



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de  
secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo  
2022

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciado en Psicología

**AUTOR:**

Carmen Navarro, Juan Diego ([orcid.org/0000-0002-5508-3435](https://orcid.org/0000-0002-5508-3435))

**ASESORA:**

Mg. Cabanillas Palomino, Roxana ([orcid.org/0000-0003-1360-1625](https://orcid.org/0000-0003-1360-1625))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Violencia

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

**CHICLAYO - PERÚ**

**2023**

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo de investigación

A Dios, que siempre se mantuvo guiándome y protegiéndome en este difícil camino, además fue quien me brindó la fuerza necesaria para poder seguir adelante a pesar de las adversidades.

A mi familia puesto que fueron el pilar fundamental para poder seguir adelante y quienes me brindaron el apoyo emocional necesario para conseguir mis objetivos.

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar a Dios, porque sin su bendición, todo el esfuerzo y sacrificio empleado no habría sido posible, a mi familia, amigos y personas que estuvieron junto a mí y me empujaron a seguir esforzándome, a mi asesora, que sin sus enseñanzas, buena actitud y paciencia, pudo guiarme adecuadamente en la realización del presente trabajo.

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III.METODOLOGÍA.....	10
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	10
3.2. Variables y operacionalización.....	10
3.3. Población, muestra y muestreo.....	11
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	12
3.5. Procedimiento.....	13
3.6. Método de análisis de datos.....	14
3.7. Aspectos éticos.....	14
IV. RESULTADOS.....	16
V. DISCUSIÓN.....	25
VI. CONCLUSIONES.....	28
VII. RECOMENDACIONES.....	29
REFERENCIAS.....	30
ANEXOS	

## Índice de tablas

<i>Tabla 1 Correlación entre las variables de adicción a los videojuegos y agresividad (n=341)</i> .....	16
<i>Tabla 2 Distribución de frecuencias de la variable adicción a los videojuegos (n=341)</i> .....	17
<i>Tabla 3 Distribución de frecuencias de la variable agresividad (n=341)</i> .....	18
<i>Tabla 4 Correlación entre la dimensión focalización y las dimensiones de la variable de agresividad (n=341)</i> .....	19
<i>Tabla 5 Correlación entre la dimensión modificación del estado del ánimo y las dimensiones de la variable de agresividad (n=341)</i> .....	20
<i>Tabla 6 Correlación entre la dimensión tolerancia y las dimensiones de la variable de agresividad (n=341)</i> .....	21
<i>Tabla 7 Correlación entre la dimensión síntomas de abstinencia y las dimensiones de la variable de agresividad (n=341)</i> .....	22
<i>Tabla 8 Correlación entre la dimensión conflicto y las dimensiones de la variable de agresividad (n=341)</i> .....	23
<i>Tabla 9 Correlación entre la dimensión recaída y las dimensiones de la variable de agresividad (n=341)</i> .....	24

## Resumen

El presente estudio de investigación de tipo básico, cuantitativo, descriptivo correlacional y de diseño no experimental de corte transversal se realizó con la finalidad de determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa pública de Chiclayo, la muestra se conformó por 341 adolescentes cuyas edades oscilaban entre los 12 y 17 años, así pues, los principales resultados muestran que existe correlación directa ( $\rho=,640$ ) y altamente significativa ( $p=.000$ ) entre ambas variables de estudio, del mismo modo se evidencia que, el 56,9% hace uso de videojuegos, 33,1% presenta dependencia a los videojuegos y un 10,0% abusa de los videojuegos, además, incidiendo en que, el 34,9% presenta una alta tendencia a la agresividad, y un 24,6% presenta una tendencia media a la misma.

Palabras clave: Adicción a los videojuegos, Agresividad, Estudiantes del nivel secundario.

## **Abstract**

This basic, quantitative, descriptive, correlational, descriptive and non-experimental cross-sectional research study was conducted in order to determine the relationship between video game addiction and aggressiveness in students of a public educational institution in Chiclayo, the sample consisted of 341 adolescents aged between 12 and 17 years, thus, the main results show that there is a direct correlation ( $\rho=.640$ ) and highly significant ( $p=.000$ ) between both study variables, and it is also evident that 56.9% use video games, 33.1% show dependence on video games and 10.0% abuse video games, and 34.9% show a high tendency to aggressiveness, and 24.6% show a medium tendency to aggressiveness.

