión ira de la variable agresividad. Estos resultados se contrastan con los obtenidos por Arteaga (2018). Quien establece una relación positiva entre la variable dependencia a los videojuegos y la dimensión ira. Lo cual quiere decir que a mayor grado de dependencia a videojuegos mayor será el grado de ira (estado de emoción con sensaciones que cambian de magnitud). Por lo que se puede deducir que, ante el excesivo uso de videojuegos, mayor es el estado de ira en los participantes, debido a que hay juegos que contienen niveles y recompensas, al perder puede provocar un estado emocional irritable, donde los adolescentes no puedan controlar sus emociones y esto desencadenan diversas conductas disruptivas, como; gritar, insultar y dañar a sus familiares, amigos o personas que se encuentren en su entorno.

VI. CONCLUSIONES

- Existe relación entre los niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E. 14786 “Fray Martin de Porras”- Sullana. Obteniendo que un 21.8% presenta un nivel bajo de adicción a los videojuegos, el 27.8% un nivel medio, el 23.3% un nivel alto y finalmente el 27.1% una la categoría de muy alto.
- Existe relación entre los niveles de agresividad en adolescentes de la I.E. 14786 “Fray Martin de Porras”- Sullana. Obteniendo que un 24.1% tuvo un grado bajo de agresividad, el 25.6% un grado medio, el 24.8% un grado alto y finalmente el 25.6% una categoría de muy alto.
- Existe relación entre la variable adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la I.E. 14786 “Fray Martin de Porras”- Sullana, concluyendo que con un Rho de correlación de $.424^{**}$ y una significancia de $0,000 < 0.05$ (significativa), existe una alta correlación entre la variable adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes.
- Existe relación entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión agresividad física de la variable agresividad de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman; concluyendo que con una correlación de Rho de $.486^{**}$ y una Sig. de 0,000, existe relación entre Agresividad física y las dimensiones de adicción a los videos juegos.
- Existe relación entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión agresividad verbal de la variable agresividad una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman; concluyendo que con una correlación de Rho de $.374^{**}$ y una Sig. de 0,000, existe relación entre Agresividad verbal y las dimensiones de adicción a los videos juegos.
- Existe relación entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión hostilidad de la variable agresividad de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman; concluyendo que con una correlación de Rho de $.435^{**}$ y una Sig. de 0,000, existe relación entre la hostilidad y las dimensiones de adicción a los videos juegos.
- Existe relación entre la variable adicción a los videojuegos y la dimensión agresividad ira de la variable agresividad de una institución educativa de la ciudad de Sullana por medio de coeficiente Spearman; concluyendo que con

una correlación de Rho de .318** y una Sig. de 0,000, existe relación entre la ira y las dimensiones de adicción a los videos juegos.

VII. RECOMENDACIONES

- Debido a que existe escases en trabajos con relación a la adicción a los videojuegos y agresividad en adultos y jóvenes, se recomienda para futuros estudios, se centren en esas poblaciones con el fin de poder confirmar o desmentir lo que se ha encontrado en esta investigación.
- La ansiedad social a raíz de la enfermedad del Covid-19 ha generado aumento de diversos riesgos psicosociales, estos factores pueden influir en el estado emocional del individuo, más aún aumentar los grados de adicción por lo que en este periodo de confinamiento ha aumentado el número de horas que utilizan los adolescentes en emplear dispositivos móviles y ello conlleva a un aumento del juego como un escape al estrés, aburrimiento y ansiedad. Por lo tanto se sugiere realizar programas de intervención familiares, con la finalidad de direccionar los malos hábitos a actividades de integración social, familiar, educativa que traigan un impacto positivo en el individuo y a su entorno más próximo.
- Debido a que los adolescentes evaluados presentan niveles altos de adicción a los videojuegos en un 72% y niveles altos de agresividad que conllevan problemas en el comportamiento y las emociones de los jóvenes. Por lo que se recomienda la intervención con programas para de esta manera prevenir la adicción a los videojuegos ya que muchos estudiantes están expuestos a poder jugar en algún momento algún juego en línea y esto puede desencadenar diversos problemas en su ámbito personal, social y familiar.

