



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**La agresividad y el uso de videojuegos en adolescentes de
instituciones educativas del Callao, 2023.**

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

AUTORAS:

Alvarez Barrientos, Daniela Belen (orcid.org/0000-0001-8814-7709)

Morales Davis, Kiara Milagros (orcid.org/0000-0002-5607-8339)

ASESOR:

Mg. Velarde Camaqui, Davis (orcid.org/0000-0001-9064-7104)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA :

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CALLAO - PERÚ

2023

DEDICATORIA

A Dios por la fortaleza que nos brinda cada día. A mi abuela que desde pequeña y hoy desde el cielo siempre está a mi lado guiando mi camino y a quien siempre llevaré en mi corazón; a mis padres, en especial a mi papá Luis Alvarez por estar siempre para mí y ser el mejor papá del mundo; A Diego Perez por acompañarme y creer en mí desde siempre. A mi familia, en especial a Vanessa Chahua, por cada gran y pequeña cosa que hace por mí. A azul, por haber sido la mejor amiga que la vida me dio.

- Daniela Alvarez.

A mis padres por su gran apoyo y por impulsarme a poder culminar mi carrera con éxito y a nuestro Dios, por la gran fortaleza que me brinda en mi caminar y poder perseguir mis sueños.

- Kiara Morales.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos en primer lugar a la Universidad César Vallejo por formarnos no solo como psicólogos sino como investigadores. A nuestro Asesor Davis Velarde y a la licenciada Luz Copaja por su paciencia y poder conducirnos de manera satisfactoria durante la realización de nuestra tesis.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	4
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Diseño y tipo de investigación	15
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis.	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos:	18
3.6. Método de análisis de datos:	19
3.7. Aspectos éticos:	19
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	27
VI. CONCLUSIONES	31
VII. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 Prueba de normalidad	21
Tabla 2 Correlación entre las variables agresividad y uso de videjuegos	22
Tabla 3 Correlación entre la agresividad y las dimensiones de uso de videojuegos	23
Tabla 4 Correlación del uso de videjuegos y las dimensiones de agrasevidad	24
Tabla 5 Nivel de uso de videojuegos	25
Tabla 6 Nivel de agrasevidad	26

Resumen

El objetivo general de la investigación fue conocer la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao, este estudio es de tipo descriptivo correlacional no experimental. La muestra estuvo compuesta por adolescentes de ambos sexos del nivel secundaria, con un rango de edad entre los 12 y 17 años; la medición de las variables fue mediante el inventario de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry, los dos instrumentos tuvieron valores adecuados de confiabilidad y fueron adaptados a la población peruana. Se comprobó en los resultados que existe una relación significativamente directa y de magnitud moderada ($r = .58$) ($p < .001$), así como también un nivel bajo en el uso de videojuegos y un nivel medio en agresividad. En conclusión, el uso excesivo de videojuegos tiene relación con el incremento de conductas agresivas en adolescentes del distrito del Callao, 2023, por lo que se debe reforzar la atención de la familia y entorno del estudiante cuando se realice el uso de este tipo de juegos.

Palabras clave: Videojuegos, adolescencia, agresividad.

Abstract

The general objective of the research was to determine the relationship between the use of video games and aggressiveness in adolescents from educational institutions in the district of Callao; this is a descriptive correlational non-experimental study. The sample was composed of adolescents of both sexes at the secondary level, with an age range between 12 and 17 years; the variables were measured by means of the video game addiction inventory for adolescents (GASA) and the Buss and Perry aggressiveness questionnaire, both instruments had adequate reliability values and were adapted to the Peruvian population. The results showed a significantly direct relationship of moderate magnitude ($r=.58$) ($p<.001$), as well as a low level of video game use and a medium level of aggressiveness. In conclusion, the excessive use of video games is related to the increase of aggressive behaviors in adolescents in the district of Callao, 2023, so the attention of the family and the student's environment should be reinforced when these types of games are used.

Keywords: Video Games, adolescents, aggressiveness

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la agresión juvenil ha sido una problemática mundial que abarca una variedad de sucesos que se presentan desde la coacción y los abusos físicos más graves hasta el asesinato. Globalmente, en concomitancia con la (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2020), de manera anual han sido asesinados 200000 jóvenes, dicha cantidad puede variar de acuerdo con el país, así como también las diversas del mismo; las constantes peleas físicas, como el hostigamiento también es reiterado en ellos.

La Asociación Española de Videojuegos reportó que en España los jugadores dedican en promedio entre seis y siete horas por semana a los videojuegos. En Reino Unido, el tiempo dedicado aumentó a 11.6 horas por semana, mientras que en Francia y Alemania es de 8.6 y 8.3 horas respectivamente. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2020) indica que 1 de cada 5 adolescentes presenta cierto grado de adicción a los videojuegos, y 1 de cada 3 podría tener problemas con el uso excesivo de internet y plataformas de medios sociales. A partir de estos resultados, se puede inferir que el uso desbordado de juegos de video está conectado con una supervisión inadecuada por parte de los tutores y padres.

En Latinoamérica se estimó el hecho de que la industria de juegos digitales ha aumentado en un 10.3% en 2020, bordeando los 134 millones de dólares; siendo Brasil y México los exponentes más fuertes. Así mismo, Agenda País (2022) alega que el 52% de la población en Chile han sido jugadores ocasionales, pudiendo dedicar a dichos juegos en línea hasta 10 horas cada semana.

El Ministerio de Educación (MINEDU) (2017) en un contexto nacional señaló que los jóvenes han sido víctimas de agresión verbal o física por parte de otros jóvenes, el uso excesivo de estos juegos amerita un gran peligro para la salud tanto mental como física del adolescente, así como a su entorno, debido a que perjudica diferentes etapas de su vida como el área social, educativa, familiar y laboral. Además, Swan et al. (2020) mencionaron que las actitudes, pensamientos, comportamientos particulares y diversos factores suelen incidir en la formación de la agresividad.

El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) (2018) informó que el 70% de niños y adolescentes acceden a juegos en línea, a lo cual se añade lo indicado

por González et al. (2017) que el tiempo que dedican los adolescentes a los juegos de video ha resultado en un desasosiego para los padres y educadores, dado que se encuentran en una fase en la que están desarrollando su propia identidad y las acciones adoptadas en este período tienen consecuencias en la vida adulta.

Durante el desarrollo de la pandemia, el Ministerio de Salud del Perú (MINSA) (2021) emitió un informe donde se evidenciaba el aumento de la dependencia a los juegos de video entre niños y adolescentes. Atribuyendo este incremento a la falta de interacción con otras personas y teniendo repercusiones como desórdenes alimenticios, trastornos del sueño, problemas de comportamiento y abandono de actividades. No obstante, la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV, 2021) expresó su desacuerdo con lo mencionado por el MINSA al argumentar que, si bien se notó un alza en las actividades en línea y en el uso de juegos de video durante la pandemia, no tendría como resultante un aumento en la adicción. Según la APDEV, el informe del MINSA llegó a conclusiones equivocadas al respecto. En su declaración, la asociación puso énfasis en los beneficios de los videojuegos casuales y a su vez, resaltó la importancia de establecer límites en cuanto al tiempo dedicado a jugar videojuegos.

La información proporcionada destacó dos variables fundamentales que requieren investigación en el ámbito de la adolescencia. Por un lado, está la utilización de videojuegos que ofrece beneficios como la estimulación de diversas áreas cognitivas y entretenimiento. No obstante, también puede derivar en una dinámica perjudicial si se hace un mal uso, especialmente entre la población vulnerable que se encuentra en la etapa de la adolescencia y juventud. Por otro lado, se encuentra la agresividad la cual es una conducta desadaptativa que se presentó notablemente en esta población, desencadenando como una problemática que está vinculada con algunas herramientas presentadas en este entretenimiento virtual.

Por lo expuesto anteriormente se expuso la pregunta central de esta investigación ¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao, 2023?

Además, este estudio busca fortalecer y ampliar el conocimiento para futuras indagaciones que inquieran determinar el vínculo de las variables estudiadas en este trabajo y su impacto en el bienestar emocional de la sociedad. El estudio realizado propondría ser de utilidad para futuras investigaciones, ya que los resultados pueden

utilizarse para crear talleres y planes de prevención para mejorar el uso adecuado de videojuegos y ayudar en el manejo de emociones relacionadas con la agresividad. Esto podría ayudar a mejorar la situación en las áreas críticas identificadas. Además, el estudio tiene una aplicación metodológica, ya que se utilizaron herramientas y técnicas confiables y válidas para la recolección de datos con el fin de lograr los objetivos propuestos.