Keywords: Video game addiction, Aggressiveness, High school students.

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, con el avance y crecimiento exponencial de la tecnología, las personas se han ido adaptando y adoptando a las herramientas digitales como parte fundamental y esencial de su vida cotidiana, especialmente por parte de los adolescentes quienes prácticamente desde su nacimiento, fueron expuestos a la digitalidad, tomando en cuenta y según lo mencionado por Rodríguez y García (2021) la adolescencia es la etapa en donde las personas además de experimentar crecimiento en aspectos generales, también están expuestos de manera considerable a diversos riesgos los cuales pueden ser en gran manera influenciados determinadamente por el contexto social.

Según el Ministerio de Salud (2021) menciona que a inicios del confinamiento COVID- 19, se logró evidenciar que aumentó la adicción a videojuegos en niños, jóvenes y adolescentes, esto se debió al aislamiento y a la falta de socialización con individuos de su entorno y de su edad; menciona también que a nivel nacional se atendieron a 1,051 afectados por los videojuegos siendo adolescentes con edades que fluctuaban de 12 a 17 años. Para sentirse bien estas personas se involucran en los videojuegos y de esta manera poder integrarse y poder ser conocidos en un grupo ya que puedan estar con baja autoestima o provienen de familias disfuncionales. El impacto en aquellos adolescentes con esta adicción es “dejar de ser responsables en sus actividades académicas y alejarse de su familia”, mencionó Carlos Bromley, Director de Salud Mental.

Según la OMS (2022), afirma que la adicción a los videojuegos puede ocasionar angustia y puede deteriorar las relaciones interpersonales.” La sintomatología que ocasiona este tipo de adicción es muy común a la de otras adicciones generando cambios de conducta, tener pensamientos constantes hacia el juego y por último insomnio esto puede ser por la suma cantidad de estímulo generado. Las personas que padecen esta adicción pueden ponerse agresivos y apartarse de su entorno para solo dedicarse a esta actividad “, refiere la Psiquiatra de Infante- Juvenil de la Clínica de Universidad de los Andes, Dra. Andrea Aguirre.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura (Gonzales, 2017, UNESCO) afirma que los juegos de video pueden ayudar a mejorar a los individuos, dando situaciones de fracaso, aprendiendo y perdiendo para que luego al próximo intento logren realizarlo de mejor manera que lo hecho anteriormente y así desarrollen capacidades de tolerancia hacia la frustración.

Lagos (2022) menciona que la adicción a los juegos de video es una patología y aquella persona que lo padece para poder sentirse bien consigo mismo necesita jugar de manera compulsiva a este tipo de juego ocasionándole la pérdida de control en su uso, esta pérdida de control se identifica como adicción, además los videojuegos no son malos pero cuando no se hace uso excesivo de ellos pueden aportar beneficios.

En Perú se reportó que la adicción a los juegos de video en adolescentes guarda relación con la agresividad logrando identificar un índice mayor de agresividad en hombres, señalando que un 28% muestra índices muy elevados de agresividad y 32.3% índices elevados (Peralta y Torres 2020).

De acuerdo con (MINEDU, 2018) mediante la Unidad de Gestión Educativa Local 3 (UGEL) en la ciudad de Chiclayo, entre el 2015 – 2018 se atendió un aproximado de 700 casos de agresividad escolar dentro de los cuales el 62% fue constituido por estudiantes de Instituciones estatales y el 38% fueron privados, confirmando de esta manera agresión física, verbal como también psicológica.

De acuerdo a lo investigado y a la problemática que existe en nuestra sociedad perjudicando a muchos adolescentes se ha planteado esta interrogante: ¿Qué relación existe entre la adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública Chiclayo 2022?

Esta investigación tiene como finalidad brindar información y de esa manera poder demostrar la influencia que el uso excesivo de videojuegos puede ejercer en la agresividad, puesto que, en estos últimos años este tema genera un conflicto psicosocial. A nivel práctico se considerará resultados para de una u otra manera poder prevenirlo puede ser mediante talleres, programas,

conferencias, entrega de boletines que den a conocer las consecuencias positivas como también negativas si utilizan de manera excesiva los videojuegos y de esa manera emplear tácticas para el aprendizaje y así reducir el nivel de agresividad en ellos. En cuanto al ámbito metodológico, es valioso ya que acorde a esta problemática planteada se cuenta con información clara e instrumentos validados.

