



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes de un colegio
nacional de Ate Vitarte, 2023.**

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

AUTORAS:

Bravo Gonzalez, Yesenia Yumei (orcid.org/0000-0001-7123-075X)

Vega Ore, Giovana Lizzet (orcid.org/0000-0002-7159-4374)

ASESORA:

Mg. Ordinola Villegas, Milagros Silvia (orcid.org/0000-0002-3253-159X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

A nuestros padres, por formarnos con valores, por impulsarnos día a día a seguir creciendo como personas y apoyarnos en todo nuestro proceso universitario.

Agradecimiento

A nuestra asesora Mg. Milagros Ordinola Villegas por sus enseñanzas, constante apoyo y guía en la elaboración de nuestra investigación.

Asimismo, a la Universidad César Vallejo, nuestra casa de estudios, que en este proceso nos brindó una excelente formación académica.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ORDINOLA VILLEGAS MILAGROS SILVIA, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis Completa titulada: "Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023.", cuyos autores son VEGA ORE GIOVANA LIZZET, BRAVO GONZALEZ YESENIA YUMEI, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, 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 Completa 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, 31 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ORDINOLA VILLEGAS MILAGROS SILVIA DNI: 09843540 ORCID: 0000-0002-3253-159X	Firmado electrónicamente por: MSORDINOLAV el 07-08-2023 09:35:26

Código documento Trilce: TRI - 0630427



Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, BRAVO GONZALEZ YESENIA YUMEI, VEGA ORE GIOVANA LIZZET estudiantes de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023.", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
VEGA ORE GIOVANA LIZZET DNI: 76057218 ORCID: 0000-0002-7159-4374	Firmado electrónicamente por: GLVEGAV el 01-08- 2023 10:27:04
BRAVO GONZALEZ YESENIA YUMEI DNI: 76510460 ORCID: 0000-0001-7123-075X	Firmado electrónicamente por: YBRAVOGO el 01-08- 2023 08:37:03

Código documento Trilce: INV - 1447838

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor/ Autores	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	11
3.1. Tipo y diseño de investigación	11
3.2. Variables y operacionalización	11
3.3. Población, muestra y muestreo	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	12
3.5. Procedimientos	14
3.6. Método de análisis de datos	14
3.7. Aspectos éticos	14
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS	
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1.	Relación entre el uso de videojuegos y la agresividad de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023	16
Tabla 2.	Niveles de agresividad de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023	17
Tabla 3.	Niveles de uso de videojuegos de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023	18
Tabla 4.	Relación entre el uso de videojuegos y la agresividad verbal de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023	19
Tabla 5.	Relación entre el uso de videojuegos y la agresividad física de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023	20
Tabla 6.	Relación entre el uso de videojuegos y la hostilidad de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023	21
Tabla 7.	Relación entre el uso de videojuegos y la ira de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023	22

Resumen

La presente investigación tuvo la finalidad de establecer la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023. Este estudio fue de tipo básico, de diseño no experimental, nivel correlacional simple y con alcance transeccional. La muestra fue no probabilística de tipo por conveniencia, conformada por 260 alumnos de nivel secundaria de un colegio nacional del distrito de Ate, con edades entre 12 y 17 años. Los jóvenes fueron evaluados a través de la Escala HAMM 1st de Videojuegos y del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. Los resultados arrojaron que, de acuerdo con el valor del coeficiente de correlación de Rho de Spearman ($\rho=0.427$) se obtuvo una correlación positiva y moderada entre las variables. Se concluye que, a mayores niveles de uso de videojuegos, mayores son los niveles de agresividad.

Palabras clave: videojuegos, uso de videojuegos, agresividad, adolescentes.

Abstract

The purpose of this research was to establish the relationship between the use of video games and aggressiveness among adolescents in a national school in Ate Vitarte, 2023. This study had a basic purpose, it was quantitative, with a cross-sectional scope, correlational level and non-experimental design. The sample was non-probabilistic and intentional, made up of 260 high school students from a national school in the district of Ate, aged between 12 and 18 years old. The youngsters were evaluated by means of the HAMM 1st Video Game Scale and the Buss and Perry Aggressiveness Questionnaire. The results showed that, according to the value of Spearman's Rho correlation coefficient ($\rho=0.427$), a positive and moderate correlation was obtained between the variables, that is, the higher the levels of video game use, the higher the levels of aggressiveness.

Keywords: video games , video game use, aggressiveness, adolescents.

I. INTRODUCCIÓN

Desde hace ya tiempo atrás, los jóvenes adolescentes tienen a su disposición, en su mayor parte, el acceso al uso del internet, lo cual los mantiene conectados incluso aún más hoy en día, debido a que, en el transcurso de la pandemia, tuvieron que incorporar y adquirir nuevos conocimientos por este medio, pero estos cambios generaron en gran medida el uso excesivo al constructo de videojuegos, generando en ellos diversas consecuencias que afectan tanto su salud física, mental y emocional, viéndose reflejado en alteraciones en su estilo y hábitos de vida.

En la décimo primera revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) ha introducido el trastorno por uso de videojuegos, el cual muestra criterios diagnósticos, por ejemplo, la alteración en el control del uso del juego y una intensa prioridad otorgada a este por encima de otras actividades, generando así un notable malestar o disminución significativa en el funcionamiento psicosocial de la persona afectada. Además, la OMS afirma que algunos problemas de salud asociados a los juegos de video, incluyen otros aspectos como actividad física insuficiente, privación del sueño, comportamiento agresivo y depresión.

Ante lo mencionado, dentro del contexto internacional, en el año 2020 en Pakistán, hubo tres casos de suicidios en relación al uso de juegos virtuales. Fueron 3 jóvenes jugadores de PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG, juego de vídeo del género battle royale y shooter), de las edades de 16, 18 y 20 años, los que cometieron el acto, debido a fallar en diversas misiones dentro del juego y el estar prohibido de seguir jugándolo. Además, uno de los que cometieron el acto, dejó una carta de suicidio en la que describía al videojuego PUBG como un juego online asesino (Mamun et al., 2022).

Del mismo modo, según un estudio realizado en Colombia, se menciona que de la población de alumnos que oscilan entre los 12 a 14 años, con relación a la constancia del uso de videojuegos, se muestra que el 37,3% hace uso una vez en la semana y el 26% lo utiliza todos los días. Con referencia al género, se precisa que los varones emplean más horas en los juegos de video que las féminas, reflejando los porcentajes que en los varones un 11,8% los juega un promedio de 10 horas y en las mujeres, un 4,0% entre un rango de cinco a 10 horas. Cabe

destacar que el uso exclusivo de jugar videojuegos en casa es de 81,49%, debido a que cuentan con acceso al internet y no hay acompañamiento de sus familiares (Arboleda et al., 2019). En ese mismo sentido, la Asociación Española de Videojuegos manifiesta que el uso de los juegos de video es más evidente en la población infanto juvenil, debido a los porcentajes que son del 68% en menores entre los seis y 10 años y que del 72% oscilan entre las edades de 11 a 14 años (López et al., 2022).

Por otro lado, en el contexto nacional, según el Ministerio de Cultura menciona que ha habido un aumento en la frecuencia del consumo de los videojuegos, donde se observan cifras de que el 11.9% de jóvenes los usaban de forma diaria y que al finalizar dicho año, se observa que la cifra se incrementó al 17.5% (Pichihua, 2021). Asimismo, Vera, psiquiatra de EsSalud, refiere que el uso de videojuegos engancha a los niños, reduciendo sus niveles de actividad física y de descanso, por lo que se pueden considerar como una “droga tecnológica” (EsSalud, 2018).

Aunado a lo mencionado, Julissa Castro, psiquiatra del Hospital Víctor Larco Herrera, explicó que la población infanto juvenil ha estado pasando más tiempo usando diversos medios tecnológicos como smartphones o laptops y que han cambiado sus formas de diversión a estos medios, además de usar consolas de videojuegos con más frecuencia que antes de la pandemia y que esto puede tener un efecto negativo en otras áreas de la vida. También, recomendó que preferiblemente se usen los videojuegos solo los fines de semana y por un tiempo menor a tres horas (Ministerio de Salud [MINSAL], 2021).

Agregando a lo anterior, expertos del Hospital Guillermo Almendra, afirman que han encontrado que 3 de cada 10 niños presentan signos de uso problemático de videojuegos y del internet y, Ocampo, psiquiatra del ya mencionado hospital, expresa que si los padres no supervisan el uso de videojuegos que tienen los adolescentes y niños, estos pueden desarrollar una adicción, lo que puede provocar conductas agresivas como irritabilidad, cambios de humor, e incluso si se les quita la posibilidad de usar juegos de video, puede haber discusiones familiares (Seguro Social de Salud [EsSalud], 2021). Por todo lo anteriormente mencionado, surge la siguiente interrogante ¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023?

La presente investigación se justificó en lo teórico, ya que brindó un aporte respecto a las variables uso de videojuegos y agresividad, permitiendo que surjan nuevos conocimientos sobre estas y el cómo repercuten en los adolescentes hoy en día, donde el acceso a la virtualidad es parte de la cotidianidad de la vida. Además, fue socialmente relevante, ya que dió a conocer la realidad de los jóvenes usuarios de juegos virtuales y que, al estar en una etapa de desarrollo de muchos cambios, los hace vulnerables a generar cierta dependencia a estos; por lo que la pesquisa resultó importante para que entidades, profesionales y organismos de salud mental, tomen medidas necesarias para prevenir los riesgos asociados a la problemática y así, generar un cambio y mejora. Además, estuvo alineada con el tercer Objetivo de Desarrollo Sostenible.