El objetivo principal de esta investigación fue establecer la relación entre la agresividad y el uso de juegos de video en adolescentes que asisten a colegios del distrito Callao del año 2023. Asimismo, se establecieron los siguientes objetivos específicos para el estudio: a) Determinar la relación entre el uso de videojuegos y agresividad en adolescentes que asisten a instituciones educativas en el distrito de Callao. b) Establecer la relación del uso de videojuegos y las dimensiones de agresividad en las instituciones educativas del distrito del Callao. c) Conocer el nivel del uso de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao. d) Conocer el nivel de agresividad en adolescentes que asisten a colegios del distrito Callao del año 2023.

Se formularon varias hipótesis generales y específicas para la investigación, la primera de ellas sugiere que hay una relación importante entre el uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes de escuelas en el distrito del Callao en el año 2023. La segunda hipótesis establece que no existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la agresividad en los adolescentes. La hipótesis tres es que existe relación significativa entre la agresividad y las dimensiones del uso de videojuegos en los adolescentes.

II. MARCO TEÓRICO

Internacionalmente en Ecuador, Coca (2023) realizó una investigación con el propósito de identificar las conductas agresivas y el vínculo entre el comportamiento dependiente hacia los juegos virtuales en adolescentes del centro educativo Atenas, su investigación fue descriptivo correlacional, contó con una muestra de 116 estudiantes de diversas edades entre los 12 a 17 años. Utilizó el Test de Dependencia a los videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad creado por Buss y Perry (AQ), los resultados obtenidos fueron que, si hay una conexión media entre las variables, se presentaron niveles bajos en dependencia a los videojuegos y en la variable agresividad se observaron resultados significativos. En conclusión, se encontró una correlación positiva entre las dimensiones de agresividad física y las dimensiones de dependencia a los videojuegos. Esto sugiere que a medida que los adolescentes están más expuestos a los juegos de video, tienden a mostrar una mayor agresividad física.

Además, en una búsqueda exploratoria realizada en México por Sánchez y Silveira (2019), con una muestra de 185 adolescentes del nivel secundario tuvo como objetivos validar la prevalencia, así como la dependencia a estos videojuegos mediante la toma del test de dependencia a los videojuegos (TDV). Los datos señalaron que alrededor del 10.6% de jóvenes y adolescentes expusieron niveles altos de usabilidad, el 11% refirió cierta ansiedad o angustia cuando se le reprime o se encuentran lejos de volver a efectuar esta actividad, el 9.9% indica que aumentó su modo de juego usualmente y de forma representativa sin estar consciente del mismo, cerca del 12% expresó tener problemas de interacción social y con último punto se observó que el 9.7% de participantes presentaron diferentes dificultades para abandonar el uso de juegos.

Cueto (2019), en su estudio realizado en España, mencionó que el tiempo promedio del cual los jóvenes destinan al uso de juegos virtuales se incrementa anualmente. Este estudio procuró validar la conexión entre esta supuesta violencia y falta de empatía entre los adolescentes al sumergirse en estos videojuegos. Mencionando especialmente al juego Fornite, desarrollado en el 2017 por la empresa Epic Games, cuyo impacto viral continúa hasta el día de hoy. Partiendo de la premisa de que los jugadores cuentan con más comportamientos agresivos y presentan menos empatía, se realizó el análisis de cuestionarios EBE (Escala básica de empatía) y de

RPQ (Agresividad reactiva y proactiva). Después de examinar los cuestionarios respondidos por 66 estudiantes de secundaria, se determinó que no hay una relación evidente entre empatía, agresividad y el uso de videojuegos. Sin embargo, debido a que este tema podría haber tenido un efecto en la formación de sus personalidades, se considera crucial continuar investigando, ya que este aspecto tiene un profundo impacto en la vida de los jóvenes.

Chacón et al. (2018) investigan en España la problemática del uso de videojuegos, la victimización y la violencia en la escuela para determinar la relación entre sí, se encontró que el contenido violento en los videojuegos puede originar trastornos en la conducta prosocial de la población más joven, asociándose a comportamientos agresivos de distinto prototipo. Se tuvo como muestra a 519 escolares, desarrollando un estudio de tipo descriptivo y de corte transversal en la cual se visualizó que los mayores puntajes en agresividad manifiesta, relacional y victimización verbal y física se encontraban en estudiantes que sufrían problemas potenciales o graves ligados a los videojuegos. Además, se observó que la categoría de videojuegos de rol y acción, que en su mayoría incluyen temas violentos, se correlacionó con niveles más altos de victimización relacional y agresividad. En resumen, se validó que el uso de videojuegos está relacionado con la gama de victimización y agresividad en estudiantes, lo que destaca la importancia de un uso adecuado y la promoción de comportamientos prosociales en diferentes contextos para abordar esta contradicción.

En un estudio realizado en España, González et al. (2017) investigaron si existían diferencias entre los jugadores en línea y analizaron el uso controversial de los videojuegos, así como su posible correlación con síntomas depresivos y ansiosos. El estudio estuvo conformado por 380 estudiantes del nivel secundaria de tres escuelas públicas. Para medir el uso peligroso de los videojuegos se utilizó la escala Problem Video Game Playing, mientras que se midió la depresión y la ansiedad con las escalas de Dncan-Jones, Grayson, Bridges y Goldberg (1988). Los resultados mostraron que un 7.4% de las mujeres y un 30% de los hombres estiman ser jugadores difíciles. Los jugadores offline tienen menos probabilidades de jugar de manera recurrente que los jugadores online además encontraron que existe relación entre la ansiedad y el uso problemático de los juegos de video ($r = .24$; $p < .001$). En las mujeres

se demuestra la relación entre el bajo estado de ánimo y el uso problemático de videojuegos ($p < .05$; $r = .19$).

Martínez y Betancourt (2015) realizaron una investigación en México con una muestra de 801 adolescentes, de los cuales el 55.4% eran hombres y el 44.6% mujeres. Estos adolescentes estaban expuestos a juegos de video tanto con contenido violento como sin contenido violento. El estudio se llevó a cabo con jóvenes de edades comprendidas entre los 17 y 19 años. Se diseñó un cuestionario en escala likert con 16 reactivos que medían humillación, respeto, agresión verbal y agresión física para evaluar la sintomatología depresiva; además para medir la agresividad se diseñó un cuestionario tipo likert con 13 reactivos; para el uso de videojuegos se realizaron preguntas sobre su tiempo de uso en la semana, si es de tipo violento, y cuál él es el motivo de su uso. Como resultado se señaló que los juegos virtuales violentos se conectan de manera directa con la agresividad. Se demostró que los más jóvenes suelen pasar más horas en esta actividad y a la vez era en los cuales se veía una mayor señal de agresividad, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar.

Brenes y Pérez (2015) efectuaron un estudio en Colombia para conocer la relación entre las variables, con una muestra de 395 estudiantes. En conclusión, se comprueba que hay una relación directa entre los factores considerados ($p < .01$), entre la agresión conductual y el uso de juegos de video.

Ameneiros y Ricoy (2015) publicaron en España una investigación la cual tuvo como fin conocer el estado en la actualidad del uso de los videojuegos en adolescentes. Estuvo compuesta por 124 alumnos entre mujeres y hombres de 12 a 16 años los cuales fueron parte de la muestra. Descubrieron que 6.5% de jóvenes usan videojuegos todos los días, Un 60.5% disfruta de este pasatiempo los fines de semana. Varios días a la semana juegan principalmente los jóvenes 23.4%. Solo 9.6% jóvenes practican casi nunca este tipo de juegos.

En el ámbito nacional en una investigación realizada por Rojas (2022), se utilizó un enfoque correlacional para investigar a alumnos de primer año del nivel secundario en un colegio de Chiclayo. Además, se utilizaron como herramientas de medición la prueba de Dependencia a los Juegos de Video y un cuestionario de agresividad, donde fueron encuestados 56 estudiantes. Los resultados revelaron que una gran proporción de adolescentes se encontraba en el nivel medio de adicción a los juegos de video, con un 44.64%, y un nivel medio de agresividad con un 46.43%. Como

conclusión, se afirma que la adicción a los juegos de video tiene un impacto negativo en la conducta de los alumnos, incluyendo agresiones físicas y verbales, así como su salud física y emocional.

En su estudio, Cedeño (2022) buscó examinar si había una directa correlación entre el uso de juegos de video de acción y el comportamiento agresivo en alumnos de segundo grado de secundaria en la unidad educativa de Tiwintza, en el departamento de Piura. El estudio incluyó 25 estudiantes y 25 padres de familia. La metodología utilizada fue descriptiva-correlacional y de corte transversal. Los resultados del estudio indicaron que no había una correlación significativa del uso de juegos de video de acción y el comportamiento agresivo en los estudiantes, ya que el resultado obtenido fue mayor a .05, se concluye que los escolares con grandes puntuaciones en empatía emocional y agresión conductual dirigen la empatía y la agresión en el juego conjunto.