REFERENCIAS

- Amador, T. 2018. "Agresividad e Impulsividad en usuarios de Videojuegos Online". Universidad Abierta Latinoamericana.
Recuperado de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC129364.pdf>
- Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34997>
- Carrasco, M., y González, J. (2006). ASPECTOS CONCEPTUALES DE LA AGRESIÓN: DEFINICIÓN Y MODELOS EXPLICATIVOS. *Revista acción psicológica*, 4(2), 7-38. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>
- Castillo, M. (2006). EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO Y SUS DIFERENTES ENFOQUES. *Revista psicogente*, 9(15), 166-170. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552137012.pdf>
- Chachín, N., Lorenzo, U., y Vigil, A. (2012). Psychometric Properties of Colombian Adaptation of Buss and Perry's Aggression Questionnaire for Teenagers in a Sample of Bucaramanga. *Revista universitas psychologica*, 11(3), 979-988.
Recuperado de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-92672012000300025#:~:text=El%20Cuestionario%20de%20Agresividad%20\(AQ,siete%20escalas%20y%2075%20%C3%ADtems.](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-92672012000300025#:~:text=El%20Cuestionario%20de%20Agresividad%20(AQ,siete%20escalas%20y%2075%20%C3%ADtems.)
- Challco, S., y Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del Área de Ingenierías de la Unas* [Tesis de licenciatura, Universidad institucional de la UNAS]. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7323>
- Chóliz, M., Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Revista anales de psicología*, 27(2); 418-426.
Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Condor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37373>

- Faya, J., y González, F. (2020). Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45815>
- García, J., Reding, A., y López, J. (2013). Cálculo del tamaño de la muestra en investigación en educación médica. *Revista investigación en educación médica*, 2(8), 217-224. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000400007&lng=es&tlng=es
- Gómez, F., Devis, J., y Molina, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Revista comuniar*, 2(1), 154-164. Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/html/65/es/65-2020-08.html>
- Griffiths, M. (2005). ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA. *Revista psicología conductual*, 13(3), 445-462. Recuperado de https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf
- Guevara, G., y Monteagudo, V. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Recuperado de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2988052>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. *Revista Mc Graw Hill Education*, 6(1), 1-634. Recuperado de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Juárez, A. (2019). *Agresividad en estudiantes de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga y la Universidad de Ayacucho Federico Froebel, Ayacucho 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad de Ayacucho Federico Froebel]. Recuperado de <http://repositorio.udaff.edu.pe/handle/20.500.11936/155>
- Lancheros, M., Amaya, M., y Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños y adolescentes: una revisión sistemática. *Revista TOG*, 11(20), 1-22. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4892405.pdf>
- López, C. (2016). The video game as an educational tool. Possibilities and problems about Serious Games. *Revista apertura*, 8(1), 178-189. Recuperado de

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000200010

Marcos, M. (2020). Juego online: tratamiento de un caso de adicción a apuestas deportivas. *Revista liberabit*, 26(2), 145-166. Recuperado de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272020000200004&script=sci_abstract

Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Roleta, G., y Rivero, T. (2015). Videogame ou dependência?. *Revista neuropsicología latinoamericana*, 7(3), 1-12. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2075-94792015000300001

Meneses, J. (2016). *El cuestionario* [Archivo PDF]. Recuperado de <http://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario/cuestionario.pdf>

Nonalaya, M., y Solis, M. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62038>

Organización mundial de la salud. (2019). *La OMS añade la adicción a los videojuegos a su lista de enfermedades*. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/cribeo/geek/20190530/47436058513/la-oms-anade-la-adiccion-a-los-videojuegos-a-su-lista-de-enfermedades.html>

Oroval Escandell, Ricardo. 2015. *Influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*. Universitat Jaume I. Recuperado de: http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval_Escandell_Ricardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Remigo, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/11347>

Rivera, E., y Torres, V. (2018). Videogames and thinking skills. *Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(16), 267-288. Recuperado de