Como objetivo general, la actual tesis tuvo el de establecer la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023. Asimismo, respecto a los objetivos específicos, se tuvieron: a) Describir los niveles de agresividad, b) Describir los niveles de uso de videojuegos, c) Determinar la relación del uso de videojuegos con la agresividad verbal, d) Relacionar el uso de videojuegos con la agresividad física, e) Identificar la relación del uso de videojuegos con la hostilidad y f) Determinar la relación del uso de videojuegos con la ira, de adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023. Por último, como hipótesis general se formuló lo expuesto a continuación: Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, Yousaf et al. (2021) en Pakistán realizaron una investigación de tipo cuantitativa y correlacional, donde su propósito fue analizar la influencia de los videojuegos en el desarrollo psicosocial. La muestra establecida fue de 300 niños y adolescentes entre las edades de ocho a 14 años. Como instrumento se usó el Cuestionario de Fortalezas y Dificultades (Strengths and Difficulties Questionnaire, SDQ) de Goodman. Los resultados arrojaron que un mayor porcentaje de los hombres, el 58%, hacía uso de videojuegos, mientras que las mujeres un 41%. Además, en el modelo de regresión lineal simple se observó que la significancia (p) fue menor a 0.05, así, se debe de tener en cuenta que este patrón no es producto del azar. Por lo que se mostró una correlación significativa entre las dimensiones del SDQ y los videojuegos competitivos y cooperativos. Se concluyó que los juegos competitivos disminuyen el comportamiento prosocial en niños y adolescentes que hacen uso de los videojuegos, pudiendo conducir a un posible comportamiento agresivo.

Gonçalves et al. (2020) en Brasil, investigaron la relación entre rasgos de la personalidad y el comportamiento antisocial con el uso de juegos de video violentos en una muestra de 249 alumnos de secundaria, usando como instrumentos el Big Five, Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, Cuestionario de Comportamientos Antisociales y Delictivos y la Escala de Violencia en los Videojuegos. Los resultados indicaron que hubo una correlación positiva entre el uso de juegos violentos y la agresión física ($r = 0.23$, $p < 0.001$), sin embargo, no hubo una relación significativa entre la agresión verbal y los juegos de video violentos; además, estos predijeron la agresión física. Por otro lado, la ira y el comportamiento antisocial tuvieron mejor poder predictivo. Se concluyó que jugar videojuegos violentos, el comportamiento antisocial, la ira y el género fueron predictores de agresión física. Además, respecto a la variable sexo, se muestra que los hombres presentaron mayores índices de agresión física que mujeres, pero ellas presentaron mayores porcentajes de agresión verbal que los hombres.

En cuanto al nivel nacional, Quezada (2019) estudió la relación entre el uso de videojuegos y agresividad en 297 alumnos de 12 a 19 años de nivel secundaria, de un colegio del distrito de San Martín de Porres. El estudio fue descriptivo correlacional. Los instrumentos empleados fueron PVP "Problem Video Game

Playing Questionnaire” y Cuestionario AQ “Agresive questionnaire” de Buss y Perry. Se obtuvo de resultado, que existe una significativa relación positiva a un nivel ($p < 0.05$), entre uso de juegos de video y agresividad. Asimismo, el 37.7% del sexo femenino obtuvo un nivel bajo tanto en agresividad como uso de videojuegos y a su vez, el 27.5% de hombres obtuvo una categoría media de uso de videojuegos y de agresividad. Se concluyó que a mayor consumo de videojuegos mayor será el nivel de agresividad.

Márquez y Abe (2022) examinaron la relación entre el consumo de juegos de video y la agresividad en 333 alumnos de 10 a 13 años, en el año 2022 en colegios públicos de Lima. El estudio fue de tipo cuantitativo, correlacional y no experimental. Como instrumentos se usó el cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos y el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. Como resultados se apreció que existe una correlación positiva moderada ($\rho = .351$, $p < .001$) entre el consumo de videojuegos y la agresividad. Además, se obtuvo que existe una correlación moderada entre el uso de juegos de video con las dimensiones de agresividad Verbal ($\rho = .354$, $p < .001$) y física ($\rho = .318$, $p < .001$), mientras que con las dimensiones de ira ($\rho = .276$, $p < .001$) y hostilidad ($\rho = .255$, $p < .001$) existe correlación débil. En lo que concierne a los niveles de agresividad, el 12.3% de los alumnos está ubicado en un nivel muy bajo, el 29.7 % en nivel bajo, el 32.4 % en nivel medio, el 15.9 % en nivel alto y el 9.6% en un nivel muy alto.

Malca (2019) determinó la influencia del uso de videojuegos en la conducta en estudiantes de Chiclayo. La muestra fue de 70 estudiantes entre los 8 y 12 años. La investigación fue básica, cuantitativa, transeccional y no experimental, nivel explicativo. Los instrumentos seleccionados son la encuesta sobre el uso de videojuegos y la escala de agresividad EGA. Los resultados obtenidos muestran influencia significativa del uso de los videojuegos en la conducta agresiva, ($p < 0.01$) con porcentajes del 32.2% de la variabilidad de la conducta agresiva por el uso de videojuegos. Como conclusión se puede mencionar que a más exposición y uso de videojuegos, existirá más agresividad en los estudiantes.

Faya y González (2020) estudiaron la relación entre la adicción a los juegos de video y la agresividad en 347 estudiantes adolescentes hombres de Trujillo. Se utilizó el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry y el Test de dependencia a videojuegos de Marcos y Chóliz. Mostrando de resultado una moderada relación

entre ambas variables ($RS=0.428$; $p<0.01$); asimismo en la correlación de las variables según sus dimensiones se muestra que en referencia a la agresividad física se exhibe un nivel bajo con 40.9 %, la agresividad verbal con un nivel bajo de 43.2 %, la ira con un nivel medio con 42.1 y la hostilidad con un nivel medio con 41.2%. Como conclusión se pudo determinar que mientras exista mayor adicción, los adolescentes presentan mayor agresividad.

Palomino (2020) determinó la relación que existe entre la agresividad y el uso de videojuegos de 97 adolescentes entre 12 y 17 años, de Comas. El tipo de estudio fue correlacional-descriptivo, transeccional y no experimental. Se usaron el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry y el Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos de Chamarro et al. (2014). El resultado exhibe que hay una correlación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y la agresividad, apreciándose problemas fuertes relativos al uso de los juegos virtuales en un 86.6% de los jóvenes adolescentes, y altos grados de agresividad en el 91.7%, llegando a la conclusión que mientras haya un uso mayor a los juegos de video, la agresividad de los participantes será también mayor.

Lopez y Suclupe (2022) quisieron conocer la relación del uso de juegos de video y la agresividad en 235 jóvenes adolescentes, de 17 años o menos, del Agustino. Su trabajo fue correlacional-descriptivo, no experimental. Usaron el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry y también el Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). Los resultados a los que llegaron fue que hay correlación directa, moderada y con significancia entre la agresividad y el uso de videojuegos ($\rho = .412^{**}$; $p = .000$). Además, predominó la frecuencia del nivel moderado para ambas variables. Llegaron a la conclusión de que el excesivo uso de juegos de video se relaciona con el aumento de conductas agresivas en los adolescentes.

Por otra parte, a nivel local, Ramos y Navarro (2021) determinaron en su estudio cuantitativo correlacional si es que hay relación entre el abuso de juegos de video y la agresividad, en 175 niños entre los 9 y 11 años de edad, del distrito de Ate. Los resultados mostraron que sí hay relación entre abuso de juegos de video y agresividad, indicando que al tener un uso abusivo de los juegos de video, muestran agresividad en sus conductas respecto al ámbito social.

Una vez expuestos los antecedentes encontrados, se dará paso a las definiciones y teorías de las variables de interés.

Respecto a la variable agresividad, Berkowitz (1996, citado en Martín, 2020) asevera que es todo comportamiento con el objetivo de lastimar física o psicológicamente a alguien, provocando malestar y rechazo. De igual forma, para Pérez y Cernuda (2020) es una conducta y pulsión, que pretende herir a otros física o verbalmente, y/o perjudicar relaciones y posición social de otros.

En la teoría social cognitiva de Bandura (1973, citado por Barbero, 2018) la agresión se deriva de procesos de pensamiento relacionados con la motivación. Así, la conducta agresiva continúa si es un medio para que el agresor logre sus objetivos o deseos. Hay tres tipos de mecanismos que intervienen: los que causan la agresión, que serían el aprendizaje por observación y por experiencia propia; los mecanismos instigadores como la activación emocional y el surgimiento de instrumentos o procedimientos para causar un daño; por último, los mecanismos que mantienen la agresión, como recompensas materiales o sociales.

Por otro lado, Buss (2012) en su teoría comportamental de la agresividad, explica que el comportamiento agresivo se dirige a otra persona o a un animal con el objetivo de provocar daño o perjuicio, o sino de amenazar con hacerlo, ya sea física o psicológicamente. Es así que establece que este constructo es un conjunto de hábitos, agrupándolos dependiendo de las características y estilos como: físico-verbal, real-amenaza, directo-indirecto, explicando de esta manera como se puede presentar en las diversas personas. Asimismo, para Buss y Perry (1992, citado en Buss, 2012) la agresión es una respuesta instrumental; la ira es una reacción emocional y la hostilidad es una actitud negativa, por lo que estas están relacionadas y conforman las cuatro dimensiones de comportamiento agresivo: agresión física y verbal, ira y hostilidad.

Por otro lado, con referencia a las definiciones conceptuales para el uso de videojuegos, según Mendoza (2013) es la conducta que se lleva a cabo de jugar a juegos de video, que en algunos casos puede darse de manera ocasional y no generar malestar, pero en otras puede ser de manera constante y cuya ejecución implicaría algunas molestias para la persona. También, para Brilliant et al. (2019) jugar a videojuegos o hacer uso de estos, se refiere a la experiencia de jugar a juegos electrónicos, que pueden ser activos o pasivos y le presentan al que juega, retos o desafíos. Respecto a esto, los juegos de video pasivos (o también considerados juegos clásicos) tienen que ver con usar la coordinación visual y

motora para manejar la consola o aparato electrónico, para lo cual no se requiere que la persona esté activa motrizmente, es decir, tenga en movimiento su cuerpo; por otro lado, los activos demandan que el usuario tenga que usar su cuerpo y esté activo físicamente, para poder jugar (Sandoval, 2020).

Asimismo, respecto a teorías relacionadas al uso de videojuegos, está la del condicionamiento operante de Skinner (1974) la cual expone que cuando se realiza una conducta y esta produce consecuencias que son reforzadoras, es muy probable que se vuelva a repetir dicha conducta. Mientras que, cuando ya no se obtiene este reforzador o reforzadores, posiblemente se deje de realizar la acción. Respecto a lo explicado, en referencia al uso de videojuegos, Chóliz y Marco (2011) proponen que los videojuegos tienen características que los vuelven motivadores y que además, generan efectos reforzantes que van aumentando mientras más se juega, como son la sensación de dominio y una mejor autoestima, así como el relacionarse con otros jugadores. Es decir que, al jugar videojuegos y obtener de estos consecuencias que son consideradas reforzadores, es potencialmente seguro de que se seguirá haciendo uso de los juegos de video.