Un estudio descriptivo correlacional llevado a cabo en el Perú por Guevara et al. (2021) tenía como propósito investigar el vínculo entre la agresividad y el uso de juegos en línea en estudiantes de 1ero de secundaria de un colegio de Chiclayo. Conformaron la muestra 49 alumnos de entre 11 y 12 años. Los investigadores utilizaron el test de dependencia a los videojuegos (TDV) y el cuestionario de agresión para determinar el comportamiento de las variables. Los datos revelaron que los valores de la variable adicción a los juegos de video fueron de nivel normal y leve, mientras que los niveles de agresividad fueron bajos y muy bajos, lo que sugiere que los estudiantes no manifiestan conductas agresivas. La correlación de Pearson de .77 indicó una relación positiva significativa entre las variables estudiadas y, por consiguiente, se concluyó que hay conexión entre ellas en la población de estudio.

En un análisis nacional previo realizado por Flores (2020), se buscó validar la conexión entre la agresividad y la adicción a los juegos virtuales en estudiantes de secundaria en el colegio Jorge Chávez en Tacna en 2019. El enfoque fue cuantitativo, no transversal, experimental y correlacional con un total de 297 adolescentes. Se utilizó el cuestionario de agresión de Buss y Perry y el test de dependencia a videojuegos realizado por Chóliz y Marco. Las conclusiones indicaron un vínculo directo de magnitud baja entre las variables, los datos revelaron correlaciones significativas entre la dependencia a los juegos de video y la agresividad verbal, la dependencia a los juegos de video y la dimensión de agresividad física en los

adolescentes, y una conexión importante entre la dependencia y la ira en los juegos de video en los adolescentes.

La población de diferentes edades y géneros alrededor del mundo han jugado juegos de video, por ello resulta fundamental contar con nueva información de manera continua para identificar futuros riesgos que pueden producir su uso, ya que, a pesar de tener investigaciones actuales la mayoría de ellos se enfocó entorno a la medición del tiempo de su uso y sus efectos en lo social y en la personalidad de las personas que lo utilizan. Sin embargo, en nuevas investigaciones se obtuvieron nuevas y positivas perspectivas en las áreas motivacionales, sociales, cognitivas y emocionales, así lo indica De Santics (2017).

Desde el surgimiento de los videojuegos hace algunas décadas, se convirtió en un entretenimiento cotidiano en el día a día de niños, así como adolescentes de distintas ciudades. García (2017) señaló que los temas violentos, los cuales están en un gran número de ellos, han ocasionado distintas discusiones.

Varias investigaciones se han realizado con un único objetivo de precisar cuáles son las consecuencias de estos contenidos en los adolescentes y niños.

La definición del uso de juegos de video planteado por Wang et al. (2013) consideraron como una conducta repetitiva en la que los sujetos a través de aparatos tecnológicos realizan diferentes actividades como superar obstáculos, desafíos, etc. Los cuales a pesar de enriquecer el pensamiento y razonamiento pueden repercutir en otras actividades de manera negativa, por lo tanto, necesitan un mayor grado de concentración. El uso de videojuegos está compuesto por siete indicadores, los cuales son; abstinencia, conflictividad, problemas, tolerancia, saliencia, recaídas y emoción. Pero no se debe confundir el uso de videojuegos con una adicción a estos, ya que la adicción es una enfermedad psicoemocional y física que genera cierta dependencia o necesidad hacia una actividad, relación o sustancia (OMS, 2021).

Las teorías que explican la adicción a los videojuegos se basan en teorías cognitivo-conductuales. Estas teorías se centran en un modelo de procesamiento de información en el que las personas aprenden comportamientos a través de factores externos, como el ambiente en el que se desarrollan y las experiencias que tienen, ya sean positivas o negativas. Este comportamiento puede ser aumentado o disminuido mediante el uso de estímulos negativos o positivos que actúan como reforzadores (Hawkins,2009). Desde el enfoque del condicionamiento clásico, se sostiene que el

sujeto aprende a comportarse mediante los estímulos presentes en su entorno, lo cual respalda la afirmación realizada en el párrafo anterior (Guerra, 2018).

La teoría de la catarsis de los consumidores se centra en la idea de que los individuos, al acumular sus frustraciones, pueden experimentar un alivio emocional al participar en la práctica o la observación de escenas violentas. Esto les permitiría liberar sus sentimientos de frustración y hostilidad. Por lo tanto, se puede inferir que la participación en videojuegos violentos podría ser vista como una forma de aliviar los sentimientos negativos acumulados de manera inofensiva por parte del jugador. Pero es importante tomar en cuenta que esta teoría ha sido objeto de debate en la psicología del consumidor, ya que algunos críticos alegan que la satisfacción a través del consumo puede ser temporal y superficial, puesto que no trata las causas principales de las emociones negativas inofensiva (Feshbach y Singer, 1971).

Trillo (2018) hace hincapié en la teoría del condicionamiento operante creada por Skinner, en la que se lleva a cabo un control sobre la conducta de un organismo en un lugar determinado, a través de la aplicación del refuerzo; donde la conducta aprendida dependerá de los efectos provenientes de ella. Dado esto se puede deducir que la industria de los videojuegos se relaciona con la teoría del condicionamiento operante, ya que buscan enganchar a los jugadores por medio de recompensas por cada actividad realizada.

Es fundamental recalcar que la agresividad no es lo mismo que violencia, aunque a veces se suele confundir los términos en el lenguaje coloquial. La violencia está dirigida a una conducta tanto dañina como intencional; es un acto de poder o sometimiento, ya que no existe la posibilidad de negociar o dialogar; además es recurrente y se incrementa con el tiempo. Por otro lado, la agresividad se puede manifestar como una conducta de defensa y escape, en la cual las personas se protegen de influencias negativas externas que pueden atentar contra su vida; a la vez es considerada como una respuesta impulsiva e innata y se puede originar como producto de diversos procesos bioquímicos, que se encuentran en el organismo, se ha podido demostrar que la noradrenalina puede desempeñar un papel causal en la agresión (González, s.f).

En la variable agresión se encontraron teorías de diferentes investigaciones que poseen cierta similitud y que conllevan a un entendimiento conceptual general. Bushman (2017) mencionó que el comportamiento agresivo es una conducta social

que está influenciada por el procesamiento cognitivo de las personas y los cambios a lo largo de la vida del ser humano. Este comportamiento está destinado a herir o irritar a otra persona. Así mismo el autor refirió que los psicólogos han señalado dos tipos de comportamiento agresivo, el primero se dirige al objetivo de lograr una recompensa para el agresor y el otro que es con la intención de herir a otra persona.

La agresividad está conformada por cuatro dimensiones, que es agresividad física; la cual consiste en ataques a distintas partes del cuerpo a través del uso de armas letales con la finalidad de hacer daño a otro individuo; agresión verbal que se expone por medio de amenazas, gritos e insultos; la ira que simboliza el componente afectivo y emocional de la conducta y la hostilidad que está relacionada con una actitud contraria y provocativa sin ningún motivo contra la otra persona.

La conducta agresiva ha sido consecuencia de las predisposiciones personales y situaciones precipitadas; las predisposiciones están influenciadas por aspectos biológicos y ambientales que han conllevado al desarrollo de reacciones emocionales y procesos cognitivos. Por consiguiente, algunas personas han sido más propensas a comportarse de manera más agresiva ante cualquier situación (Bushman, 2017).

Dodge (1991) dijo que la adolescencia es una etapa donde las personas se hallan vulnerables puesto que se encuentran expuestos a muchas situaciones con su entorno, restringiendo sus capacidades biológicas, ya que llevan dentro de ellos reminiscencias sociales cognitivas propias de su vida entera. Es una variable de investigación de construcción propia, cuya responsabilidad se centró en las construcciones cognitivas sociales (Gutiérrez, 2018).

Buss en 1961, señaló la diferencia entre agresión instrumental y agresión de enojo, refiriendo que la primera está recompensada por el dolor de la persona agredida; el instrumental, por reforzados de la vida diaria. Este autor, también considera a la agresión como una respuesta que facilita la presencia de estímulos que son perjudiciales para una persona (Matalinares et al., 2012).

Por otro lado, Dollard Y Miller (1939) plantearon la teoría de la frustración, basándose en que cualquier elemento que dificulta o no permite la consecución de una meta provoca frustración y esta a su vez genera una conducta agresiva (citado por Chapi, 2012).

Además, Dekeseredy y Kelly (1995) refirieron que, en las etapas de la niñez y adolescencia, los grupos de pares son modelos fundamentales que influyen en los

individuos ya que debido a la presión social que se percibe dentro de estas etapas puede favorecer de manera positiva una conducta agresiva. Asimismo, autores como Bandura et al. (1983) refiriendo que, aunque el sujeto haya presenciado acciones violentas de otros individuos esto no significa que pueda llegar a imitarlo, ya que dependería una suma de aprendizajes adquiridos durante su vida.