La investigación tiene como objetivo general establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo, en relación a los objetivos específicos tenemos el primero: Identificar el nivel de adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo, identificar el nivel de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo, así como analizar las dimensiones de la adicción a los videojuegos en relación a la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo.

Para esta investigación se planteó la siguiente hipótesis de manera general: Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública Chiclayo 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

Se pudo recopilar información y revisar trabajos de investigación que se vinculan directamente al tema de estudio, dentro de los cuales tenemos:

En el ámbito internacional a Amaneiros y Ricoy (2017), en su investigación “Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas” cuyo objetivo fue el analizar el uso de los juegos de video en los adolescentes, relacionados a sus actividades, contando con 124 participantes de entre 12 a 16 años de edad como población, obteniendo como resultados que el 6,5% de estudiantes sufren de adicción tecnológica comprendiendo el uso diariamente y de manera frecuente. Aunado a ello, un 60,5% de los participantes sacan provecho de su tiempo libre, mientras que el 23,4% los días de semana, además, un 9,6% de participantes con adicción a los videojuegos hacen uso de los mismos durante todo el día.

Andrade y Rivas (2017) en su trabajo acerca del uso de videojuegos en adolescentes, tuvieron como objetivo describir el uso de juegos de video por parte de adolescentes videojugadores, contando con un diseño descriptivo y una población de 106 alumnos, obteniendo como resultados que, los adolescentes presentan adicción a los juegos de video, manifestando un 50,8% por parte de los hombres y un 23,4% por parte de las mujeres. Por otra parte, se concluyó que los vínculos familiares y su formación no son alterados significativamente por los juegos de video.

Batalla (2018) en su investigación sobre la agresividad, ira y hostilidad en adolescentes videojugadores, tuvo como objetivo comprobar el nexo entre los tipos de juegos predilectos y el tiempo desperdiciado en videojuegos en relación a los comportamientos del síndrome AHÍ el cual comprende la agresividad, hostilidad e ira, el diseño utilizado fue no experimental cuantitativo, trabajando con 241 adolescentes, con edades de 13 a 18, quienes pertenecían a tres centros educativos mixtos, concluyendo que el 85.9% manifestaron usar videojuegos, 14,1% no jugarlos en PC o consolas, evidenciando que, los hechos violentos presentes en los juegos de video se encasillan como violencia y es considerado

factor influyente en la adolescencia para actuar agresivamente.

Toledo (2018), en su trabajo para la prevención de adicción a videojuegos basado en la intervención educativa en niños de séptimo año de educación básica, del cual tuvo como objetivo llevar a cabo un programa de intervención educativa para la prevención de la adicción a los videojuegos, trabajando con 580 estudiantes de los cuales se obtuvo una muestra de 29, evidenciando que en un 68,97% de los estudiantes existe un índice alto de interferencia de los videojuegos con sus labores académicas.

Fuentes y Pérez (2015), en su trabajo sobre los efectos que causan los juegos de video en estudiantes de Sincelejo, teniendo como objetivo determinar si el empleo en exceso de juegos de video no dirigidos, afecta en el desempeño académico y conducta, contando con 480 estudiantes de secundaria del sexo masculino y de cinco escuelas públicas, concluyendo que, el empleo de los videojuegos puede reducir la productividad académica así como generar cambios de comportamientos.

En el ámbito nacional a Ramírez (2021), en su trabajo sobre la adicción a los juegos de video y agresividad, cuyo objetivo fue hallar el vínculo entre ambas variables de estudio en estudiantes de secundaria de tres centros educativos, contando con 270 estudiantes tanto varones como mujeres de 12 a 17 años, obteniendo como resultados la existencia de un vínculo moderado positivo significativamente alto entre ambas variables.

Remigio (2017), en su investigación sobre la adicción a los juegos de video y la agresividad en adolescentes, su objetivo fue determinar la correlación entre las variables de estudio, contando con 350 alumnos de 11 a 16 años pertenecientes a ambos sexos, llegando a la conclusión que las variables se correlacionan de manera directa.

Nonalaya y Solís (2020), en su trabajo sobre la adicción a juegos de video y agresividad en escolares del nivel secundario, tuvieron como objetivo definir el vínculo de las dos variables mencionadas anteriormente, para ello se contó con 300 estudiantes de 11 a 18 años, llegando a la conclusión de la existencia de una correlación significativa entre ambas variables, manifestando que, en cuanto más

sea la adicción relacionada a los juegos de video, mayor será la proporción de agresividad entre los usuarios.