Agregando a lo anterior, existe también un modelo realizado por Griffiths y Beranuy (2008) donde exponen que varios de los individuos que juegan en exceso con los videojuegos, presentan algunos síntomas que son de adicción o dependencia. Años anteriores, se propuso el Modelo de Adicción Biopsicosocial de Griffiths (2005) donde el autor al comparar a diversas personas que son adictas a sustancias químicas con personas adictas a las tecnologías, encontró que su sintomatología es semejante, mencionando que se puede evaluar mediante las seis dimensiones que él propone, las cuales son la focalización, que es cuando la persona al momento de jugar lleva esa actividad como la principal, dominando la parte cognitiva (preocupación, ideas, etc.). También la modificación del estado de ánimo que son los efectos emocionales debido a las desmedidas horas que se emplea al jugar videojuegos. La tolerancia es el incremento de tiempo de juego, para que mediante este período, su nivel de entretenimiento consiga los mismos efectos del estado de ánimo, siendo así un compromiso en su comportamiento.

Además, los síntomas de abstinencia se refieren a cuando la persona que juega ve interrumpida su actividad, generando así un sentimiento de frustración debido a que su actividad se ve limitada, evidenciando en ellos cambios de humor,

enojo, sudoración, dolores de cabeza entre otros. El conflicto es cuando debido al uso abusivo de horas empleadas de jugar videojuegos, se van desarrollando problemas en distintas áreas de la vida como el social, académico, laboral, generando dificultades interpersonales. Por último, la recaída que es la predisposición que se tiene para restaurar los patrones de juego que se tiene al inicio, se observa que aquí estos se vuelven más fuertes y seguidos, soliendo aparecer luego del periodo de abstinencia.

Entre algunas causas que propician a que los adolescentes hagan uso de los juegos de video, están que están estructurados de manera que se vuelva muy fácil el hecho de perder el control sobre estos, propiciando un uso abusivo; además, diversas investigaciones a lo largo de los años han concluido en que los juegos de disparos y de estrategia suelen presentar características más adictivas (Rodríguez y García, 2021). Asimismo, una gran parte de adolescentes suele jugar por más de cuatro horas, y esto lo hacen con la justificación de estar aburridos o escapar de las actividades y deberes de la vida real (Seo et al., 2012, citado en Osa, 2018).

Además, Donati et al. (2021) mencionan que durante la pandemia, los adolescentes y niños, incrementaron su uso de videojuegos debido a factores como aburrimiento y sentimiento de soledad, además de falta de supervisión y monitoreo de los padres. De igual forma, entre las posibles causas de un patrón de uso continuo de videojuegos hay tres factores, se menciona primero a los factores que se relacionan con el juego, como sus características, género, etc. Asimismo, se encuentran los factores personales, como rasgos de la personalidad. Por último, los ambientales. Estos factores por sí solos no causan un desequilibrio respecto al uso de los videojuegos, sin embargo, un patrón específico de coexistencias con otros sí podrían desencadenarlo (Orsolya et al., 2023).

Respecto a las consecuencias de jugar a videojuegos, Quwaider et al. (2019) sugieren que cuanto mayor es el realismo de los videojuegos violentos según diversos estudios, mayor es el comportamiento agresivo de los jugadores, ya que se mejora la calidad de la representación de actos violentos y escenas sangrientas, además se ha encontrado que los videojuegos en línea y los videojuegos de disparos predijeron problemas de conducta como la agresión y la delincuencia; en cambio, jugar juegos de rol se asoció con problemas de comportamiento como la ansiedad. Asimismo, dentro de la población de jugadores, son los hombres

adolescentes y adultos, quiénes en comparación con las mujeres, manifiestan un uso mucho más adictivo de los videojuegos, ya sea respecto al tiempo que se juega, las ansias de jugar y efectos adversos para la salud, que incluso en algunos casos ha causado muertes (Chen et al., 2018).

Además, aunque los niños y adolescentes son considerados como nativos digitales, son muy vulnerables a los efectos de los juegos de video a medida que crecen y no poseen sus recursos psicosociales del todo desarrollados (Sánchez y Benitez, 2022). Así, la exposición excesiva a los videojuegos puede cambiar el nivel de uso saludable y terminar causando alteraciones en el desarrollo de niños y adolescentes, afectando los niveles sociales o anímicos (Lérida et al., 2023). Igualmente, esto se asocia con comportamientos como estrés, cambios emocionales, comportamiento agresivo, hiperactividad e impulsividad.

También, la interacción social se ve afectada, ya que se asocia con soledad, comportamiento retraído y baja autoestima. En lo académico, los estudiantes que pasan mucho tiempo jugando videojuegos suelen obtener peores resultados académicos (Moncada y Chacón, 2012, citado en Lérida et al., 2023). Luker (2022) explica que un uso excesivo de videojuegos puede llevar al cerebro a un estado constante de hiperexcitación, generando dificultad para prestar atención, manejar las emociones, controlar los impulsos, seguir instrucciones y tolerar la frustración, lo que puede llevar a una falta de empatía hacia los demás y terminar en agresividad o violencia.

Por todo lo anteriormente explicado, se puede concluir que el uso de videojuegos se da sobre todo en población infanto juvenil, debido a que son ellos quienes tienen más necesidades de socialización, además de querer escapar de las demandas de la vida real y el aburrimiento. Asimismo, el jugar puede darse también porque los videojuegos tienen aspectos motivacionales y a veces ofrecen reforzadores a los jugadores, propiciando así que el acto de jugar se repita. También, el uso de videojuegos tiene ciertos efectos negativos en la salud física y psicosocial del usuario, como sedentarismo, aislamiento del mundo real, agresividad, dificultades en el control de impulsos, entre otros. Si esta conducta de jugar se repite constantemente, se puede llegar a tener un uso abusivo y excesivo, incrementando aún más los efectos de estos e incluso se puede generar una dependencia o trastorno.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación: Fue de tipo básica, porque estuvo dirigida a permitir entender un fenómeno, analizando datos para encontrar lo desconocido y así aumentar las bases teóricas ya existentes (Arias et al., 2022).

3.1.2. Diseño de investigación: Fue de diseño no experimental, porque las variables no se manipularon, sino que se observó el hecho o fenómeno tal y como se presenta. Asimismo, transeccional o transversal, ya que se centró en recoger información en un solo momento en el tiempo. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Además, fue de nivel correlacional simple, puesto que asoció estadísticamente dos variables, para medir la relación entre ellas, que pudo llegar a ser positiva o negativa (Arias et al., 2022).

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Uso de videojuegos

Definición conceptual: Mendoza (2013) refiere que es la conducta que se lleva a cabo de jugar a juegos de video, que en ciertos casos puede darse de manera ocasional y no generar malestar, pero en otras puede ser de manera constante y cuya ejecución implicaría algunas molestias para la persona.

Definición operacional: La variable se ha medido a través de la Escala HAMM-1ST de videojuegos (Mendoza, 2013) que posee como dimensiones a la tolerancia, focalización, síntomas de abstinencia, modificación del estado de ánimo, conflicto y recaída.

Indicadores: Los indicadores son angustia, deterioro social; sensación de relajación, incremento de las horas de juego, cambios de humor, estrés, problemas de sueño, querer disminuir el tiempo de juego, dificultad para controlarse y relapso.

Escala de medición: Ordinal, ya que hay un orden claro en las categorías que comprende la variable (Mishra et al., 2018).

Variable 2: Agresividad

Definición conceptual: La agresividad es el comportamiento agresivo que se dirige a otra persona o a un animal, con el objetivo de provocar daño o perjuicio, ya sea física o psicológicamente (Buss, 2012).

Definición operacional: Agresividad medida a través del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, en su versión adaptada por Matalinares et al. (2012) al Perú, que posee como dimensiones a la agresividad física, verbal, hostilidad e ira.

Indicadores: Los indicadores que tienen son golpes, peleas físicas; discusiones verbales, gritos; resentimiento, cólera, impulsividad; envidia, injusticia, inseguridad, desconfianza.

Escala de medición: Ordinal, porque hay un orden claro en las categorías que comprende la variable (Mishra et al., 2018).

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población: Estuvo compuesta por 800 estudiantes de un colegio de Ate – Vitarte, que se caracterizaron por ser mujeres y hombres, entre 12 y 18 años. La población fue finita, puesto que se conocía el total de personas que la conformaban (Buitrago y Sosa, 2021).

Criterios de inclusión: Alumnos de primer a quinto grado de secundaria de un colegio estatal del distrito de Ate que hagan uso de juegos de video.

Criterios de exclusión: Alumnos de secundaria que no tengan la autorización de sus padres o no acepten participar en la investigación.

3.3.2. Muestra: No probabilística, ya que se eligieron los participantes según criterios previamente identificados y establecidos por el investigador (Hernández y Carpio, 2019). En esta investigación, la muestra está conformada por 260 adolescentes que estudian en un colegio de Ate Vitarte.

3.3.3. Muestreo: El tipo de muestreo fue por conveniencia, debido a que los sujetos participantes cumplen ciertas características que son relevantes para el estudio (Hernández y Carpio, 2019).

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica usada en la presente tesis fue la encuesta, llevada a cabo mediante el cuestionario, este está dirigido hacia personas y proporciona información sobre sus opiniones, comportamientos o percepciones. Además, cuenta con preguntas ya establecidas con un orden lógico y un sistema de respuestas escalonado (Arias, 2022). Asimismo, respecto a los instrumentos, se utilizaron la Escala HAMM-1ST de videojuegos (Mendoza, 2013) y el Cuestionario

de Agresividad de Buss y Perry, en su versión adaptada por Matalinares et al. (2012) al Perú.

La Escala HAMM-1ST de Videojuegos fue creada por Hugo Mendoza en el año 2013 en Lima, Perú, con el objetivo de medir la adicción a videojuegos en términos de uso, uso abusivo y dependencia. Se puede aplicar de manera individual o colectiva a una población de adolescentes en el rango de edades de 11 a 17 años y posee una escala ordinal como sistema de calificación. La prueba está compuesta por 36 preguntas que forman 6 dimensiones, las cuales son la tolerancia, focalización, síntomas de abstinencia, modificación del estado de ánimo, conflicto y recaída.