III. METODOLOGÍA

3.1. Diseño y tipo de investigación

Según el Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (CONCYTEC) (2019) esta investigación usó el tipo básico como metodología, puesto que está encaminada a descubrir nuevos conocimientos y comprender las características más relevantes de las variables de estudio, y de las relaciones establecidas entre ellas.

Se utilizó un diseño no experimental, con un enfoque correlacional y cuantitativo, de corte transversal, debido a que no se verificó un cambio de variables. La información y los datos se recopilaron en un solo momento (Arias, 2021).

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Agresividad

Definición conceptual: Buss y Perry (1992) definen a la agresividad como el tipo de respuesta que representa la parte singular del ser humano, se da con el objetivo de dañar a otro individuo. Esta puede manifestarse de forma física y verbal y van con la presencia de la ira y la hostilidad.

Definición Operacional: La variable agresividad se mide con el cuestionario de Agresión de Buss y Perry (AQ) y consta de 29 ítems.

Dimensiones:

Agresión física: Esta forma de agresión se evidencia por medio de ataques a diferentes partes del cuerpo u a través del uso de armas letales con la intención de dañar a otra persona (ítems: 1,2,3,4,5,7,10,22,28) (Buss y Perry, 1992).

Agresión verbal: Este tipo de agresión se genera mediante una acción no positiva exteriorizada en contenido de la palabra y estilo (ítems: 6,8,9,11,12,13,14,15) (Buss y Perry, 1992).

Ira: Incluye una inclinación hacia la agresión y activación psicológica, simbolizando el componente afectivo o emocional de la conducta (ítems: 20,21,23,24,26,27,29) (Buss y Perry, 1992).

Hostilidad: Es una reacción emocional, que implica el sentir enojo, aunque conserva una connotación actitudinal que también se manifiesta en un patrón de comportamiento violento (ítems: 16,17,18,19,25) (Buss y Perry, 1992).

Indicadores: amenazas, insultos, críticas, gritos, golpes, patadas, puñetes, desconfianza, envidia.

Escala de medición: Ordinal

Variable 2: El uso de los videojuegos

Definición conceptual: Rivera y Torres (2018) indican que es una actividad electrónica en la que una o varias personas se comunican a través de un entorno digital, que se puede realizar con diversos dispositivos como laptops, computadoras, tablets, consolas, teléfonos móviles e incluso juegos clásicos adaptados para lugares públicos.

Definición Operacional: El uso de videojuegos se mide a través del Cuestionario de la Escala de Adicción de videojuegos para Adolescentes (GASA), conformado por 7 preguntas.

Dimensiones: Unidimensional

Indicadores: Abstinencia, conflictividad, problemas, tolerancia, saliencia, recaídas y emoción.

3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis.

Población: Consiste en una agrupación o conjunto de elementos que comparten características similares, con el propósito de buscar inferencias (Ventura, 2017).

Muestra: Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) refirió que es un conjunto de sujetos seleccionados, y es parte de la población. La investigación contó con 531 estudiantes ya que es fundamental para un estudio no experimental que la muestra sea mayor a 300 (Bujang et al.,2017). Este estudio estuvo comprendido por estudiantes de 12 a 17 años, siendo el 46.9% del sexo femenino y 53.1% masculino, teniendo en consideración características y criterios como edad (adolescentes) y que los participantes debían pertenecer al Callao.

Principios de inclusión:

Escolares en edades de 12 y 17 años de instituciones educativas del Callao.

Adolescentes que sean estudiantes del nivel secundario.

Adolescentes con la autorización de sus apoderados.

Adolescentes que hayan jugado videojuegos en el último año.

Principios de exclusión:

Estudiantes que no cuenten con los permisos de sus padres.

Adolescentes que no hayan jugado videojuegos en el último año.

Muestreo: Según Hernández-Sampieri et al. (2014) el muestreo a utilizar es el no probabilístico debido a que se realiza en base a los criterios y observaciones que el investigador posee con relación a su población.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se usó la técnica de la recolección de datos a través de una encuesta, usando una serie de procedimientos estandarizados, que permite adquirir y analizar información de una población determinada (Casas et al., 2003).

Dicho proceso se llevó a cabo por medio del cuestionario de agresión de Buss y Perry y el Cuestionario de la Escala de Adicción de videojuegos para Adolescentes (GASA).

Ficha técnica: Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (AQ)

Autores: Buss y Perry (1992)

País de origen: Estados Unidos

Administración: colectiva o individual.

Entorno de aplicación: Jóvenes y niños de 10 a 19 años

Tiempo: 15 a 20 min. aprox.

Finalidad: Medición de la agresividad

Adaptación peruana: Matalinares et al. (2012)

Confiabilidad y validez: Dio como resultado una adecuada estructura (SMR=.05; GFI=.93; RMSEA=.05 y AGFI=.92) y una confiabilidad de .88

Propiedades Psicométricas peruanas:

Fue estandarizada en la población española por Peña et al. (2002) y adaptada en Perú por Matalinares et al. (2012) los cuales aplicaron la confiabilidad y validez del

test en su estudio realizado a 3632 adolescentes, demostrando como resultado un coeficiente alfa de Cronbach de .83, se mostró la veracidad de constructo en el instrumento para las cuatro dimensiones ya conocidas ya que la varianza final generada fue de 60.8%. Propiedades psicométricas del estudio piloto: En el estudio piloto que se realizó con esta prueba, como resultado se puntuó un coeficiente de alfa de Cronbach de .87, por ende, dispone de una estructura adecuada (CFI=.82, TLI=.81, RMSEA=.05, SRMR=.05).

Ficha Técnica: Escala de Adicción de Videojuegos para Adolescentes (GASA)

Autores: Lemmens, Valkenburg y Peter (2009).

País de origen: España

Adaptación peruana: Cahuaza y Paz (2019)

Forma de administración: Colectiva e individual.

Edad de aplicación: 10 años en adelante

Duración: 10 a 15 minutos aprox.

Constructo que evalúa: evalúa el nivel de su uso y la posible presencia de la adicción.

Propiedades psicométricas internacionales:

Lemmens et al. (2009) llevaron a cabo un inventario que se ajustó a un sistema con elementos de segundo y primer orden, así como a una estructura unidimensional. Este inventario constaba de siete dimensiones que permitían medir la conducta adictiva a los videojuegos. Posteriormente, validaron el instrumento en un grupo de 352 adolescentes, obteniendo un valor de Alfa de Cronbach de .70

Propiedades psicométricas peruana:

Cahuaza y Paz (2019) mencionan que el cuestionario realizado tiene validez de contenido, contando con un valor oscilante de .72 a .92 en V de Aiken. Respecto a la confiabilidad se halló un .70 obtenido con el coeficiente Omega de McDonald's realizando su investigación en jóvenes y adolescentes de la ciudad de Trujillo.

Estudio piloto: Se determinó en efecto un coeficiente de Alfa de Cronbach de .84, con una estructura adecuada (CFI= .87, TLI = .81, RMSEA = .14, SRMR = .06).

3.5. Procedimientos:

Para comenzar la investigación y la compilación de datos se redactó y se solicitó por correo electrónico el permiso para el uso de las pruebas a sus respectivos autores. Para reunir la información del presente estudio mediante la toma de pruebas se solicitó a la Universidad César Vallejo una carta de autorización dirigida al director para poder realizar la toma de las encuestas físicas/virtuales al alumnado del nivel secundario. Posteriormente se pidió a los padres la autorización para la aplicación de los cuestionarios contando con los criterios éticos. Además, se efectuó la construcción de una encuesta virtual con Google Formularios, en la cual se señalaron los criterios de inclusión, objetivos y el asentimiento informado, así como los cuestionarios a aplicar.

3.6. Método de análisis de datos:

Se recopiló una base de datos utilizando la herramienta Microsoft Excel con el fin de obtener información al usar los instrumentos; para cuantificar y responder los objetivos propuestos en este trabajo, se usó el software estadístico Jamovi para constatar la veracidad de los instrumentos usados, mediante el uso de datos de una parte de la población. Se utilizaron los coeficientes alfa de Cronbach y Omega de McDonald a través de la metodología de consistencia interna con el fin de obtener la confiabilidad de los instrumentos (Ventura, 2017).

En la segunda etapa del análisis de datos, se realizó la parte estadística descriptiva mencionando frecuencias y porcentajes. Luego, se llevó a cabo la prueba de ajuste a la normalidad mediante el estadístico de Shapiro Wilk, recomendado por Pedrosa et al. (2015) como una herramienta más efectiva para evaluar si los datos siguen o no una distribución normal, sin importar el tamaño de la muestra.

Para el análisis estadístico inferencial, se utilizó el coeficiente de Rho de Spearman ya que los datos no seguían una distribución normal. Asimismo, para realizar las pruebas de hipótesis, se aplicará el criterio establecido por Akobeng (2016), considerando valores inferiores a .05 para aceptar una hipótesis planteada.