Valle (2019), en su trabajo relacionado a la agresividad y los juegos de video en adolescentes de un centro educativo, tuvo como objetivo establecer el vínculo entre las variables de estudio, su muestra fue constituida por 130 adolescentes, concluyendo con la correlación inexistente entre las dos variables.

Faya y Gonzáles (2020) en su trabajo sobre la adicción a los juegos de video y la agresividad en adolescentes de Trujillo, tuvieron como objetivo delimitar la conexión entre ambas variables de estudio en adolescentes, teniendo como muestra 347 escolares, obteniendo como resultados, la existencia de una correspondencia moderada entre las variables, concluyendo que cerca de la mitad de la población participante evidencia un índice de agresión medio, por su parte, más de la mitad, un índice de dependencia a los videojuegos moderado.

En el ámbito local a Guevara (2022), en su investigación acerca de la adicción a los juegos de video y la agresividad en escolares del primer año de nivel secundario, cuyo objetivo fue establecer la relación entre ambas variables de estudio en alumnos pertenecientes al primer año de secundaria, trabajando con 49 estudiantes de 11 y 12 años, siendo esta la misma cantidad como población y muestra, concluyendo que, en la población participante existe relación entre las variables.

Chiclayo (2021), en su trabajo sobre la adicción a los juegos de video y la agresividad en escolares del nivel secundario, tuvo como objetivo el determinar si existe relación entre sus dos variables de estudio, trabajando con 400 estudiantes pertenecientes a ambos sexos, y de entre 12 a 18 años, teniendo como resultado la existencia de la relación entre adicción a los juegos de video y la agresividad.

Según la OMS,(2021) define a la adicción a videojuegos como una alteración de la salud que hace que la persona juegue de manera excesiva que no pueda controlarse, aumentando más de cuatro horas que esté frente a una computadora o un teléfono móvil y causando que la persona sea impulsiva.

Por otro lado, Sánchez y Silvera (2019) considera que los videojuegos son una acción lúdica que se realiza mediante un dispositivo electrónico que contribuye al entretenimiento y diversión; cuando esto se realiza puede favorecer el desarrollo de diferentes capacidades en el ser humano.

Álvarez (2013) menciona que las características en la persona adicta a videojuegos son: La persona cuando está lejos de los videojuegos demuestra preocupación y muestra poco interés en otras actividades, solo por estar pendiente de los videojuegos, de manera general suelen mentir, hasta llegan a poner excusas para poder utilizar el dispositivo, alargan el tiempo las veces que pasa frente a la computadora. Así mismo cambian su vida rutinaria, ya no socializan ni interactúan con su familia, actúan a la defensiva negando lo que realmente están haciendo y malgastan su dinero en cosas relacionadas a videojuegos.

El Centro Estatal de Vigilancia Epidemiológica y Control de Enfermedades (2017), señala que las causas en una persona adicta a videojuegos son: Personalidad dependiente, problemas familiares y problemas escolares y/o sociales.

Por otro lado Carbajal y Jaramillo (2015) define a la palabra agresividad como un acto que se aprende desde indicios de la vida y que cuando un niño expresa o muestra aquellos actos violentos se pueden lograr visualizar. También mencionan que si un niño a la edad de dos o cuatro años se expone a dilemas contra problemas dentro del sistema motor.

Así mismo Molero (2017) refiere que la agresividad es una de las mayores problemáticas en el mundo, por ello se realizan distintas indagaciones para lograr saber cuál es su evolución, su origen y de qué manera poder prevenirla dentro del ámbito de la psicología. De la misma manera Buss y Perry (1992) consideran la agresividad como agravio que se causa a otra persona y dañando su estabilidad.

Según Sáenz (2016) menciona que la persona con rasgos agresivos utiliza un tono de voz alto, para ofender y desprestigiar; así mismo tiene uso visual dominante y tiene una apariencia rígida, suele ser egocéntrico, no tiene control

de sus emociones frente a la situación tomando cualquier decisión extremista y suele deprimirse, no logrando comprenderse, sintiendo gran culpa.