Respecto a los datos psicométricos del instrumento original, se construyó con 650 adolescentes estudiantes de nivel secundaria. Asimismo, la validez de contenido del instrumento se obtuvo a través del criterio de jueces utilizando el coeficiente V de Aiken, todos los ítems de la escala obtuvieron índices superiores al 0.80, por lo que presenta adecuada validez. Además, se realizó el análisis factorial confirmatorio, donde se procedió a rotar los ítems, con el método Varimax con Kaiser. El análisis factorial confirmatorio arrojó saturaciones aceptables entre 0.38 y 0.71 en todos los ítems. Por último, mediante el alfa de Cronbach se evaluó la confiabilidad siendo 0.957 para la escala general, por lo que se puede decir que el instrumento alcanza una alta confiabilidad. Asimismo, para obtener la confiabilidad del cuestionario se realizó una prueba piloto, y se analizó las propiedades psicométricas de este, para poder emplear el instrumento en la muestra, dando como resultado un coeficiente de Alfa de Cronbach 0,917 para la escala total, demostrando un nivel de fiabilidad muy bueno.

Por otro lado, con respecto al Cuestionario de Agresividad, este fue creado en Estados Unidos en 1992 por Arnold Buss y Mark Perry. Su aplicación puede ser grupal o individual a adolescentes de 12 a 18 años. El cuestionario cuenta con 29 ítems, los cuales están divididos en 4 dimensiones, las cuales son hostilidad, ira, agresión física y verbal. Respecto a los datos psicométricos del instrumento original, este se construyó con 1253 adolescentes y universitarios. Asimismo, la confiabilidad interna del instrumento se obtuvo a través del coeficiente de alpha de Cronbach, siendo de 0,836. De igual manera, la validez de constructo mediante análisis factorial confirmatorio arrojó cargas factoriales aceptables entre 0.38 y 0.71

Asimismo, se verificó la estabilidad del instrumento aplicándose el criterio de jueces expertos, donde se midió la validez de contenido de la escala. La evaluación se realizó con cinco psicólogos habilitados con experiencia en la materia, contando con dos profesionales con grado académico de doctor y tres magíster en psicología, cuyos reportes indicaron total acuerdo para aplicar cada ítem de la escala, por lo que se tuvo como resultado que sí fue un instrumento válido, ya que la V de Aiken tuvo un valor de 0,975. Asimismo, para obtener la confiabilidad de la escala, se hizo una prueba piloto, obteniéndose un alpha de Cronbach de 0.906

3.5 Procedimientos

En primera instancia, se pidió mediante correo electrónico, las autorizaciones respectivas a los autores de los instrumentos para poder usarlos en la investigación (anexos 12 y 13). A continuación, se fue a la I.E. para entregar la carta de presentación emitida por la universidad y así requerir el permiso para aplicar los instrumentos, obteniéndose la aprobación de la directora. Luego, se realizó el formato de consentimiento informado para los padres y el asentimiento informado a los adolescentes, estos se entregaron de manera presencial, donde pudieron manifestar que fue de manera voluntaria su participación en la investigación. Después de ello, se volvió a ir a la institución educativa, con los cuestionarios para que los participantes los resolvieran, mencionando el objetivo de la investigación, explicando las respectivas indicaciones para contestar, además de recalcar que las participaciones son totalmente anónimas. Posteriormente, los datos obtenidos de manera presencial, se traspasaron a una base de datos en Excel, para luego analizarlos en el programa SPSS versión 26.

3.6 Método de análisis de datos

Se hizo uso del programa Microsoft Excel 2019, el cual sirvió como base de datos. Asimismo, se utilizó la versión 26 del programa de estadística SPSS, en primera instancia se realizó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, ya que la muestra era mayor a 50 individuos; de esto se obtuvo que los datos se ajustaban a una distribución no normal, por lo que se procedió a utilizar el coeficiente de correlación de Spearman (ρ). Es así como finalmente, se pudo analizar y procesar todos los datos estadísticos y hallar la relación que existe entre ambas variables.

3.7 Aspectos éticos

Se tuvo en consideración los principios que se mencionan en el código de ética en investigación pertenecientes a la Universidad César Vallejo (2020) en el cual se tuvo como primer principio el de autonomía, ya que se contempló a los sujetos como seres autónomos, respetando sus derechos y su capacidad para la toma de decisiones respecto a querer o no participar de la investigación, para lo cual los jóvenes y sus padres firmaron en los consentimientos y asentimientos informados, su participación voluntaria. Asimismo, se empleó el principio ético de beneficencia, debido a que se procuró en todo momento el bienestar de los participantes, para ello se les brindó el consentimiento y asentimiento informados, explicándoles el propósito de la investigación, de qué trata y todos los detalles pertinentes a esta.

De igual manera, se tomó en cuenta el principio de justicia, ya que todos los participantes, que eran adolescentes estudiantes, contaron con la misma oportunidad para la asignación justa y equitativa de los beneficios de la investigación. Por último, se utilizó también el principio de no maleficencia, ya que se cuidó y salvaguardó la integridad de cada uno de los sujetos partícipes, procurando no perjudicarlos, para lo cual, se mantuvo la confidencialidad de sus datos recopilados, no publicándolos y destruyendo las encuestas una vez el estudio finalizó.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Relación entre el uso de videojuegos y la agresividad de los adolescentes de un colegio nacional de Ate.

			Agresividad	Uso de videojuegos
Rho de Spearman	Agresividad	Coefficiente de correlación	1,000	,427**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	260	260
	Uso de videojuegos	Coefficiente de correlación	,427**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	260	260

En la tabla 1 se puede apreciar que el valor de significación bilateral es menor a 0.05, entonces la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad fue estadísticamente significativa. Asimismo, de acuerdo con el valor del coeficiente de correlación de Rho de Spearman ($\rho=0.427$) se obtuvo una correlación positiva y moderada entre las variables, es decir, a mayores niveles de uso de videojuegos, mayores son los niveles de agresividad.

Tabla 2

Niveles de agresividad de los adolescentes de un colegio nacional de Ate

Niveles de agresividad	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	62	23,8
Bajo	55	21,2
Medio	72	27,7
Alto	44	16,9
Muy alto	27	10,4
Total	260	100

En la tabla 2 se observa que respecto a los niveles de agresividad, el 27.7% de encuestados presenta un nivel medio; el 23.8% un nivel muy bajo, el 21.2% un nivel bajo, el 16.9% un nivel alto y por último el 10.4% presentó un nivel muy alto.

Tabla 3

Niveles de uso de videojuegos de los adolescentes de un colegio nacional de Ate

Niveles	Frecuencia	Porcentaje %
Uso de Videojuegos	166	63,8
Uso abusivo de videojuegos	86	33,1
Dependencia a videojuegos	8	3,1
Total	260	100,0

En la tabla 3 se observa que el 63,8% de los participantes, que representa a 166 jóvenes adolescentes, presentó un uso de videojuegos; el 33,1%, equivalente a 86 participantes, presentó un uso abusivo de videojuegos y el 3,1% de los participantes, que representan a ocho adolescentes, una dependencia a videojuegos.

Tabla 4

Relación entre el uso de videojuegos y la agresividad verbal de los adolescentes de un colegio nacional de Ate

	Uso de videojuegos	Agresividad Verbal
Rho de Spearman	1,000	,345**
Uso de videojuegos		
Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	. ,000
	N	260

En la tabla 4 se observan los resultados de la relación entre uso de videojuegos y la dimensión de agresividad verbal, apreciándose un 0.345 de Rho de Spearman y una significancia con valor menor a 0.05, lo cual indicó que existe una relación positiva y baja entre ambas variables.

Tabla 5

Relación entre el uso de videojuegos y la agresividad física de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023.

			Uso de videojuegos	Agresividad Física
Rho de Spearman	Uso de videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,461**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	260	260

En la tabla 5 se muestran los resultados de la relación entre uso de videojuegos y la dimensión de agresividad física, apreciándose un valor de significancia menor a 0.05 y un Rho de Spearman de 0.461, lo cual indicó que hubo una relación positiva y moderada entre ambas variables.

Tabla 6

Relación entre el uso de videojuegos y la hostilidad de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023

			Videojuegos	Hostilidad
Rho de Spearman	Videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,345**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	260	260

En la tabla 6 se muestran los resultados de la relación entre uso de videojuegos y la dimensión de hostilidad, donde el valor de significancia fue menor a 0.05 y el coeficiente de Rho de Spearman fue de 0.345, lo cual significó que existió una relación positiva y baja entre ambas variables.

Tabla 7

Relación entre el uso de videojuegos y la ira de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023

			Uso de Videojuegos	Ira
Rho de Spearman	Uso de Videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,350**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	260	260

En la tabla 7 se muestran los resultados del valor de significación bilateral menor a 0.05 y del coeficiente de correlación de Rho de Spearman, siendo este de 0.350, lo que exhibe que existió una relación positiva baja entre la variable de uso de videojuegos y la dimensión de ira.

V. DISCUSIÓN

Dentro de la presente investigación según el objetivo general, establecer la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023. Se aprecia que como resultado, se evidenció que existe una correlación positiva moderada entre ambas variables, ya que se obtuvo una significación bilateral menor a 0.05 y un Rho de Spearman de 0.427, estos son similares con los del estudio de Lopez y Suclupe (2022) donde plantearon el conocer la relación entre el uso de juegos de video y la agresividad en jóvenes adolescentes, de 17 años o menos, del Agustino, puesto que sus resultados arrojaron una correlación directa, moderada y con significancia entre la agresividad y el uso de videojuegos ($\rho = .412^{**}$; $p = .000$) y llegaron a la conclusión de que el excesivo uso de juegos de video se relaciona con el aumento de conductas agresivas en los adolescentes. Según lo ya mencionado, se puede apreciar que los adolescentes cuando hacen uso de los videojuegos sin tener un tiempo moderado, incrementan en ellos las conductas agresivas, generando así una dificultad que puede afectar sus relaciones interpersonales.

Estos resultados reflejan la realidad problemática en Perú, donde expertos de la salud mental, afirman que han encontrado que tres de cada 10 niños presentan signos de uso problemático de videojuegos y del internet, lo que puede provocar conductas agresivas como irritabilidad, cambios de humor, e incluso en el ámbito familiar puede originar discusiones si a los menores se les quita la posibilidad de usar juegos de video. Así, teniendo en cuenta las cifras con referencia al uso de videojuegos y a los signos de adicción al internet, es preocupante que estos adolescentes alteren su conducta, ya que no solo afecta a ellos, sino también a su entorno, como el ámbito familiar, donde suelen generarse discusiones debido a estas conductas no moderadas.