3.7. Aspectos éticos:

Este trabajo se llevó a cabo según los lineamientos establecidos de ética, en primer lugar, se informó acerca de los objetivos; luego se hizo llegar el consentimiento

informado a los responsables de los estudiantes del centro educativo, con un lenguaje entendible. También se solicitó las firmas respectivas, cuidando así la privacidad y el trato equitativo de los participantes y a su vez se mantuvo el anonimato de los alumnos (López y Suclupe, 2022).

A sí mismo, respetando el Código de ética de investigación de la Universidad César Vallejo (2020), el cual indica que todas las investigaciones en personas deben realizarse según tres principios éticos basados en el respeto por las personas, búsqueda de la bondad y la justicia; el cual establece en el art.1 que en toda investigación es de suma importancia los procesos éticos, ya que permite que el investigador pueda responder a las exigencias y necesidades de dicho estudio, con la finalidad de brindar información para el conocimiento teórico.

De acuerdo con el Colegio de Psicólogos del Perú (CPSP) (2018), se enfatizó la relevancia para la investigación el seguir la normativa ética de acuerdo con los artículos 22°, 23° y 24°. Así como la adecuada disposición de herramientas para evaluar a los integrantes utilizando métodos de validez y confiabilidad, lo cual hará más fácil el llegar a un resultado apropiado, los cuales serán difundidos, según lo mencionado en el artículo 57°.

También cabe recalcar que se respetó las ideas de los autores citados en esta investigación mediante el manual APA séptima edición, así mismo se respetó la Guía de productos observables de la UCV. Las fuentes de información utilizadas para esta investigación fueron adquiridas por artículos de revistas y páginas web.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Prueba de normalidad

	Uso de videojuegos	Agresividad
N	531	531
Media	1.37	3
Desviación estándar	.58	1
Mínimo	1	1
Máximo	3	5
W de Shapiro-Wilk	.63	.9
Valor p de Shapiro-Wilk	<.001	<.001

En la Tabla 1, se contempla el análisis de normalidad de las pruebas aplicadas, las cuales indican niveles de significancia menor a .05, evidenciando que los datos obtenidos no se ajustan a una distribución normal; por consiguiente, se usó el coeficiente Spearman para analizar las correlaciones de las variables y respaldar las hipótesis planteadas (Martínez, 2009).

Tabla 2

Correlación entre las variables Agresividad y Uso de videojuegos.

		Uso de Videojuegos
	Spearman's Rho p-value	.58
Agresividad	Valor p	.001
	r ²	.33

En la Tabla 2 se observó la correlación de las variables de agresividad y el uso de videojuegos, mediante el uso de la prueba estadística no paramétrica de Spearman se encontró relación en ambas variables, debido a que los resultados son óptimos para ser aceptados ($p < .01$) (Martinez et al. 2009), siendo esta correlación moderada y directa ($r = .58$), con un tamaño de efecto mediano (.33). Por ende, se tiene una adecuada evidencia estadística para aceptar la hipótesis planteada y desaprobando la hipótesis nula: No se encuentra una conexión significativa entre la agresividad y el uso de videojuegos. Según Martinez et al. (2009) cuando el valor p es menor que .05, se divisa que la relación es significativa.

Tabla 3

Correlación de la agresividad y las dimensiones del uso de videojuegos.

Variable	Coficiente	Uso de videojuegos
	r^2	.007
Agresividad	p	.001
	rho de Spearman	.27

En la Tabla 3 para la relación entre las dimensiones del uso de videojuegos y la agresividad, se contempló una correlación significativamente directa con un valor ($p < .001$) y de magnitud baja y directa ($\rho = .27$) y tamaño del efecto $r^2 = .007$.

Tabla 4*Correlación del uso de videojuegos y las dimensiones de agresividad.*

Variable	Coefficiente	Física	Verbal	Hostilidad	Ira
Uso de videojuegos	p	.001	.001	.001	.00
	rho	.49	.50	.46	.47
	r ²	.24	.25	.21	.22

Los resultados presentados en la Tabla 4 indican que se encontró una correlación estadísticamente significativa directa y de magnitud moderada entre el uso de juegos de video y la agresividad física ($\rho = .49$) ($p < .001$), por lo tanto, se aceptó la hipótesis. Además, se reconoció que existe una correlación estadísticamente significativa directa y de tamaño moderado entre el uso de juegos de video y la agresividad verbal ($\rho = .50$) ($p < .001$). Asimismo, se halló una correlación de magnitud baja y estadísticamente significativa directa entre la hostilidad y el uso de juegos de video ($\rho = .46$) ($p < .001$). Por último, se determinó una correlación estadísticamente significativa directa y de magnitud moderada entre el uso de videojuegos y la ira ($\rho = .47$) ($p < .000$).

Tabla 5

Nivel de uso de videojuegos

Uso de videojuegos	Frecuencia	%
Bajo	362	68.2 %
Promedio	141	26.6 %
Alto	28	5.3 %

En la Tabla 5 del nivel de uso de videojuegos, se contempla que el 68.2% de los estudiantes obtuvieron un bajo nivel y el 26.6% un nivel promedio.

Tabla 6*Nivel de Agresividad*

Agresividad	Frecuencia	%
Muy bajo	32	6.0%
Bajo	138	26.0%
Medio	186	35.0%
Alto	145	27.3%
Muy alto	30	5.6%

En la Tabla 6 se divisa que, de 531 participantes, el 35% (186 encuestados) presentó un nivel medio; asimismo el 27.3% (145 encuestados), exteriorizando un nivel alto, y por último el 26% (138 encuestados), presentan un bajo nivel con respecto a manifestar ciertos comportamientos agresivos.

V. DISCUSIÓN

El objetivo general estuvo enfocado en disponer la relación de la agresividad y el uso de juegos en adolescentes, encontrando que sí existe correlación con las dos variables debido a que los resultados son óptimos para ser aceptados ($p < .001$), rechazando la hipótesis nula. En el contexto internacional se encontraron algunos resultados similares como lo expuesto en España por Chacón et al. (2018), quienes determinaron que el uso de juegos de video se conecta con el rango de victimización y agresividad en estudiantes, evidenciando la relevancia de tener un uso idóneo, así como promover comportamientos prosociales en distintas clases para mitigar esta contrariedad. Además, en México, Martínez y Betancourt (2015) demostraron que los más jóvenes suelen pasar más horas en esta actividad y a la vez era en los cuales se veía una mayor señal de agresividad, violencia intrafamiliar y sintomatología depresiva. En el plano nacional, Flores (2020) dispuso que se encuentra una correlación directa de magnitud baja entre las variables de dependencia, videojuegos y agresividad verbal presentando correlaciones significativas. Se ha identificado una correlación significativa entre la dependencia a los videojuegos y dos dimensiones en los adolescentes: la agresividad física y la ira. Por otra parte, según lo encontrado por Rojas (2022), las conductas relacionadas a agresiones físicas y verbales también afectan a la adicción a los juegos de video de los escolares, su salud física y emocional. Desde el enfoque teórico, Bushman (2017) mencionó que el comportamiento agresivo es una conducta social que está influenciada por el procesamiento cognitivo de las personas y los cambios a lo largo de la vida del ser humano, por consiguiente, algunas personas han sido más propensas a comportarse de manera más agresiva ante cualquier situación. De este modo, cabe resaltar que según, el Ministerio de Educación (MINEDU) (2017), los jóvenes han sido víctimas de agresión verbal o física por parte de otros jóvenes; el uso excesivo de estos juegos afecta en gran manera a la salud mental y física del adolescente, puesto que repercute en diferentes esferas de su vida como el área social, familiar y laboral. Además, El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) (2018) informó que casi el 70% de niños y adolescentes acceden a juegos en línea, a lo cual se añade a lo indicado por Crossio (2014) quien enfatizó que se han incrementado el tiempo que se le otorga a esta actividad, hasta en un 40% y 12%. Debido a esto, es fundamental tomar con mayor seriedad esta problemática en las

escuelas, y concientizar a los padres acerca de los efectos negativos a nivel emocional en los hijos, ya que pueden llegar a sufrir de depresión, ansiedad e irritación, etc.

De acuerdo con lo mencionado en el párrafo anterior, Hyun et al. (2015) refieren que el uso excesivo de estos juegos en línea puede provocar consecuencias negativas en la vida diaria, rendimiento académico, relaciones interpersonales y el desarrollo emocional, particularmente en niños y adolescentes que no tienen desarrollada su corteza prefrontal.

Por último, mediante el punto de vista de este estudio, esta investigación determinó que se encuentra una relación significativa del uso de juegos de video y la agresividad por lo que es importante una supervisión y prevención constante del entorno cercano del adolescente mediante su uso; ya que una de las razones por las que los escolares pasan mucho tiempo en estos aparatos es para evadir las obligaciones y responsabilidades propias de su edad o por aburrimiento.