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100267

- Rodríguez, M., y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Revista enfermería global*, 20(62), 557-591. Recuperado de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017
- Ruiz, N. (2018). Dinámicas cognitivo conductuales concernientes a la enseñanza de la educación ambiental, aplicadas a una población infantil del grupo club de ciencias y vacaciones científicas, del jardín Botánico de Bogotá José Celestino Mutis [Tesis de licenciatura, Universidad Distrital Francisco José]. Recuperado de <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/14957/VirquezChivataMiguelAngel2018.pdf?sequence=1>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Psychometric analysis of the Test of Dependence of Videogames (TDV) in Peruvian population. *Revista Universitas*, 16(4), 1675-1767. Recuperado de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/15609/16137>
- Sánchez, J., Telubre, J y Catillo, L. (2021). *Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Carmen]. Recuperado de <https://www.scopus.com/record/display.uri?origin=citedby&eid=2-s2.0-85103545525&citeCnt=5&noHighlight=false&sort=plf-f&src=s&sid=02235215b7fe5c7c73cc6983234d1f13& sot=b&sdt=b&sl=41&s=TITL E-ABS-KEY%28adiccion+a+los+videojuegos%29&relpos=0>
- Sánchez, J., Telumbre, J., Castillo, L., y Silveira, E. (2021). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Revista original*, 5(2), 178-189. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74592021000100069&script=sci_arttext_plus&tlng=es
- Sandoval, E. (2020). Characterization of Gaming Disorder: An Emerging Problem?. *Revista pensamiento lógico*, 18(1), 87-102. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-89612020000100087

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de operacionalización de variables

Variable de Estudio	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Adicción A los videojuegos	La adicción que generan los videojuegos es considerada como la dependencia de tipo mental y física, que demanda grandes cantidades de tiempo, produciendo una afección en el desarrollo de actividades diarias	La adicción a los videojuegos se evaluará mediante el Test de dependencia a los videojuegos constituidas por la dimensiones abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de	Abstinencia	Ansiedad	Ordinal
				Irritabilidad	
				Enfada	
				Frustración	
			Abuso y tolerancia	Negligencia	
				Irresponsabilidad	
				Desorganización	
			Problemas ocasionados por los videojuegos	Pérdida de actividades sociales y familiares.	
				Pérdida de sueño	

	(Rodríguez y García, 2021).	control, con un total de 25 ítems.	Dificultad en el control	Productividad	
				Permanencia en el juego	

Variable de Estudio	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Agresividad	Según Carrasco y Gonzales (2006), la agresividad está relacionada con una respuesta fisiológica ante un estímulo externo, del mismo modo menciona que la conducta agresiva es un comportamiento primordial, presente en los	La agresividad se medirá a través del cuestionario de agresividad (AQ), que contiene las dimensiones agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad, con un total de 29 ítems.	Agresividad física	Peleas	Ordinal
				Golpes	
			Agresividad verbal	Insultos	
				Amenazas	
			Ira	Irritación	
				Cólera	

	seres vivos, siendo un fenómeno de tipo multidimensional.		Hostilidad	Sentimiento de injusticia	
--	---	--	------------	---------------------------	--

ANEXO 2: Instrumento de recolección de datos 1

Presentación: el presente instrumento busca diagnosticar el grado de dependencia a los videojuegos que usted presenta, no existen respuestas buenas ni malas, responder los enunciados según sea su caso.

Datos Generales: Sexo: F () M () Edad.....Años Horas al día que se dedica al videojuego:

Datos específicos del instrumento

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc).	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4

9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc, en los videojuegos	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	0	1	2	3	4
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	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando mediahora, cuando	0	1	2	3	4

	en realidad he estado más tiempo)					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	1	2	3	4

Instrumento de recolección de datos 2
Cuestionario de Agresión de Buss y Perry

A continuación encontrará una serie de preguntas relacionadas con la agresividad; se le pide que encierre en un círculo una de las cinco opciones que aparecen en el extremo derecho de cada pregunta. Sus respuestas serán totalmente anónimas. Por favor seleccione la opción que mejor explique su forma de comportarse. Se le pide sinceridad a la hora de responder y los números que van del 1 al 5 en la escala significan lo siguiente:

1	2	3	4	5
Completamente falso de mí	Bastante falso de mí	Ni verdadero ni falso para mí	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí

1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	1	2	3	4	5
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	1	2	3	4	5
4	A veces soy bastante envidioso.	1	2	3	4	5
5	Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	1	2	3	4	5
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo.	1	2	3	4	5
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	1	2	3	4	5
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	1	2	3	4	5
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ella.	1	2	3	4	5

11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	1	2	3	4	5
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	1	2	3	4	5
13	Me suelo implicar en peleas algo más que lo normal.	1	2	3	4	5
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ella.	1	2	3	4	5
15	Soy una persona apacible.	1	2	3	4	5
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	1	2	3	4	5
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	1	2	3	4	5
18	Mis amigos dicen que discuto mucho-.	1	2	3	4	5
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	1	2	3	4	5
20	Sé que mis amigos me critican a mis espaldas.	1	2	3	4	5
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos.	1	2	3	4	5
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	1	2	3	4	5
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	1	2	3	4	5
24	No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.	1	2	3	4	5
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	1	2	3	4	5
26	Algunos veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	1	2	3	4	5
27	He amenazado a gente que conozco.	1	2	3	4	5
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrá.	1	2	3	4	5
29	He llegado a estar tan furioso/a que rompía cosas.	1	2	3	4	5

ANEXO 3: MATRIZ DE CONSISTENCIA DEL MARCO METODOLÓGICO

PROBLEMA CENTRAL	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	TÍTULO	OBJETIVOS	HIPÓTESIS
<p>En la actualidad, los medios de comunicación han sido considerados como una fuente indispensable de información que permite la interacción entre las personas, se estima que los videojuegos pertenecen a una civilización moderna haciendo uso de dispositivos como tablets, computadoras, laptops o celulares; del mismo modo se ha estimado que su frecuencia en utilización se centra en población adolescente y niños,</p>	<p>¿Existe relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la IE 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana?</p>	<p>“Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana”</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS:</p> <p>a) Determinar los niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.</p> <p>b) Determinar los niveles de agresividad en los adolescentes en adolescentes de la I.E</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL:</p> <p>H1: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.</p> <p>H0: No existe relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana</p> <p>HIPOSTESIS ESPECIFICAS:</p> <p>a) Existen niveles altos de adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.</p>

<p>desencadenando en muchos de ellos problemas conductuales como agresividad, conductas violentas, manifestaciones físicas como dolor muscular, insomnio, cefaleas; y como manifestaciones psicológicas irritabilidad, dificultad para control de emociones y resolución de conflictos; es por esta razón que se establece que el aumento en el uso de videojuegos puede provocar repercusiones en el área personal, familiar, social y escolar (Sandoval, 2020).</p>			<p>14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.</p> <p>c) Determinar la relación entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.</p> <p>d) Determinar la relación entre las dimensiones de agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.</p>	<p>b) Existen niveles altos de agresividad en los adolescentes en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.</p> <p>c) Existe relación entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.</p> <p>d) Existe relación entre las dimensiones de agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E 14786 “Fray Martin de Porras” – Sullana.</p>
---	--	--	---	---

TIPO DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN-MUESTRA	TÉCNICAS DE INSTRUMENTO
<p>Según García, Reding y López (2013), el estudio fue de tipo cuantitativo el mismo que se centra en los hechos o causas sobre un fenómeno social, se utiliza instrumentos objetivos como encuestas, datos secundarios para análisis de valores demográficos, con valores cuantitativos, y que se analizan mediante estadística y que permite reproducir los resultados, para aprobar o rechazar las hipótesis planteadas.</p> <p>Así mismo la investigación fue de tipo sustantiva, porque se indicó que el resultado de la investigación es un conjunto de interpretaciones teóricas que ofrecen una explicación de un problema delimitado (Meneses, 2016).</p>	<p>En cuanto a su diseño de estudio fue de tipo descriptivo correlacional, caracterizado como un fenómeno de estudio que evalúa un comportamiento. Los resultados obtenidos de este tipo y diseño de investigación estuvieron en un nivel intermedio con respecto a los conocimientos aportados (Hernández et al., 2014).</p>	<p>La muestra está conformada por 133 personas adolescentes.</p>	<p>Test de dependencia a los videojuegos (TDV) Cuestionario de agresividad</p>