Además, esto guarda concordancia con lo que menciona Buss en su teoría comportamental (2012) donde expone que el comportamiento agresivo se dirige a otra persona con el objetivo de provocar daño o perjuicio, o sino de amenazar con hacerlo, ya sea física o psicológicamente, con características y estilos de presentarse como: físico-verbal, real-amenaza, directo-indirecto. Por lo que cabe mencionar que, los cambios de humor e irritabilidad provenientes de presentar un uso o uso abusivo de videojuegos, pueden desembocar en conductas de daño o

perjuicio, o de amenazas, sobre todo si los que juegan se ven interrumpidos al momento de hacer uso de estos.

En cuanto al primer objetivo específico, que describe los niveles de agresividad, se aprecia que el 23.8% de encuestados presentó un nivel muy bajo de agresividad; el 21.2% un nivel bajo; un 27.7% un nivel medio; el 16.9% un nivel alto y por último, el 10.4% un nivel muy alto; siendo así que el nivel medio de agresividad fue el que tuvo más frecuencia, mientras que el menos frecuente fue el nivel muy alto. Estos resultados coinciden con los del estudio de Márquez y Abe (2022) que con referencia a los niveles encontrados, el rango con más puntaje fue el nivel medio, con un porcentaje de 32.4% y con menor concurrencia el nivel muy alto, con un 9.6%. Asimismo, Yousaf et al. (2021) encontraron que los juegos competitivos disminuyen el comportamiento prosocial en los niños y adolescentes que hacen uso de los videojuegos, pudiendo conducir a un posible comportamiento agresivo. Se debe tener en cuenta estos porcentajes que se mencionan, ya que la agresividad se encuentra en mayor porcentaje en un nivel medio, teniendo consecuencias que afectan a los menores y a su ámbito social.

Referente a lo encontrado, los estudiantes tienen en general, mayores niveles de agresividad medio, alto y muy alto; a lo que al respecto, Quwaider et al. (2019) refieren que, cuanto mayor es el realismo de los videojuegos violentos, mayor es el comportamiento agresivo de los jugadores, además postula que los videojuegos en línea y los videojuegos de disparos pueden predecir problemas de conducta como la agresión y la delincuencia. Como se menciona, que los videojuegos se muestren realistas y además presenten acciones violentas, genera que los menores, por las constantes horas de juego, modifiquen su conducta, además se debe tener en cuenta que eso, a lo largo del tiempo, se puede ir encaminado hacia actos delictivos o conducta antisocial, como se ha visto también en otras investigaciones al respecto.

Con referencia, al segundo objetivo específico del estudio que fue describir los niveles de uso de videojuegos, se puede apreciar que el 63,8% de los participantes, que representa a 166 adolescentes, presentó un uso de videojuegos; el 33,1%, equivalente a 86 participantes, presentó un uso abusivo de videojuegos y el 3,1% de los participantes, que representan a ocho adolescentes, una

dependencia a videojuegos. Esto guarda concordancia con lo encontrado por el autor Palomino (2020) quien demuestra que existen mayores porcentajes respecto a problemas potenciales y problemas severos del uso de videojuegos. En referencia a lo encontrado, se puede notar que los juegos de video se han vuelto más accesibles y populares, ya que ha habido un avance de la tecnología y aumento de la conectividad en el transcurso de los años. Los adolescentes y niños actualmente cuentan con una diversidad de plataformas y medios para jugar, lo que les permite poder hacer uso de estos constantemente, desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Además, esto se explica con la teoría del condicionamiento operante de Skinner (1974) la cual propone que cuando una conducta realizada genera consecuencias reforzadoras, es muy probable que dicha conducta se vuelva a dar, para seguir obteniendo los reforzadores; a lo cual, Chóliz y Marco (2011) explican que los juegos de video poseen características que los hacen motivadores. Así, cabe mencionar que una gran mayoría de videojuegos - si no son todos - contienen niveles que cada vez se hacen más difíciles de superar, por lo que el estar jugando y pasando las distintas dificultades del juego, puede generar sensación de satisfacción y de logro, los cuales son reforzadores intrínsecos, provocando así que la persona siga jugando para seguir obteniendo estos reforzadores.

Estos hallazgos favorecen la comprensión de la realidad problemática en el territorio nacional, donde según el Ministerio de Cultura, ha habido un aumento en la frecuencia del consumo de los videojuegos donde se observan cifras que durante el 2021, el 11.9% usaba de forma diaria y que al finalizar el año, dicha cifra incrementó al 17.5% (Pichihua, 2021). Asimismo, el Hospital Víctor Larco Herrera ha informado que la población infanto juvenil ha estado usando cada vez más diversos medios tecnológicos como smartphones o laptops y que han cambiado sus formas de diversión a estos medios, además de usar consolas de videojuegos con más frecuencia que antes de la pandemia (MINSA, 2021). Además, se resalta que el jugar videojuegos suele ser una actividad que se da más en el hogar, debido al fácil acceso a internet y muchas veces, un insuficiente acompañamiento de los padres (Arboleda et al., 2019). Por lo que se demuestra que el consumo de videojuegos ha ido incrementando en el territorio nacional, viéndose en las cifras reportadas.

Referente al tercer objetivo, el cual es determinar la relación del uso de videojuegos con la agresividad verbal, se obtuvo una relación positiva y baja entre el uso de videojuegos y la agresividad verbal, lo cual se asemeja a lo obtenido en el estudio de López y Suclupe (2022) y Faya y González (2020) que mostraron una relación significativa directa y de magnitud baja, explicando que a mayor uso de videojuegos, más son las conductas agresivas de tipo verbales. Sin embargo, también difiere de los resultados del estudio de Navarro y Ramos (2019) quienes encontraron que no existe relación entre la variable de uso de videojuegos y la agresividad verbal. Con lo mencionado se puede mostrar que la agresividad verbal se muestra una relación entre ambas variables pero de niveles bajos, denotando así que existe también comportamientos agresivos pero de baja dimensión.

En lo que respecta al cuarto objetivo específico, que fue relacionar el uso de videojuegos con la agresividad física, la presente investigación posee una relación positiva y moderada entre el uso de videojuegos y la dimensión de agresividad física, ya que hubo una significancia menor a 0.05 y un Rho de Spearman de 0.461, estos resultados guardan semejanza con lo evidenciado en el trabajo de Palomino (2020) y Márquez y Abe (2022) donde también existe una relación moderada entre las variables, es decir que mientras más se dé el uso de videojuegos, también es mayor la agresividad física. Además, en relación a ello, Golcalves et al. (2020) en su investigación obtuvieron que el jugar videojuegos violentos, el comportamiento antisocial y género fueron predictores de agresión física.

De acuerdo a ello, Bandura (1973, citado por Barbero, 2018) en su teoría social cognitiva, manifiesta que la agresión se genera por pensamientos relacionados con la motivación, por lo que la conducta agresiva continúa si es un medio para que el agresor logre sus objetivos o deseos. Hay tres tipos de mecanismos que intervienen: los que causan la agresión, los mecanismos instigadores y por último, los mecanismos que mantienen la agresión, como recompensas materiales o sociales. Por lo que los tres tipos de mecanismos serían los videojuegos violentos, el comportamiento antisocial y género, al actuar como predictores de agresión física (Golcalves et al., 2020).

En cuanto al quinto objetivo específico, es identificar la relación del uso de videojuegos con la hostilidad, se obtuvo que existió una relación positiva y baja entre las variables de uso de videojuegos y la dimensión de hostilidad, siendo

similar a lo encontrado por Palomino (2020), Márquez y Abe (2022) y López y Suclupe (2022), que evidenciaron también correlación baja. A lo mencionado, González en su investigación, encontró que al analizar la hostilidad de los participantes, más de la mitad no sabe reconocer si presenta conductas hostiles y solo un mínimo porcentaje, sí es capaz de identificar si es hostil. Se muestra respecto a este objetivo, que la relación con la hostilidad es baja.

Por último, respecto al sexto objetivo específico, que es el determinar la relación del uso de videojuegos con la ira, se encontró una relación positiva y baja entre el uso de videojuegos y la ira, lo que coincide con los resultados de López y Suclupe (2022) que igualmente encontraron una relación baja. No obstante, esto difiere con lo encontrado en Palomino (2020) que obtuvo una relación moderada entre ambas variables, además de encontrar un tamaño pequeño de efecto en la ira y agresividad física, lo que no obtuvo con las otras dimensiones, llegando a la conclusión de que el uso de videojuegos provoca un aumento en la ira y agresividad física de la persona quién juega. Cabe destacar que en este objetivo se tiene una relación baja, además se aprecia que está relacionado con la agresividad de tipo física.

Todo lo anteriormente mencionado concuerda con la teoría social cognitiva de Bandura (1973, citado por Barbero, 2018) donde se explica que dentro de los mecanismos que causan la agresión, se encuentra el aprendizaje por experiencia propia y por observación donde es importante tener en cuenta lo mencionado. Respecto a este último, al hacer uso de videojuegos (sobre todo del género de violencia) la persona está expuesta y observando contenido violento y más contenido con conductas agresivas, siendo sencillo que luego se repliquen más adelante de diferentes maneras. Esto también explica el que el uso excesivo de videojuegos puede llevar al cerebro a un estado constante de hiperexcitación, lo que provoca complicaciones en controlar sus impulsos, emociones y tolerancia a la frustración, lo que puede llevar a una falta de empatía hacia los demás, terminando en conductas agresivas o de violencia (Luker, 2022)

Por otro lado, en cuanto a las limitaciones de la presente investigación, se tuvo el poder conseguir los jueces expertos para la validación por criterio de jueces, ya que muchos de los profesionales a los que se contactó, no presentaban respuesta alguna, lo que llevó a un retraso para poder realizar la validez. Asimismo,

otra limitación fue el obtener el consentimiento informado de los padres para poder aplicar los instrumentos a los menores, puesto que se les entregó el formato a los estudiantes para que lo lleven a sus hogares y lo firmen sus padres, por lo cual hubo retrasos en la aplicación, ya que muchos entregaron la autorización días después o incluso, lo perdían.