En el objetivo específico, se pretendió determinar la conexión del uso de juegos de video con las dimensiones de agresividad (ira, hostilidad, agresión verbal y física), teniendo como resultado que existe una relación significativa directa y de magnitud moderada ($p < .001$). Encontrándose resultados similares en la investigación de Chacón et al. (2018) quienes encontraron que el uso de juegos de video se conecta con el rango de victimización y agresividad en estudiantes, evidenciando la relevancia de tener un uso idóneo, así como promover comportamientos prosociales en distintas clases para mitigar esta contrariedad. Chahín y Libia (2015), quienes en su estudio encontraron que existe relación entre el uso de juegos de video y las conductas agresivas; también Brenes y Pérez (2015), mencionan en su investigación que existe relación entre la agresión conductual y el uso de juegos de video, en el cual los escolares dirigen su agresividad y empatía en los juegos de video. Según Hawkins (2009), la adicción a videojuegos se centra en teorías cognitivo-conductuales, las cuales consideran que las personas aprenden comportamientos por medio del entorno en el que se desenvuelven y por las propias experiencias. Entonces, de acuerdo con las investigaciones mencionadas, se deduce que el pasar más tiempo en los juegos de video genera una mayor posibilidad de desencadenar conductas agresivas en los jóvenes, por lo que es necesario realizar charlas en las escuelas, en las cuales se brinden las herramientas necesarias para ayudar al estudiante a tener una mejor administración y manejo de los

aparatos tecnológicos y de las consecuencias que pueden generar el estar expuestos a estos juegos.

El segundo objetivo específico estuvo enfocado en delimitar la relación entre las dimensiones de agresividad y el uso de videojuegos, encontrándose que sí existe una relación significativa directa ($p < .001$). En la investigación realizada por Griffiths (2005), se halló que los adolescentes que llevan un uso frecuente de estos aparatos sin supervisión de los padres son más propensos a manifestar conductas agresivas. Bushman (2017) mencionó que el comportamiento agresivo es una conducta social que está influenciada por los procesos mentales de las personas y los cambios que atraviesa a lo largo de su vida y está destinado a herir o irritar a otra persona. Así mismo, él menciona que los psicólogos han señalado dos tipos de comportamiento agresivo, el primero se dirige al objetivo de lograr una recompensa para el agresor y el otro que es con la intención de lastimar a una persona. De acuerdo con este estudio, se concluye que existe relación entre las dimensiones de agresividad y uso de videojuegos, por consiguiente, es de suma importancia que en los colegios los docentes promuevan estrategias y una mejor intervención en las escuelas de padres, donde se fomente su participación para la protección de la salud mental y física de sus hijos.

El tercer objetivo del estudio fue entender el nivel de uso de los videojuegos en las instituciones educativas del Callao. El resultado mostró que el 68.2% de los adolescentes tienen un uso bajo y el 26.6% un uso promedio de los videojuegos. Ameneiros y Ricoy (2015) encontraron que el uso continuo de los videojuegos puede llevar a la adicción. Sin embargo, debido a la naturaleza de los videojuegos y su sistema de recompensa, la conducta se fortalece después de un número determinado de veces, lo que los hace adictivos para las personas. Los creadores de videojuegos, con el fin de obtener ganancias, incentivan a que más personas jueguen; una de sus estrategias es diseñar juegos desafiantes para que el adolescente quiera regresar por más. En este sentido, la adicción a los videojuegos se asemeja al trastorno llamado ludopatía. La Asociación de Software de Entretenimiento (2015) indicó que al menos en Norteamérica, más de 150 millones de personas, desarrollan un frecuente uso de videojuegos, así mismo, mencionan que en cada hogar se mantienen activos por lo menos dos jugadores, además señalan que el 40% de jugadores le dedican hasta 3 horas del día al uso de este tipo de juegos, también, señalan que el 84% de los apoderados refieren estar al tanto de la cantidad de tiempo que emplean sus hijos en

el desarrollo de dicha actividad. Al tratarse de juegos de video violentos, la excitación fisiológica puede aumentar debido a un uso excesivo y a su vez puede disminuir la disposición de apoyo hacia las personas en su entorno, lo que puede dar como resultante comportamientos egocéntricos, así mismo la reducción en la empatía, además pueden adquirir conductas agresivas (Braun et al., 1986). De acuerdo con lo mencionado anteriormente, se deduce que el diseño y modalidad que tienen estos juegos virtuales, generan cierta dependencia en los escolares, ya que no llegan a tener una satisfacción al término de cada juego.

El cuarto objetivo específico de la investigación fue determinar el nivel de agresividad en adolescentes de instituciones educativas del Callao. De los 531 participantes, el 35% (186 encuestados) mostró una agresividad media, el 27.3% (145 encuestados) presentó un nivel alto y el 26% (138 encuestados) tuvieron un bajo nivel de comportamientos agresivos. Por lo tanto, en congruencia a diferentes estudios como el de Pérez y Brenes (2015) y Libia y Chahín (2015), los adolescentes con alta agresividad parecen amenazantes u hostiles por su comportamiento y forma de hablar, también suelen ser difíciles de abordar y muy territoriales, sobre todo cuando no están de acuerdo con sus propias ideas y opiniones, utilizando el alza de la voz e incluso amenazas. Asimismo, Bushman (2017) menciona que la conducta agresiva ha sido consecuencia de las predisposiciones personales y situaciones precipitadas, las predisposiciones están influenciadas por aspectos biológicos y ambientales que han conllevado al desarrollo de reacciones emocionales y procesamiento cognitivo. Por consiguiente, algunas personas han sido más propensas a comportarse de manera más agresiva ante cualquier situación. Por lo tanto, cabe mencionar que en el comportamiento agresivo intervienen distintos factores como es el factor biológico y las vivencias o traumas por las que cada persona ha pasado.

Se deduce que, según las investigaciones mencionadas por distintos autores, el uso de videojuegos se relaciona con la agresividad, ya que usar estos tipos de juegos, sin la debida supervisión por parte de los padres, pueden conllevar a desarrollar conductas agresivas en los adolescentes. A la vez es importante resaltar que en el comportamiento agresivo interviene el aspecto biológico y las experiencias vividas por cada ser humano.

VI. CONCLUSIONES

Primero, se encontró que existe estadísticamente una directa relación del uso de videojuegos con la agresividad ($p < .01$) ($r = .58$).

Segunda, Se encontró que existe una correlación significativa directa con un valor $p < .001$ y de magnitud baja ($\rho = .27$) entre la agresividad y las dimensiones del uso de videojuegos.

Tercera, se observó el nivel de uso de juegos de video, siendo el nivel predominante bajo con un 68.2% en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao.

Cuarta, se observó el nivel de agresividad, donde predomina un promedio de 35% en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda a los adolescentes una comunicación abierta con su entorno sobre el tipo y el tiempo de uso que tienen con este tipo de juegos de video para así poder prevenir consecuencias negativas que pueden ser perjudiciales en diferentes aspectos de su vida.

Se sugiere a los padres un mayor seguimiento para establecer ciertos límites con relación al uso de juegos de video en sus hijos; como por ejemplo controlando los horarios de uso y respetarlos, asignándoles responsabilidades dentro del hogar y actividades alternativas, como la práctica del deporte.

Se recomienda una réplica de este estudio con una mayor cantidad en la muestra, para así poder observar y comparar las diferencias en sus resultados con futuras investigaciones.

Se recomienda a futuros investigadores realizar un estudio comparativo además sobre la causa y efecto de ambas variables para así poder ampliar la información sobre el tema estudiado.

Se enfatiza a los profesionales competentes llevar a cabo programas preventivos sobre la agresividad en adolescentes que usan este tipo de juegos, para disminuir esta conducta en el distrito del Callao.

A los docentes de los centros educativos se les recomienda implementar estrategias adecuadas que puedan ayudar a los estudiantes a disminuir el uso de videojuegos con contenido agresivo.

Se sugiere abordar la problemática de la agresividad en adolescentes del nivel secundaria del distrito del Callao, debido a que implica múltiples inconvenientes a nivel social tanto para el agresor como los agredidos.

REFERENCIAS

- Agenda País (2022). Día Mundial del Gamer: La revolución de una industria que ha retado la infraestructura tradicional al impulsar nuevos servicios. <https://t.ly/S9vb>
- Akobeng, A. (2016). Understanding type I and type II errors, statistical power and sample size. *Acta Paediatr.* 105 (6). <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26935977/>
- Arias, J. (2021). Diseño y Metodología de la investigación. [https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/.](https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/)
- Ameneiros, A. y Ricoy, C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: Prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación* 115-119. <https://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2015.0.13.451>
- Bandura, A., Ross, D. y Ross, S. (1983). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(1). <https://psycnet.apa.org/record/1963-04724-001>
- Brenes, y Pérez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v13n1/v13n1a11.pdf>.
- Bujang, M., Sa'at, N., & Sidik, T. (2017). Determination of Minimum Sample Size Requirement for Multiple Linear Regression and Analysis of Covariance Based on Experimental and Non-experimental Studies. *Epidemiology, biostatistics, and public health*, 14. <https://doi.org/10.2427/12117>.
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63 (1), 452-459.