<p>Continuamente fue de tipo observacional y transversal, debido a que no se realizó ninguna manipulación de las variables, recolectando los datos en un determinado período específico (Hernández et al., 2014).</p>			
---	--	--	--

ANEXO 4: TABLA DE ESPECIFICACIÓN DE LA VARIABLE

VARIABLE						
Agresividad						
DEFINICIÓN CONCEPTUAL						
Carrasco y Gonzales (2006), la agresividad está relacionada con una respuesta fisiológica ante un estímulo externo, del mismo modo menciona que la conducta agresiva es un comportamiento primordial, presente en los seres vivos, siendo un fenómeno de tipo multidimensional.						
DEFINICION OPERACIONAL						
La agresividad se medirá a través del cuestionario de agresividad (AQ), que contiene las dimensiones agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad, con un total de 29 ítems.						
DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	OBJETIVO DIMENSIONAL	INDICADORES	% ÍTEMS	N° ITEMS	ÍTEMS
Agresividad física	Acciones contra otra persona utilizando distintos elementos corporales u objetos para producir daño (Carrasco y	Determinar la agresividad física	Peleas Golpes	20%	6	<ul style="list-style-type: none"> De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona. Si me provoca lo suficiente,

	Gonzales, 2006)					<p>puedo golpear a otra persona.</p> <ul style="list-style-type: none">• Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también• Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.• He amenazado a gente que conozco.• He llegado a estar tan furioso/a que rompía cosas
--	--------------------	--	--	--	--	--

<p>Agresividad verbal</p>	<p>Son consideradas como palabras que tienen como finalidad herir, lastimar, es decir son intencionados (Carrasco y Gonzales, 2006)</p>	<p>Determinar la agresividad verbal</p>	<p>Insultos Amenazas</p>	<p>27%</p>	<p>8</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos. • Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida. • A menudo no estoy de acuerdo con la gente. • Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo.
---------------------------	---	---	------------------------------	------------	----------	---

						<ul style="list-style-type: none">• Cuando la gente me molesta, discuto con ella.• Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.• Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ella.• No encuentro ninguna buena razón para pegarle a una persona.
--	--	--	--	--	--	---

Ira	Conjunto de sensaciones que comprenden el enfado y que conlleva a una sensación de furia (Carrasco y Gonzales, 2006).	Determinar la ira	Irritación Cólera	26%	7	<ul style="list-style-type: none"> • Me suelo implicar en peleas algo más que lo normal. • Soy una persona apacible. • Mis amigos dicen que discuto mucho-. • Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva. • Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos.
-----	---	-------------------	----------------------	-----	---	--

						<ul style="list-style-type: none"> • Algunas veces pierdo los estribos sin razón. • Tengo dificultades para controlar mi genio.
Hostilidad	Son las motivaciones contextuales, en donde los individuos establecen un trato de injusticia con sus pares (Carrasco y Gonzales, 2006).	Determinar la hostilidad	Sentimiento de injusticia	27%	8	<ul style="list-style-type: none"> • A veces soy bastante envidioso. • En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente. • Parece que siempre son otros los que

						<p>consiguen las oportunidades.</p> <ul style="list-style-type: none">• Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.• Sé que mis amigos me critican a mis espaldas.• Desconfío de desconocidos demasiado amigables• Algunos veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.
--	--	--	--	--	--	---

						<ul style="list-style-type: none">• Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrá.
--	--	--	--	--	--	--

VARIABLE						
Agresividad						
DEFINICIÓN CONCEPTUAL						
La adicción que generan los videojuegos es considerada como la dependencia de tipo mental y física, que demanda grandes cantidades de tiempo, produciendo una afección en el desarrollo de actividades diarias (Rodríguez y García, 2021).						
DEFINICION OPERACIONAL						
La adicción a los videojuegos se evaluará mediante el Test de dependencia a los videojuegos constituidas por la dimensiones abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control, con un total de 25 ítems.						
DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	OBJETIVO DIMENSIONAL	INDICADORES	% ÍTEMS	N° ITEMS	ÍTEMS
Abstinencia Abuso y tolerancia	Es entendido como el periodo donde no es posible o se reduce las horas de juego	Determinar la abstinencia frente a las horas de juego.	Ansiedad Irritabilidad Enfada Frustración	20%	5	<ul style="list-style-type: none"> Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.