Por último, la afirmación de que el uso de videojuegos aumenta la agresividad en adolescentes ha sido objeto de debate y controversia durante muchos años, viéndose reflejado a través de diversas investigaciones de tipo internacional y nacional. Muchos estudios han encontrado una asociación positiva entre la exposición a videojuegos y la agresividad, además, de analizar que los efectos negativos de los videojuegos pueden ser mitigados por otros factores, como la supervisión de los padres y el contexto social. Resulta muy importante seguir analizando estas variables de manera objetiva, ya que la juventud pasa cada vez más tiempo interactuando con los aparatos electrónicos. Como se ha encontrado en la presente investigación y en otras más, existe una correlación positiva entre las dos variables y también es importante resaltar que estas pueden variar ampliamente entre individuos y dependen de una serie de factores contextuales y personales.

VI. CONCLUSIONES

Primera: En el presente estudio se puede observar como resultado, que existe una correlación positiva moderada entre ambas variables, ya que se obtuvo una significación bilateral menor a 0,05 y un Rho de Spearman de 0,427. Por lo tanto, se asume que, a medida que un adolescente aumenta su uso de videojuegos, tiende a crecer su nivel de agresividad.

Segunda: Con referencia al primer objetivo específico, el nivel de agresividad que tuvo mayor porcentaje en los jóvenes adolescentes fue el nivel medio con un 27.7% y el nivel muy alto tuvo el menor porcentaje, siendo de 10.4%.

Tercera: Asimismo, en el segundo objetivo específico, que fue describir los niveles de uso de videojuegos, se pudo apreciar que más de la mitad de los participantes (63,8%) presentan un uso de videojuegos, mientras que el resto realiza un uso abusivo (33,1%) y un mínimo porcentaje (3,1%) presenta signos de dependencia.

Cuarta: Se identificó una relación positiva baja y significativa entre el uso de videojuegos y la agresividad verbal; por ende, mientras más se dé el uso de videojuegos, aumentará también el nivel de agresividad del tipo verbal, como los gritos, insultos, discusiones, etc.

Quinta: Este estudio determinó una relación positiva moderada y muy significativa entre el uso de videojuegos y la dimensión de agresividad física; estableciendo que, mientras más es el uso de juegos de video, mayor será el grado de agresividad física, manifestándose en golpes, empujones, entre otros.

Sexta: La presente investigación estableció que existe una relación positiva y baja entre el uso de videojuegos y la hostilidad. Por ello, se asume que, mientras más se usen los videojuegos, mayores serán las actitudes de disgusto y apreciaciones negativas hacia otras personas, es decir, aumentará el nivel de hostilidad.

Séptima: Se precisó que existe una correlación baja y positiva entre jugar videojuegos y la dimensión de ira, por lo que se puede interpretar que a mayor presencia de uso de videojuegos, mayor será el incremento de la ira en la persona usuaria.

Octava: Asimismo, una limitación que se tuvo fue el conseguir a los psicólogos expertos para la validez por criterio de jueces, debido a que al contactarlos, no se obtenía una respuesta, por lo que se tuvo que buscar profesionales externos de la universidad.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Desarrollar políticas, programas y/o talleres psicoeducativos y estrategias de salud mental, teniendo en cuenta estos resultados obtenidos, abordando el uso responsable de los videojuegos y una adecuada gestión de la agresividad en los adolescentes.

Segunda: A todos los agentes educadores, igualmente a los padres de familia y psicólogos, a que ayuden a los adolescentes a identificar y comprender sus propias emociones, gestionándolas de manera adecuada, y realizar talleres socioemocionales y de estrategias de resolución de conflictos, con el objetivo de prevenir o reducir los niveles de agresividad.

Tercera: A docentes, padres de familia, cuidadores, psicólogos educativos, que establezcan límites claros en lo que respecta al tiempo dedicado a los videojuegos, estableciendo horarios específicos y explicando las consecuencias de no respetar estos acuerdos. Además de incentivar a los menores a participar en otras actividades que sean saludables y enriquecedoras, como el deporte, la música, el arte, etc.

Cuarta: Que los agentes educativos apoyen a los adolescentes a expresar sus necesidades y frustraciones de manera asertiva, determinando límites en cuanto al uso de lenguaje agresivo y explicando las consecuencias de violar esos límites.

Quinta: A puestos de salud y profesionales de psicología, realizar talleres y programas preventivos promocionales de habilidades sociales para adolescentes, con el fin de brindarles herramientas, estrategias para mejorar sus estilos de afrontamiento y solución de conflictos, enseñarles a expresar sus emociones y frustraciones de manera asertiva y respetuosa, en lugar de recurrir a la agresión física.

Sexta: Se recomienda a los centros educativos y padres de familia, debido a que se aprecia una relación positiva y baja entre las variables, que pongan énfasis a los programas de prevención para los adolescentes dónde se explican las consecuencias de la hostilidad con el uso de videojuegos, tratando así de disminuir gradualmente estas apreciaciones negativas que pueden ir aumentando con el tiempo.

Séptima: Que padres, educadores, agentes y profesionales de la salud, promuevan un uso equilibrado y responsable de los videojuegos, al mismo tiempo que se fomente el desarrollo de habilidades para manejar la ira y otras emociones negativas de manera adecuada.

Octava: Es importante establecer redes de contactos con profesionales y académicos especializados en el área de investigación, esto se puede hacer mediante la participación en conferencias, seminarios y grupos de investigación relacionados con el tema, pudiendo facilitar la identificación y el establecimiento de relaciones con expertos.

REFERENCIAS

- Acuña, J. (12 de enero de 2020). Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos. *Perú21*. <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/>
- Arboleda, W., Arroyave, L., y Restrepo, S. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella Antioquia. *Redalyc*, 43(2), 1-12. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v43n2/2215-2644-EDU-43-02-00122.pdf>
- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T. y Vasquez, M. (2022). *Metodología de la investigación: El método ARIAS para desarrollar un proyecto de tesis*. Editorial Inudi. https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/3109/1/2022_Metodologia_de_la_investigacion_El_metodo_%20ARIAS.pdf
- Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Asencios Julca, M. E., & Campos Echavigurin, P. C. (2019). Vínculo parental y agresividad en estudiantes de educación secundaria. *Avances En Psicología*, 27(2), 201–209. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2019.v27n2.1798>
- Barbero, I. (2018). Conceptualización teórica de la agresividad: definición, autores, teorías y consecuencias. *Educación y futuro : revista de investigación aplicada y experiencias educativas*. 38, 39-56. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/191198/Conceptualizaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Buss, A. H. (2012). Later Developing Traits: Sensation Seeking, Aggression, And Dominance. In *Pathways to Individuality: Evolution and Development of Personality Traits* (pp. 89–120). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/13087-005>

- Brilliant T, D., Nouchi, R., & Kawashima, R. (2019). Does Video Gaming Have Impacts on the Brain: Evidence from a Systematic Review. *Brain sciences*, 9(10), 251. <https://doi.org/10.3390/brainsci9100251>
- Chahín, N. y Briñez, B. (2018). Psychometric Properties of the Internet and Videogames Addiction Questionnaire for Adolescents. *Scopus*, 17(4), 1-13. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85059607974&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=adiccion+a+videojuegos&nlo=&nlr=&nls=&sid=92a491b5451b7dad6f57ec57da369c3f&sot=q&sdt=sisr&sl=42&s=TITLE-ABS-KEY-AUTH%28adiccion+a+videojuegos%29&ref=%28adiccion+a+videojuegos%29&relpos=6&citeCnt=6&searchTerm=>
- Chamorro, M., Faúndez, F., Navarro, N., Polanco, R. y Rojas, C. (2022). “Game (not) Over”: A Systematic Review of Video Game Disorder in Adolescents. *Scielo*, 31(2), 45-64. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-54692022000200045&lang=es
- Chen, K. H., Oliffe, J. L., & Kelly, M. T. (2018). Internet Gaming Disorder: An Emergent Health Issue for Men. *American journal of men's health*, 12(4), 1151–1159. <https://doi.org/10.1177/1557988318766950>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Chumbes, J. (2021). *Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/66923/Chumbes_CJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Donati, M. A., Guido, C. A., De Meo, G., Spalice, A., Sanson, F., Beccari, C., & Primi, C. (2021). Gaming among Children and Adolescents during the COVID-19 Lockdown: The Role of Parents in Time Spent on Video Games and Gaming Disorder Symptoms. *International journal of environmental research and public health*, 18(12), 6642. <https://doi.org/10.3390/ijerph18126642>

- EsSalud. (8 de septiembre de 2021). *EsSalud detecta que 3 de cada 10 niños evidencian conductas relacionadas a la adicción a los videojuegos debido al confinamiento*. <http://noticias.essalud.gob.pe/?inno-noticia=essalud-detecta-que-3-de-cada-10-ninos-evidencian-conductas-relacionadas-a-la-adiccion-a-los-videojuegos-debido-al-confinamiento>
- Faya, J y González F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DLCJAZ-Gonz%C3%A1lez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, J. (2013). Adicciones Tecnológicas: El Auge De Las Redes Sociales. *Redalyc*, 13(1), 5-13. <https://www.redalyc.org/pdf/839/83928046001.pdf>
- González, A. (2020). *Agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera* [Tesis de Licenciatura, Universidad Especializada De Las Américas] http://repositorio2.udelas.ac.pa/bitstream/handle/123456789/509/Abdiel_Gonz%C3%A1lez_of.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gonçalves, B., Pimentel, C., Miranda, M., & Evangelista, T. (2020). "Brutal Kill!" Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25(2), 261-271. <https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>
- Griffiths, M. & Beranuy, M. (2008). Adicción a los videojuegos. Una breve revisión psicológica. *Revista de Psicoterapia*, 19(73), 33-50.
- Hernández, C. y Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta, Revista científica Del Instituto Nacional De Salud*, 2(1), 75–79. <https://doi.org/10.5377/alerta.v2i1.7535>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill Education. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Lérida, V., Aguilar, J., Collado, R., Alférez, M.; Fernández, J. y Luque, A. (2023). Internet and Video Games: Causes of Behavioral Disorders in Children and Teenagers. *Children*, 10(1), 86. <https://www.proquest.com/docview/2767188486/9A98D2319BD34F70PQ/3>