Según Villanueva (2017) refiere que el agresor muestra comportamientos de amenaza y acosa a su víctima, provocando discusiones; así mismo maneja objetos que de una u otra manera ocasionan golpes hacia su pareja. Por otro lado, suele practicar actos de malicia contra sus semejantes y tiene antecedentes de haber cometido actos de violencia o agresión tanto físicas, sexuales o psicológica.

Molero (2017) utiliza el cuestionario AQ de Buss y Perry para poder clasificarlo y establecer: la modalidad en donde se logra visualizar cuando se usa objetos cortantes o de fuerza; la agresión verbal en la cual se hace uso de palabras para poder chantajear y excluir; las relaciones interpersonales que son las actitudes de hostigamiento y actos de desafío; las agresiones indirectas que involucran palabras para difamar a la víctima; el grado de actividad el cual genera obstáculos al éxito y siempre es negativo; y la hostilidad vs ira que están relacionados ya que cuando una persona se siente hostil puede generarle un acto de ira.

Según Sáenz (2016), existen componentes de agresividad los cuales son: biológicos en donde se menciona que los hombres tienen más predisposición a ser agresivos en comparación a las mujeres y que en la etapa de la adolescencia existe una mayor producción de hormonas; familiares que abarca la forma como suelen criar la familia e influye en las acciones agresivas; sociales en donde se muestra aquellos roles que la persona realiza dentro de su entorno; cognitivos el cual corresponde a aquellas situaciones que encierran a la persona, como prohibirle que se pueda socializar; y ambientales en la cual se recalca las diferentes conductas de agresión que tiene el individuo en diferentes contextos.

Por otra parte, en cuanto a los modelos teóricos, tenemos que las teorías sociológicas de la agresividad según Lorenc (2014) quien declara que la agresividad se da dentro de un grupo de personas, así como también en una única persona y que puede surgir según el entorno y los sucesos que causan un acto de amenaza. La teoría del instinto de Konrad Lorenz que define a la

agresividad como acto propio que se da en el ser humano y que al liberar de la presión, se determina catarsis (Villanueva2017). Tenemos también que, según la teoría de la frustración-agresión de Dollar et al., si una persona realiza actos que impidan conseguir sus objetivos, esto ocasiona una respuesta denominada fracaso y esto ocasiona que logre aparecer la agresión (Tintaya, 2017). Cabe señalar que, en lo relacionado a la Teoría de la excitación-transferencia, se menciona que la agresividad suele darse en distintas situaciones donde existe un problema y que se puede modificar hasta transformar en contextos concurrentes (Molero, 2017).

Aunado a ello, tenemos la teoría comportamental de Buss, donde se menciona que si la agresividad se instaura se puede considerar un estilo de personalidad que se puede convertir en una costumbre en relación al contexto en el que vive la persona, por otro lado, se hace mención que la agresividad es un acto de atacar; como también, la Teoría de trayectorias evolutivas en la cual se puede afirmar que los actos vivenciales que fueron traumáticos en diferentes etapas de una u otra manera pueden anunciar los orígenes de las tipologías de la agresividad (López, 2015).

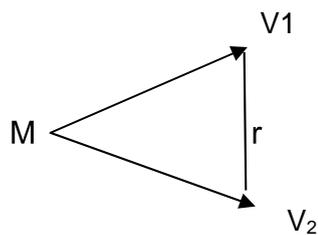
### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

Según el estudio de las variables es aplicada, porque se basa en realizar estudios científicos con el objetivo de hallar respuesta y mejorar la situación o problemática de la vida cotidiana, además de mantener conocimientos y realizarlos en la práctica, Gerena (2016). Presenta un nivel descriptivo correlacional, puesto que, su finalidad es determinar el nivel de asociación de las dos variables que se llegaron a estudiar (Arias, 2006; Hernández-Sampieri et al, 2014).

Este estudio es de diseño no experimental, transaccional y correlacional dado que las dos variables que se van estudiar son imposibles de manipular y solo se pueden ver o evaluar tal cual se presentan en su ambiente directo, y así poder estudiarlas. Gerena (2016).

Para lo cual se realizará el gráfico



Dónde:

M: Muestra

V1: Adicción a videojuegos

V2: Agresividad

r: Relación de V1 y V2

#### 3.2 Variables y operacionalización

Variable N° 01: Adicción a los videojuegos

Definición conceptual: Llamada "adicciones tecnológicas" a la adicción no química que compromete la interacción sujeto-máquina, la cual puede ser relacionada a la televisión (pasiva) como también a las consolas o internet (activa), siendo estas, ciertas formas de adicción psicológica. (Griffiths, 2005,

como se citó en Fuentes, 2018).