	(Rodríguez y García, 2021).					<ul style="list-style-type: none">• Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.• Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.• Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos
--	--------------------------------	--	--	--	--	---

						tengo la necesidad de jugar con ellos.
--	--	--	--	--	--	---

- Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc).

Problemas ocasionados por los videojuegos	Es entendido como el conjunto de signos y síntomas que se producen por la dependencia a los videojuegos (Rodríguez y García, 2021).	Determinar los problemas asociados a la dependencia a los videojuego.	Negligencia	24%	6	<ul style="list-style-type: none"> • Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer. • Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC. • Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que
			Irresponsabilidad			
			Desorganización			

						<p>antes, cuando comencé.</p> <ul style="list-style-type: none">• Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato• Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc, en los videojuegos
--	--	--	--	--	--	---

						<ul style="list-style-type: none"> • Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar
Dificultad en el control Abstinencia	Considera las acciones que imposibilitan reducir o suspende las horas de juego (Rodríguez y García, 2021).	Determinar las acciones que imposibilitan reducir las horas de juego.	Pérdida de actividades sociales y familiares. Pérdida de sueño	32%	8	<ul style="list-style-type: none"> • Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos • Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego

						<ul style="list-style-type: none">• He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC• He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas• Lo primero que hago los fines de semana
--	--	--	--	--	--	---

						<p>cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos• Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres,
--	--	--	--	--	--	---

						<p>amigos o tengo que ir a algún sitio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creo que juego demasiado a los videojuegos 	
Abuso y tolerancia	Se considera como el exceso de las horas de horas de juego (Rodríguez y García, 2021).	Determinar las acciones de abuso frente a las horas de juego.	Productividad		24%	6	<ul style="list-style-type: none"> • En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento • Cuando estoy jugando

							<p>pierdo la noción de tiempo</p> <ul style="list-style-type: none">• Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos• He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por
--	--	--	--	--	--	--	--

							<p>ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)</p> <ul style="list-style-type: none">• Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos
--	--	--	--	--	--	--	---

							(como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc)
			Permanencia en el juego				<ul style="list-style-type: none">• Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme

ANEXO 5: DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimada: _____

Con el debido respeto, les presento a los estudiantes, **Carhuapoma Landacay Ericka Madeleine y Olivos Valdiviezo Diana Margot**, estudiantes del décimo ciclo de la carrera de psicología de la Universidad César Vallejo – Piura. Actualmente, nos encontramos realizando una investigación sobre **“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA CIUDAD DE SULLANA”**, para ello quisiera contar con su importante colaboración. El proceso consiste en la aplicación del instrumento: **Escala de agresividad y Cuestionario de dependencia a los videojuegos**. De aceptar participar en la investigación, se informará todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas, se explicará cada una de ellas. Gracias por su colaboración.

Nombre del participante: _____

DNI: _____

Atte.



Carhuapoma Landacay Ericka
ESTUDIANTE DE PSICOLOGÍA



Olivos Valdiviezo Diana
ESTUDIANTE DE PSICOLOGÍA

ANEXO 6: AUTORIZACIÓN DE DOCUMENTOS PARA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO

“Año de la universalización de la salud”

Piura, 29 de Noviembre del 2021

CARTA DE Nº 108- 2021– E.P / UCV - PIURA

Señores:

Señora Dora Fray Martin

Directora de la I.E. “Fray Martin de Porras” 14786

Es grato dirigirme a Ud. para saludarla cordialmente y a la vez hacer de su conocimiento que dentro de la formación académica que brindamos a nuestros estudiantes en la experiencia curricular proyecto de tesis se considera necesario solicitar su colaboración en la aplicación de un instrumento denominado **“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA CIUDAD DE SULLANA”**, el cual será aplicado por las estudiantes **Carhuapoma Landacay Ericka Madeleine y Olivos Valdiviezo Diana Margot**, del décimo ciclo de la carrera de psicología de la Universidad César Vallejo – Piura.