- Lopez, M. y Suclupe, H. (2022). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93514/Lopez_GIM-Suclupe_HHO-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López, S., Marín, D., Rial, A., y Rodríguez, J. (2022). Videojuegos, salud, convivencia y adicción. ¿Qué dice la evidencia científica? *Psychology, Society & Education*, 14(1), 45-54.
<https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/psye/article/view/14178>
- Luker, E. (1 de julio de 2022). *Are video games, screens another addiction?*.
<https://www.mayoclinichealthsystem.org/hometown-health/speaking-of-health/are-video-games-and-screens-another-addiction>
- Malca, V. (2019). *Influencia Del Uso De Videojuegos En La Conducta Agresiva En Escolares De Una Institución Educativa Privada De Chongoyape, 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán]
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/9892/Malca%20Calderon%20Vilma%20Medaly.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mamun, M. A., Ullah, I., Usman, N., & Griffiths, M. D. (2022). PUBG-related suicides during the COVID-19 pandemic: Three cases from Pakistan. *Perspectives in psychiatric care*, 58(2), 877–879. <https://doi.org/10.1111/ppc.12640>
- Márquez, E. y Abe, A. (2022). *Relación entre el consumo de videojuegos y la conducta agresiva en niños, entre 10 a 13 años de instituciones educativas públicas de Lima 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/103297/Marquez_CER-Abe_RAM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martín, M. (2020). La agresividad humana y sus interpretaciones. *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*, 20(34), 427-441.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7720611>
- Mendoza, H. A. (2013). *Construcción de la escala de adicción a videojuegos ham-1st en adolescentes escolares del distrito de los olivos* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
https://www.researchgate.net/publication/338832112_construccion_de_l

a_escala_de_adiccion_a_videojuegos_hamm1st_en_adolescentes_esc
olares_del_distrito_de_los_olivos

- Ministerio de Salud. (13 de marzo de 2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Gobierno del Perú. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes/>
- Mishra, P., Pandey, C. M., Singh, U., & Gupta, A. (2018). Scales of measurement and presentation of statistical data. *Annals of cardiac anaesthesia*, 21(4), 419–422. https://doi.org/10.4103/aca.ACA_131_18
- Organización Mundial de la Salud. (14 de septiembre de 2018). *Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11*. <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>
- Orsolya, K., Patrik, K., Griffiths, M., Zsolt, D.(2023). Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology. *Comprehensive Psychiatry* 122(23), 1-11.<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0010440X23000135#s0085>
- Osa, N. (2019). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional* [Tesis de Bachiller]. Universitat de les Illes Balears. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Palomino E. (2020). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas. Lima, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48361/Palomino_AEV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Peralta, L., y Torres M. (2020) Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS*, 5(3), 118-130. <https://casus.ucss.edu.pe/index.php/casus/article/view/263/183>
- Pérez, M. y Cernuda, A. (2020). La actividad artística como regulador de los procesos de ansiedad y agresividad en niños. *Revista Portuguesa de Educação*, 33(2), 226-239. <https://www.redalyc.org/journal/374/37465637012/>

- Pichihua, S. (6 de septiembre de 2021). Consumo de videojuegos en el Perú creció durante la pandemia. *Andina* <https://andina.pe/agencia/noticia-consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx>
- Quezada, A. (2019). Uso De Videojuegos y Conducta Agresiva en Estudiantes De Secundaria De La Institución Educativa Fe Y Alegría N°2 De San Martín De Porres [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/22518/Quezada%20Pacherre%2c%20Alexandra%20Belissa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quwaider, M., Alabed, A., Duwairi, R. The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science* 151, 575-582. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050919305393>
- Ramírez-Corone, Andrés Alexis, Martínez Suárez, Pedro C., Cabrera Mejía, Javier Bernardo, Buestán Andrade, Pablo Andrés, Torracchi-Carrasco, Esteban, & Carpio Carpio, María Gabriela. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos venezolanos de farmacología y terapéutica*, V39(n2), págs 209–214. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55969799012>
- Ramos, S. & Navarro, C. (2021). *Abuso de videojuegos y agresividad en niños de 9 a 11 años de Ate, 2020* [Tesis de Licenciatura]. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/55054>
- Rodríguez, M. y García, F. (2021). The use of video games in adolescents. A Public Health problema. *Scopus*, 20(2), 575 – 591. [https://www.redalyc.org/journal/3691/369163433017/](https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85109926721&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=adiccion+a+videojuegos&sid=ee94511f65644882866161dd07e84b3c&sot=q&sdt=b&sl=42&s=TITLE-ABS-KEY-AUTH%28adiccion+a+videojuegos%29&relpos=4&citeCnt=2&searchTerm=Sans, D. (2019). Adolescence and consumption of video games: a narrative review of the state of the art. <i>Redalyc</i>, 26(1), 171-181. <a href=)
- Sánchez, J. y Benítez, E. (2022). Revisión sobre la “salud mental y nuevas tecnologías”. Análisis de las redes sociales y los videojuegos en las primeras etapas de desarrollo como factores modulares de una salud mental positiva.

International Journal of Developmental and Educational Psychology, (22)2, 79-88. <https://dx.doi.org/10.17060/ijodaep.2022.n1.v2.2324>

Sandoval, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente?. *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87-102. <https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi18-1.ctvp>

Vergara, I. (2022). Videojuegos: ¿cómo saber si una persona padece de una adicción y cómo prevenirlo?. *Agencia Peruana de Noticias Andina*. <https://andina.pe/agencia/noticia-videojuegos-como-saber-si-una-persona-padece-una-adiccion-y-como-prevenirlo-882697.aspx>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA INTERNA

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología	Variables	Instrumento
<p>¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023?</p>	<p>Objetivo General Establecer la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad de los adolescentes de Ate Vitarte, 2023</p> <p>Objetivos Específicos OE1: Describir los niveles de agresividad de adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023. OE2: Describir los niveles de uso de videojuegos de adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023. OE3: Determinar la relación del uso de videojuegos con la agresividad verbal de adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023. OE4: Relacionar el uso de videojuegos con la agresividad física de adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023. OE5: Identificar la relación del uso de videojuegos con la hostilidad OE6: Determinar la relación del uso de videojuegos con la ira, de adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y la agresividad en adolescentes de Ate Vitarte, 2023.</p>	<p>Tipo de investigación: Básica (Arias et al., 2022).</p> <p>Alcance: Transversal (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).</p> <p>Nivel: Correlacional (Arias et al., 2022).</p> <p>Diseño: No experimental (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).</p> <p>Población: Población finita (Buitrago y Sosa, 2021). Compuesta por 800 estudiantes de un colegio de Ate - Vitarte.</p> <p>Muestra: No probabilística (Hernández y Carpio, 2019)</p> <p>Muestreo: Muestreo por conveniencia (Hernández y Carpio, 2019)</p>	<p>Uso de videojuegos</p> <p>Agresividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Escala HAMM-1ST de videojuegos ● Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Agresividad	La agresividad es el comportamiento agresivo que se dirige a otra persona o a un animal, con el objetivo de provocar daño o perjuicio, ya sea física o psicológicamente (Buss, 2012).	Buss y Perry (1982) exponen que la agresividad se explica mediante las siguientes dimensiones que son agresividad física, verbal, hostilidad e ira.	Agresividad Física Agresividad Verbal Ira Hostilidad	Golpes, Peleas físicas, Amenazas Discusiones verbales, Gritos Enojo, Impulsividad Envidia, Injusticia, Desconfianza, Resentimiento	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29 2, 6, 10, 14, 18 3, 7, 11, 15, 19, 22, 25 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28	Ordinal
Uso de videojuegos	Mendoza (2013) refiere que es la conducta que se lleva a cabo de jugar a juegos de video, que no es de manera constante y cuya ejecución no implica algunas molestias para la persona.	Mendoza (2013) explica que el uso de videojuegos se mide mediante las dimensiones de tolerancia, focalización, síntomas de abstinencia, modificación del estado de ánimo, conflicto y recaída.	Focalización Modificación del estado de ánimo Tolerancia Síntomas de abstinencia Conflicto Recaída	Angustia, Deterioro social Sensación de relajó. Incremento de las horas de juego. Cambios de humor, Estrés, Problemas de sueño. Querer disminuir el tiempo de juego. Dificultad para controlarse. Relapso	1, 7, 13, 19, 25, 31 2, 8, 14, 20, 26, 32. 3, 9, 15, 21, 27, 33 4, 10, 16, 22, 28, 34 5, 11, 17, 23, 29, 35. 6, 12, 18, 24, 30, 36.	Ordinal

ANEXO 3: FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO DE USO DE VIDEOJUEGOS

Nombre del instrumento	ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS
Autor	Mendoza Mezarina, Hugo.
Origen	Lima, Perú
Año de publicación	2013
Forma de aplicación	Individual o grupal
Población	Jóvenes en el rango de edad de 11 a 17 años
Sistema de calificación	Las preguntas de la prueba son de respuesta múltiple tipo Likert. El evaluado puede escoger entre cinco opciones y los puntajes son iguales para todas las preguntas del test: Nunca (0) - Raras Veces (1) - A Veces (2) - Con Frecuencia (3) – Siempre (4) Por lo tanto, la puntuación general de la escala varía desde 0 hasta 144 pts.

ANEXO 4: FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO DE AGRESIVIDAD

Nombre del instrumento	ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS
Autores	Buss, A. y Perry, M.
Origen	Estados Unidos
Año de publicación original	1982
Adaptación Perú	Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, N.
Año de adaptación	2012
Forma de aplicación	Individual o grupal
Población	Jóvenes en el rango de edad de 12 a 18 años
Sistema de calificación	El instrumento es de tipo Likert, el puntaje es de acuerdo al número que se marcará como respuesta, con excepción de 2 reactivos que son negativos (se puntuará inversamente).

ANEXO 5: FORMATO DEL INSTRUMENTO 1

ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS

Edad: Sexo: Grado y Sección :

INSTRUCCIONES

Este cuestionario contiene una serie de preguntas. Lee detenidamente cada una de ellas y elige la alternativa que mejor describa la frecuencia con la que lo realizas:

1. Nunca 2. Raras veces 3. A Veces 4. Con Frecuencia 5. Siempre

A continuación podrás decirnos cómo te sientes, piensas o actúas en la mayoría de las ocasiones. Elige solo una respuesta marcando con un aspa (X) dentro del recuadro correspondiente a la columna de tu respuesta. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad. Si deseas cambiar alguna respuesta, borra o anula la marca realizada y marca el espacio que consideres adecuado. Asegúrate de contestar a todas las preguntas.