Bushman, B. (2017). *Aggression and Violence: A Social Psychological Perspective*. Psychology Press.

Cahuaza, Y., Paz, A. (2019). Evidencia de validez y confiabilidad de la Escala de Adicción a Videojuegos Para Adolescentes De La Ciudad de Trujillo. Universidad César Vallejo.

Chacón, R, Martinez, A., Zurita, F., Castro, M. & Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/57817>

Chahín, N. y Libia, B. (2011). Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, Internet y videojuegos. *Psychologia. Avances de la Disciplina*, 5(1), 9-23. <http://www.scielo.org.co/pdf/psych/v5n1/v5n1a02.pdf>

Chapi, J. (2012). Una Revisión Psicológica a las Teorías de la Agresividad,15(1). <https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2012/epi121e.pdf>

Cedeño, L. (2022). Uso de videojuegos de acción y el comportamiento violento en estudiantes de décimo de la unidad educativa Tiwintza 2022. <https://shorturl.at/lotY4>

Colegio de psicólogos del Perú. (2018). Código de ética y Deontología. <https://shorturl.at/wxNTV>

CONCYTEC. (2019). Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1425738/codigo_nacional_integridad_cientifica.pdf.pdf

Cossio, F. (2014). En 40% aumenta anualmente el consumo de videojuegos en el

Perú. Gestión. shorturl.at/zIXY7

Cueto, E. (2019). Relación entre la agresividad y la empatía en adolescentes y el uso de videojuegos: Fortnite. Universidad de Almería. <http://repositorio.ual.es/handle/10835/8059>

Dekeseredy, W. y Kelly, K. (1995). Sexual abuse in Canadian university and college dating relationship: The contribution of male peer support. *Journal of Family Violence*, 10(1). <https://doi.org/10.1007/BF02110536>

Dodge, K. (1991). The structure and function of reactive and proactive aggression. The development and treatment of childhood aggression.

El Instituto Nacional de Salud Mental. (2014). Expertos en salud mental exhortan a los padres mayor vigilancia a sus hijos en el acceso a los videojuegos porque pueden generar adicción.

Feshbach, S., y Singer, R. D. (1971). *Television and aggression: an experimental field study*. San Francisco: Jossey-Bass

Flores Carbajal, H. (2020). Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019.

García, E. (2017). Modalidades de aprendizaje con videojuegos, pedagogía lúdica para provocar cambios cognitivos: Tesis para doctorado. <https://shorturl.at/DJL69>

Guerra, E. (2018). Construcción de una Escala de adicción a las redes sociales para estudiantes de secundaria del distrito de Carmen de La Legua Reynoso, 2018: Tesis para obtener el título de licenciada. <https://shorturl.at/pEKT3>

Guevara G., Valladolid A., Fernández L., Olaya C., La rosa O. (2021). Conductas de adicción a videojuegos y su relación con la agresividad en estudiantes de

secundaria.

<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/1938/2520>

González, T., Espada, J., y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289151752005>

Gonzales, M. (S.F). El origen de la conducta agresiva. http://www.robertexto.com/archivo6/cond_agresiva.htm

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill/ Interamericana., 6ta ed.

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018). Aumentó significativamente el acceso a Internet de la población de 6 a 17 años mediante telefonía móvil durante el cuarto trimestre de 2017. shorturl.at/gqty3

Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2011). The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior. *Journal of Youth and Adolescence*. *J Youth Adolescence*, 40(1). <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9558-x>

Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

Lopez, I. y Suclupe, H. (2022). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022 [Tesis de licenciatura]*. Universidad César Vallejo.

Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A., y Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de Buss y Perry. *Revista IIPSI*. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3674/2947>

- Martínez, R.; Tuya, L; Martínez, M.,Pérez, A.; Cánovas, A. (2009). El coeficiente de correlación de los rangos de spearman caracterización. Revista Habanera de Ciencias Médicas; 2 (8).
<https://www.redalyc.org/pdf/1804/180414044017.pdf>
- Martínez, P. y Betancourt, D. (2015). Dedicación inadecuada de videojuegos, agresión, síntomas depresivos y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. Revista Colombiana de Ciencias Sociales, 4(2), 167-180.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5123780>
- Ministerio de Educación. (2017). En Perú, 75 de cada 100 escolares han sufrido de violencia física y psicológica. <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=42630>
- Pedrosa, I., Basterretxea, J., Fernández, A., Basteiro, J., y García, E. (2015). Pruebas de bondad de ajuste en distribuciones simétricas, ¿qué estadístico utilizar? *. Universitas Psychologica, 14(1).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64739086029>
- Pereira, F. y Alonzo, T. (2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos, 15(30), 51-64.
<https://shorturl.at/imRSX>
- Rivera, E. y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo, 8(16).
<http://ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/341/1605>
- Sánchez, J y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. 6(11), 1-2.
<https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690/809>
- Sanctics, F.; Distefano, M.J y Mongelo, M.C. (2017). Aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. Acta psiquiátrica y psicológica de

América Latina 63(2). <https://shorturl.at/yBCJ9>

Swan, L., Mennicke, A., Magnuson, A., y MacConnie, L. (2020). Social risk factors for interpersonal violence victimization among college students: findings from a mixed-gender sample. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 30(5), 605–624. doi:10.1080/10926771.2020.1832170

Trillo, F. (2018). Condicionamiento operante: Cómo nos va en la vida. La importancia de las consecuencias de los actos. https://www.researchgate.net/publication/328676129_Condicionamiento_operante_Como_nos_va_en_la_vida_La_importancia_de_las_consecuencias_de_los_actos

Universidad Cesar Vallejo. (2020). Resolución de Consejo Universitario N° 0262-2020/UCV. <http://bit.ly/3VzXNv>

Violencia juvenil. (2020). Organización mundial de la salud. shorturl.at/kvM19

Ventura, J. (2017). intervalos de confianza para el coeficiente omega: propuesta para el cálculo. *Adicciones*, 30(1), 1-3. <https://doi.org/10.20882/adicciones.962>

Wang, E. y Wang, M. (2008). Social support and social interaction ties on internet addiction: Integrating online and offline contexts. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(11), 843-849

ANEXOS

ANEXO 1

Matriz de consistencia

Problema		Objetivo		Hipótesis	
General	Específico	General	Específicos	General	Específicos
¿Cuál es la relación entre uso de videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao, 2022?	¿Cuál es la relación de uso de videojuegos y las dimensiones de agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao, 2022?	Determinar la relación entre uso de videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao, 2022.	Determinar la relación entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao.	H1: Existe relación significativa entre uso de videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao, 2022.	H2: Existe relación significativa entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao, 2022.
	¿Cuál es la relación de agresividad y las dimensiones de uso de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao, 2022?	Determinar la relación entre agresividad y las dimensiones de uso de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao.	H0: No existe relación significativa entre uso de videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao, 2022.	H0: No existe relación significativa entre uso de videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao, 2022.	H0: No existe relación significativa entre uso de videojuegos y las dimensiones de agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao, 2022.
	¿Cuál es el nivel de uso de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao, 2022?	Conocer el nivel de uso de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao.			
	¿Cuál es el nivel de agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao, 2022?	Conocer el nivel de agresividad en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao.			

ANEXO 2

Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA
AGRESIVIDAD	Buss y Perry (1992) definen a la agresividad como el tipo de respuesta que representa la parte singular del ser humano, se da con el objetivo de dañar a otra persona. Esta se puede manifestar de forma física y verbal y van a acompañadas por la ira y la hostilidad.	La variable agresividad se mide con el cuestionario de Agresión de Buss y Perry (AQ)	AGRESIVIDAD FISICA	Golpes, patadas, puñetes	1,2,3,4,5,7,10,22,28	Es ordinal y de tipo Likert, las opciones de respuesta van desde completamente falso para mí a completamente verdadero para mí. El puntaje va desde el 1 hasta 5.
			AGRESIVIDAD VERBAL	Insultos crítica amenaza	6,8,9,11,12,13,14,15	
			HOSTILIDAD	envidia	16,17,18,19,25	
			IRA		20,21,23,24,26,27,29	

USO DE VIDEOJUEGOS	Conducta que se repite constantemente en los sujetos a través de aparatos tecnológicos, realizan diferentes actividades como superar obstáculos, desafíos, etc. (Wang et al., 2008).	Las puntuaciones obtenidas a través de la aplicación de la escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA; Lemmens et al., 2009) Versión Peruana Cahuaza y paz (2019)	UNIDIMENSIONAL	Abstinencia Conflictividad Problemas Tolerancia Saliencia Recaídas Emoción	1 al 7	Es ordinal y de tipo Likert, las opciones de respuesta van desde nunca a muy a menudo. El puntaje va desde el 1 hasta 5.
--------------------	--	--	----------------	--	--------	--

ANEXO 3

Autorización de uso de pruebas

Solicitud de autorización Externo Recibidos x



D **DANIELA BELEN ALVAREZ BARRIENTOS** vie, 14 oct, 20:28 ☆
Buenas noches Doctora Matalinares Calvet; le saluda Daniela Belen Alvarez Barrientos, estudiante del X Ciclo de la carrera de Psicología de la Universidad César

m **maría luisa matalinares Calvet** sáb, 15 oct, 7:39 ☆ ↩ ⋮
para mí ▾

Daniela puedes usar el instrumento. Te lo envío. Haz las citas correspondientes.