Por este motivo recurrimos a su persona, solicitando tenga a bien brindar las facilidades para desarrollar dicha actividad; cuya supervisión estará a cargo del Dr. Vela Miranda Oscar Manuel docente de la escuela de Psicología de la Universidad Cesar Vallejo – Piura.

Sin otro particular y agradeciendo la atención brindada a la presente, me despido.

Atentamente.

ANEXO 7: ENLACE DE FORMULARIO GOOGLE PARA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN DEL INSTRUMENTO

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdJZNcXiiLaQbmaalfxK3hgZMmAfPCoDTpnGhrGJTkHxSfSLA/viewform>



"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE 12 A 18 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA CIUDAD DE SULLANA"

Estimado(a) participante te saluda Ericka Madeleine Carhuapoma Landacay y Diana Margot Olivos Valdivieso, nos encontramos realizando un trabajo de investigación, con el objetivo de determinar la relación de adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, el mismo que será supervisado por el Dr. Oscar Manuel Vela Miranda.

Es importante mencionar que la información que nos brindes será anónima y confidencial, con uso exclusivamente para fines académicos. Además, no existe respuestas buenas o malas, sin embargo es importante la claridad y sinceridad. Recuerda que tu participación es voluntaria y será de mucha utilidad para el desarrollo de la presente investigación

 [requenamaderom1@gmail.com](#) (no se comparten)
Cambiar cuenta

*Obligatorio

ANEXO 8: INSTRUMENTO DE LIBRE ACCESO

Cuestionario de agresión

<https://www.redalyc.org/pdf/291/29117112.pdf>

Anexo

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ) DE BUSS Y PERRY

A continuación encontrará una serie de preguntas relacionadas con la agresividad; se le pide que encierre en un círculo una de las cinco opciones que aparecen en el extremo derecho de cada pregunta. Sus respuestas serán totalmente ANÓNIMAS. Por favor seleccione la opción que mejor explique su forma de comportarse. Se le pide sinceridad a la hora de responder, y los números que van del 1 al 5 en la escala significan lo siguiente:

- 1 = Completamente falso para mí.
- 2 = Bastante falso para mí.
- 3 = Ni verdadero ni falso para mí.
- 4 = Bastante verdadero para mí.
- 5 = Completamente verdadero para mí.

1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	1	2	3	4	5
3*	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	1	2	3	4	5
4	A veces soy bastante envidioso.	1	2	3	4	5
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	1	2	3	4	5
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo.	1	2	3	4	5
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	1	2	3	4	5
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	1	2	3	4	5
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ella.	1	2	3	4	5
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	1	2	3	4	5
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	1	2	3	4	5
13	Me suelo implicar en peleas algo más que lo normal.	1	2	3	4	5

Cuestionario de dependencia a los videojuegos

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



Enfermería Global

versión On-line ISSN 1695-6141

Enferm. glob. vol.20 no.62 Murcia abr. 2021 Epub 18-Mayo-2021

<https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>

REVISIONES

El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública

Mónica Rodríguez Rodríguez¹, Francisca María García Padilla²

¹Graduada en Enfermería, enfermera eventual del Hospital de Basurto. Experto Universitario en Urgencias, Emergencias y competencias de Enfermería con el paciente crítico. Basurto, Bilbao. España. monica.rguez97@gmail.com

²Profesora Titular de Universidad. Departamento de Enfermería. Universidad de Huelva. España