		Nunca	Raras Veces	A Veces	Con Frecuencia	Siempre
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?					
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?					
3	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?					
5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?					
6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?					
8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?					
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?					
10	¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?					
11	¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?					
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?					
13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?					
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?					
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?					
16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?					

17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?					
18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?					
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?					
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?					
22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?					
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?					
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?					
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?					
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?					
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?					
29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?					
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?					
31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?					
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?					
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?					
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?					
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?					

ANEXO 6: FORMATO DEL INSTRUMENTO 2

CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY

EDAD: _____ SEXO: _____ GRADO DE INSTRUCCIÓN: _____

INSTRUCCIONES

A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrías ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión. Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

	1 CF	2 BF	3 VF	4 BV	5 CV
01. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
02. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
03. Me enojo rápidamente, y no se me pasa en seguida					
04. A veces soy bastante envidioso					
05. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
06. A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
07. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
08. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
09. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13. Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15. Soy una persona enojona					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					

20. Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21. Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos					
22. Algunas veces pierdo el control sin razón					
23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24. Encuentro buenas razones para golpear a las personas					
25. Tengo dificultades para controlar mi genio					
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27. He amenazado a gente que conozco					
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

ANEXO 7: MODELO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023”, cuyo objetivo es establecer la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023. Esta investigación es desarrollada por las estudiantes Yesenia Bravo González y Giovana Vega Ore, estudiantes de Psicología de la Universidad César Vallejo, del campus Ate, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará en el ambiente de salón de clases de la institución educativa. Las respuestas al cuestionario serán anónimas.

Si tiene preguntas sobre su participación en esta investigación puede contactar a Yesenia Bravo al teléfono 956737732 o al correo electrónico yeseniabravog@gmail.com o también a Giovana Vega al teléfono 923961451 o correo electrónico glvegav@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:

ANEXO 8: MODELO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: “Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023”

Investigadoras: Yesenia Bravo González y Giovana Vega Oré

Propósito

Te invitamos a participar en la investigación titulada “Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023”, cuyo objetivo es establecer la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad de los adolescentes de un colegio nacional de Ate Vitarte, 2023.

Es importante resaltar que la información que nos brindes será utilizada con fines académicos, no será divulgado tus datos personales y se cuidará tu imagen e integridad durante todo el proceso. Tu participación es de forma voluntaria y por ello agradecemos tu atención y colaboración, sin embargo, si decides no participar o abandonar el estudio en cualquier momento, no tendrá ningún efecto en contra tuya.

Después de haber leído los propósitos de la investigación, Sí ___ ; NO__ autorizo participar en la investigación antes mencionada.

ANEXO 9: RESULTADOS PRUEBA PILOTO DE ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS.

Procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	50	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	50	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,917	36

ANEXO 10: RESULTADOS PRUEBA PILOTO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY

Procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	50	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	50	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,906	29

ANEXO 11: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO JUEZ N°1 PARA CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Observaciones: Tiene suficiencia _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. García García, Eddy Eugenio

DNI: 07840149

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad César Vallejo	Dr. Psicología	2019 - 2021
02	Universidad César Vallejo	Mg. Psicología Educativa	2015 -2017

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Universidad César Vallejo	Docente	Sede Ate	2018 - Actualidad	Docente Investigador
02					
03					

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

04 de abril de 2023

Dr. Eddy Eugenio García García

ANEXO 12: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO JUEZ N°2 PARA CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. /Mg:**DEYVIBACA ROMERO**.....

DNI:.....**43772767**.....

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM	Maestría en Psicología Clínica y de la Salud	2010-2012
02	UNMSM	Psicología	2005-2010

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	USIL	Docente	Lima	2022-2023	Dictado de cursos asociados a análisis estadísticos aplicados a la Psicología
02	USMP	Docente	Lima	2019-2023	Dictado de cursos asociados a investigación en Psicología
03	UCV	Docente	Lima	2018	Dictado de cursos asociados a investigación en Psicología
04	UIGV	Docente	Lima	2012-2019	Dictado de cursos asociados a investigación en Psicología

¹Perinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



08 de mayo de 2023

ANEXO 13: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO JUEZ N°3 PARA CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Observaciones: Mejorar la redacción.

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Ethel Camarena Jorge

DNI: 06769369

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Inca Garcilaso de la Vega	Lic. Psicología	1989 - 1993
02	Universidad Inca Garcilaso de la Vega	Mg. Psicología	1996-1998

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Hospital Arzobispo Loayza,	Jefa del Servicio de Psicología	Cercado de Lima	2016 - Actualmente	Jefe y Psicóloga asistencial
02	Universidad Inca Garcilaso de la Vega	Docente universitaria	Lince	2009 al 2020	Docente universitaria
03	Universidad Cesar Vallejo	Docente universitaria	Lima Norte	2016 - Actualmente	Docente universitaria

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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


Mg. Ethel Camarena Jorge
PSICOLOGA
C. P. S. P. 9059

Dra. Ethel Camarena

10 de mayo de 2023

ANEXO 14: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO JUEZ N°4 PARA CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: CLAUDIA KARINA GUEVARA CORDERO. DNI: 43617299

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM (LICENCIATURA)	PSICOLOGIA	2004 - 2009
02	UNMSM (MAESTRIA)	PSICOLOGIA CLINICA Y DE LA SALUD	2010-2012
03	UNMSM (DOCTORADO)	DOCTORADO EN PSICOLOGIA	2017-2018

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

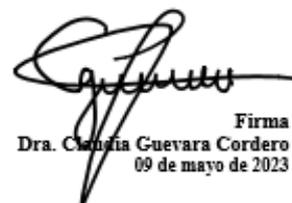
	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UPN	DTC	BRENA-LIMA	2017-ACTUALIDAD	ACADEMICAS Y ADMINISTRATIVAS
02	UTP	DTP	LIMA CENTRO	2016-2021	ACADEMICAS
03	UCSUR	DTP	LIMA SUR	2015-2017	ACADEMICAS

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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


Firma
Dra. Claudia Guevara Cordero
09 de mayo de 2023

ANEXO 15: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO JUEZ N°5 PARA CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Manuel Francisco Corzo del Campo
 DNI: 08823488

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Inca Garcilaso de la Vega	Psicología	1977-1983
02	Universidad Inca Garcilaso de la Vega	Maestría	2009-2010

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Inca Garcilaso de la Vega	Docente	Lima	2010-2011	Docencia
02	Universidad Alas Peruanas	Docente	Lima	2002-2014	Docencia
03	Universidad Comu Vallojo	Docente	Lima	2015-2023	Docencia

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

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

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

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


 09 de mayo de 2023

ANEXO 16: AUTORIZACIÓN DE USO DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY

Authorization to use the Buss-Perry Aggression Questionnaire Externo

Recibidos

 **YESENIA YUMEI...** 13 abr
para dbuss ▾  

Dear Dr. Buss

It is a pleasure to address you to express our cordial greetings and in turn introduce ourselves, we are: Yesenia Bravo González and Giovana Vega Ore, Psychology students at César Vallejo University, we are currently doing a research project to obtain a degree in psychology, entitled: "Videogame use and aggression in adolescents from a public school, ATE DISTRICT, 2023", our research work has academic purposes, non-profit.

We are interested in using the Aggression Questionnaire, whose author is Arnold Buss, whom we understand, is your father. We would like to ask you for your permission to use the instrument, for academic purposes only and thus continue with the development of the research project.

Thank you very much for your attention. We look forward to receiving your reply.

 **Buss, David M** 14 abr
para mí ▾  

Permission granted.

David M. Buss
www.davidbuss.com

[Mostrar texto citado](#)

ANEXO 17: AUTORIZACIÓN DE USO DEL INSTRUMENTO ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS

Permiso de uso de Escala

Hamm 1 ST

Externo

Recibidos



YESENIA YU... 12/12/2022

para psichamm1st



Muy buenas noches.

Soy Yesenia Bravo, estudiante de la carrera de Psicología de la Universidad César Vallejo. Mi compañera, Giovana Vega, y yo, queríamos por favor solicitar permiso para poder usar su escala HAMM-1ST de videojuegos, estamos interesadas en el instrumento para usarlo en nuestro proyecto de investigación.

Quedo atenta a su respuesta, muchas gracias por su atención.



Hugo Aquile... 15/12/2022

para mí



Buenos noches Yesenia,

Siento la demora en el envío del presente correo. Con respecto a mi prueba psicométrica, tienes mi autorización para utilizarla en tu investigación. Te adjunto material que será de utilidad y te deseo muchos éxitos.

Saludos,

Hugo Aquiles Mendoza Mezarina
Psicólogo Forense
CEM Comisaría Independencia

RPC. 932-959568 Cel. 984-767728

[Mostrar texto citado](#)

ANEXO 18: MÉTODO PARA HALLAR LA MUESTRA

La fórmula que se utilizó es la siguiente:

$$n = \frac{Z^2 S^2 N}{E^2 (N-1) + Z^2 S^2}$$

n= Tamaño de la muestra

N=Tamaño poblacional

Z= Coeficiente de confiabilidad (95%)=1.96

S²= Varianza muestral=0.5

E= Error de 5%=0.05

ANEXO 19: V DE AIKEN

		J1	J2	J3	J4	J5	Media	V Aiken
ITEM 1	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 2	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 3	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 4	Claridad	0	1	1	1	1	0.8	0.80
	Pertinencia	0	1	1	1	1	0.8	0.80
	Relevancia	0	1	1	1	1	0.8	0.80
ITEM 5	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 6	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 7	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 8	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 9	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 10	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 11	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 12	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 13	Claridad	0	1	1	1	1	0.8	0.80
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 14	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 15	Claridad	1	1	0	1	0	0.6	0.60
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00

ITEM 16	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 17	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 18	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 19	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 20	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 21	Claridad	1	1	1	1	0	0.8	0.80
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 22	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 23	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 24	Claridad	1	1	1	1	0	0.8	0.80
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 25	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 26	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 27	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	0	1	1	1	0.8	0.80
	Relevancia	1	0	1	1	1	0.8	0.80
ITEM 28	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
ITEM 29	Claridad	1	1	1	1	1	1	1.00
	Pertinencia	1	1	1	1	1	1	1.00
	Relevancia	1	1	1	1	1	1	1.00
		0.95	0.98	0.99	1.00	0.97	0.98	0.98