Maria Luisa Matalinares Calvet

Invitaci??n para visualizar la REVISTA DE INVESTIGACION EN PSICOLOGIA

Haz un clic aqu??, en cualquiera de las siguientes direcciones virtuales y disfruta de la investigaci??n psicol??gica promovida en San Marcos, Decana de Am??rica.

Solicitud de autorización Externo Recibidos x



D **DANIELA BELEN ALVAREZ BARRIENTOS** jue, 20 oct, 18:21 ☆
Buenas noches Lic. Anthonella Paz; le saluda Daniela Belen Alvarez Barrientos, estudiante del X Ciclo de la carrera de Psicología de la Universidad César Vallej

Anthonella Paz Gil dom, 23 oct, 19:18 ☆ ↩ ⋮
para mí ▾

BUENAS NOCHES, se?orita Daniela Alvarez.

Le otorgamos autorizaci??n a trabajar con la adaptaci??n del cuestionario.

Por motivos de viaje, no puedo adjuntar el cuestionario. Sin embargo, si realiza una b??squeda adecuada en Internet podr?? encontrar todo lo necesitado.

Saludos cordiales.



ANEXO 4

Cuestionarios

**CUESTIONARIO DE LA ESCALA DE ADICCIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA
ADOLESCENTES
(GASA)**

EDAD: **SEXO:** (F) - (M) **LUGAR DE PROCEDENCIA:**
GRADO DE INSTRUCCIÓN: Secundario () Técnico () Superior ()

	Nunca	Casi nunca	A veces	A menudo	Muy a menudo
1.- ¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses piensas en jugar durante el día?	1	2	3	4	5
2.- ¿Has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
3.- ¿Juegas para olvidarte de los problemas?	1	2	3	4	5
4.- ¿Alguien ha intentado que reduzcas el tiempo que le dedicas al juego?	1	2	3	4	5
5.- ¿Has sentido tristeza, angustia cuando no has podido jugar?	1	2	3	4	5
6.- ¿Te has peleado con otras personas (amigos, padres, hermanos) por el tiempo que dedicas al juego?	1	2	3	4	5
7.- ¿Has desatendido actividades importantes (escuela, familia, deportes) por jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN DE BUSS Y PERRY (1992)

Adaptación de Vega (2014)

EDAD: _____ Sexo: **F** **M** Fecha: _____

A continuación encontrará una serie de preguntas relacionadas con la agresividad; se le pide que marque con "X" 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.

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, suelo mostrar mi irritación.	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 ellos.	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 las peleas algo más de lo normal.	1	2	3	4	5

14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.	1	2	3	4	5
15	Soy una persona apacible (tranquila).	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 llegaremos 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 pegar a una persona.	1	2	3	4	5
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	1	2	3	4	5
26	Algunas 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 querrán.	1	2	3	4	5
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	1	2	3	4	5

ANEXO 5

Carta testigo de centros de evaluación

Callao, 24 de marzo del 2023

CARTA TESTIGO

Estimado Director:

George Edgard Ccsani Ramirez

I.E Nacional Callao

Presente:

Con esta declaración yo, certifico que los internos de psicología: Alvarez Barrientos, Daniela Belen y Morales Davis Kiara Milagros, se presentaron para evaluar a los alumnos del nivel secundaria de la I.E Nacional Callao en los meses de: Noviembre y diciembre.

También confirmo que los participantes se evaluaron con los protocolos requeridos además dentro de los límites del tiempo establecido.

Si hubiera alguna cuestión se puede contactar a esta dirección: California 238-I-7- (Callao).

Firma de testigo



Fecha de la firma

Callao, 02 de mayo del 2023

CARTA TESTIGO

Estimado Director:

Miguel Eduardo Martínez La Rosa

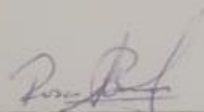
I.E.P Junior Cesar De los Ríos

Presente:

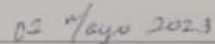
Con esta declaración yo, certifico que las internas del último ciclo de la escuela profesional de Psicología de la Universidad Cesar Vallejo: Alvarez Barrientos, Daniela Belen y Morales Davis Kiara Milagros, se presentaron para aplicar sus instrumentos de su tesis a los alumnos del nivel secundaria de la I.E.P Junior Cesar de los Ríos en el mes de abril.

También confirmo que los participantes se evaluaron con los protocolos requeridos además dentro de los límites del tiempo establecido.

Si hubiera alguna cuestión se puede contactar a esta dirección: Sta. Marina norte block Z-5-dpto104, Callao.



Firma de testigo



Fecha de la firma

ANEXO 6

Consentimientos informados:

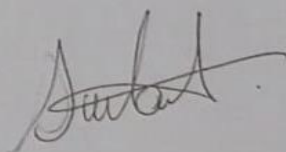
CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UNA INVESTIGACIÓN.

Mediante el presente formato valido el consentimiento para que mi hijo(a) forme parte de la investigación nombrada: La agresividad y el uso de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del Callao,2022. Comprendo mediante lo manifestado por los investigadores, que la participación de mi hijo(a) consistirá en lo siguiente: se le plantearán diversas preguntas a través de un cuestionario, considerando que la participación de mi hijo(a) será totalmente sincera, teniendo en cuenta la confidencialidad de las respuestas, puesto que sus respuestas serán única y exclusivamente para los fines de la investigación.

Acepto voluntariamente que mi hijo (a) participe en esta investigación, comprendo qué cosas va a hacer durante la misma, de la misma manera entiendo que tanto él (ella) puede elegir no participar y que puede retirarse del estudio cuando lo decida. Asimismo, entiendo que mi hijo (a) tiene derecho a negarse a participar de la investigación, aunque yo haya dado mi consentimiento.

Luego de haber leído el consentimiento, se expone lo siguiente:

- Acepto que mi hijo(a) participe en la investigación
 No acepto que mi hijo participe en la investigación.



Firma del padre/madre de familia o apoderado

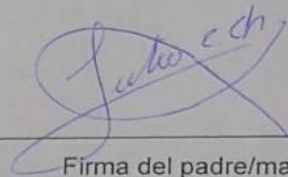
CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UNA INVESTIGACIÓN.

Mediante el presente formato valido el consentimiento para que mi hijo(a) forme parte de la investigación nombrada: La agresividad y el uso de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del Callao,2022.Comprendo mediante lo manifestado por los investigadores, que la participación de mi hijo(a) consistirá en lo siguiente: se le plantearán diversas preguntas a través de un cuestionario, considerando que la participación de mi hijo(a) será totalmente sincera, teniendo en cuenta la confidencialidad de las respuestas, puesto que sus respuestas serán única y exclusivamente para los fines de la investigación.

Acepto voluntariamente que mi hijo (a) participe en esta investigación, comprendo qué cosas va a hacer durante la misma, de la misma manera entiendo que tanto él (ella) puede elegir no participar y que puede retirarse del estudio cuando lo decida. Asimismo, entiendo que mi hijo (a) tiene derecho a negarse a participar de la investigación, aunque yo haya dado mi consentimiento.

Luego de haber leído el consentimiento, se expone lo siguiente:

- Acepto que mi hijo(a) participe en la investigación
- No acepto que mi hijo participe en la investigación.



Firma del padre/madre de familia o apoderado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VELARDE CAMAQUI DAVIS, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CALLAO, asesor de Tesis titulada: "LA AGRESIVIDAD Y EL USO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL CALLAO, 2023", cuyos autores son MORALES DAVIS KIARA MILAGROS, ALVAREZ BARRIENTOS DANIELA BELEN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 27 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
DAVIS VELARDE CAMAQUI DNI: 70030097 ORCID: 0000-0001-9064-7104	Firmado electrónicamente por: DVELARDEC el 07- 08-2023 00:05:21

Código documento Trilce: TRI - 0624223