Mi SciELO

Servicios personalizados

Servicios Personalizados

Revista

SciELO Analytics

Artículo

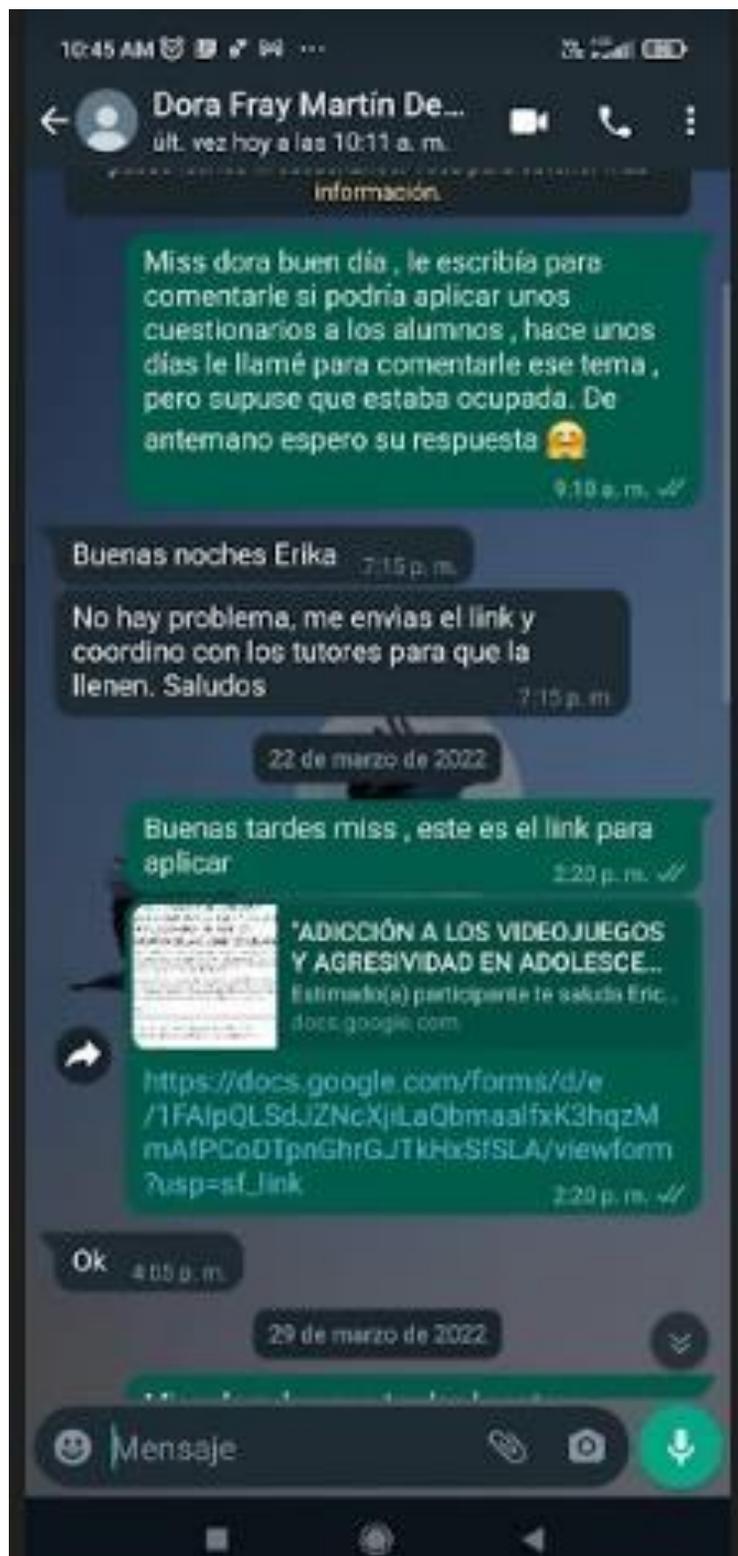
- texto en Inglés
- Inglés (pdf) | Español (pdf)
- Artículo en XML
- Referencias del artículo
- Como citar este artículo
- SciELO Analytics
- Traducción automática
- Enviar artículo por email

ANEXO 9: BASE DE DATOS

Cuestionario de agresión

E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13
1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1
1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0
1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1
1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1
1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0
1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1
1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1
1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1
1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0

ANEXO 10: EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMEN





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VELA MIRANDA OSCAR MANUEL, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana", cuyos autores son OLIVOS VALDIVIEZO DIANA MARGOT, CARHUAPOMA LANDACAY ERICKA MADELEINE, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 23.00%, 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.

PIURA, 26 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VELA MIRANDA OSCAR MANUEL DNI: 18215051 ORCID: 0000-0001-8093-0117	Firmado electrónicamente por: VMIRANDAO el 18- 08-2022 15:34:52

Código documento Trilce: TRI - 0373200