Definición operacional: Los niveles correspondientes a esta variable fueron medidos a través del uso de la escala de adicción a videojuegos HAMM-1ST, realizado por Mendoza (2013). Esta escala está comprendida por 36 ítems repartidos en seis dimensiones, obteniendo como puntuación la suma de cada una de las dimensiones.

Indicadores: Focalización, Modificación del estado de ánimo, Tolerancia, Síntomas de abstinencia, Conflicto y Recaída.

Escala de medición: Ordinal - Politómica

Variable N° 2: Agresividad

Definición conceptual: La definen como un comportamiento agresivo y acciones realizadas con el fin de propiciar daños a otro individuo, alterando su desarrollo social, entorpeciendo la coexistencia sana y proyectando patrones agresivos, (Buss y Perry, 1992, como se citó en Chiclayo, 2021).

Definición operacional: Los niveles correspondientes a esta variable fueron medidos a través del uso del cuestionario AQ de Buss y Perry (1992). Está comprendida por 29 reactivos de los cuales se desprenden en cuatro dimensiones y que, para obtener la calificación general, deben sumarse los puntajes de todas las dimensiones.

Indicadores: Agresividad física, Agresividad verbal, Hostilidad e Ira.

Escala de medición: Nominal

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

La población o también conocida universo, se trata de un grupo de casos que tienen determinadas características (Hernández, 2014). Para esta investigación la población que se tomará en cuenta estará conformada por 3000 escolares de un centro educativo público de la ciudad de Chiclayo con edades de 12 a 18 años.

En cuanto a criterios de inclusión se tomará en cuenta a estudiantes de la Institución Educativa estudiada, cuyos apoderados hayan firmado el consentimiento informado, afirmando que participaran de forma voluntaria en el estudio.

En lo referente a los criterios de exclusión, se descartaron escolares los cuales cuyos apoderados no brindaron su consentimiento y no aceptaron participar en la evaluación, como también las respuestas inadecuadas o que carezcan de validez en relación a los instrumentos aplicados.

Para la obtención de la muestra, se optó por hacer uso del muestreo probabilístico, dando oportunidad de manera igualitaria a toda la población, de poder participar y ser seleccionados. Está representado por 341 estudiantes, para ello se utilizó la fórmula con una población de 3000, nivel de confianza de 1.96, error de estimación de 0.05 y probabilidad de fracaso y éxito de 0.5.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En el presente trabajo de investigación, en cuanto a la obtención de datos, se hará uso de dos cuestionarios, con el cual se obtendrá la información, luego se explorarán los rasgos que presentarán cada persona encuestada de la muestra elegida.

A continuación, se mostrarán los instrumentos que serán utilizados para esta investigación:

El instrumento utilizado para la medición de la primera variable, fue la Escala de Adicción a Videojuegos HAMM-1ST, creada por Mendoza (2013), su administración es tanto individual como grupal, dirigida para poblaciones cuyas edades estén situadas dentro del rango de 11 a 17 años, con una duración de 25 minutos aproximadamente. Consta de 36 ítems los cuales comprenden 6 dimensiones segmentadas en 6 ítems cada una.

En lo referente a los aspectos psicométricos, posee validez de contenido

mediante  $V$  de Aiken (0.95) e índice binomial (0.00) y confiabilidad por Alfa de Cronbach (0.957).

En cuanto al instrumento destinado para la variable de agresividad fue el Cuestionario de Agresión (AQ), creado por Buss y Perry (1992), adaptado al español por Andreu, Peña y Graña (2002), posteriormente adaptado de manera nacional por Matalinares et al. (2012), dirigida a sujetos de entre 10 a 19 años. Su contenido conformado por 29 reactivos, los cuales miden la agresividad de manera general como también por dimensiones, entre las cuales se encuentran la agresión física, agresividad verbal, hostilidad, ira.

La versión al español del cuestionario adaptado al contexto peruano contiene validez de constructo por medio de análisis factorial de 60,819%, como también, confiabilidad mediante Alfa de Cronbach de 0,836.

### **3.5. Procedimiento**

Para la investigación se realizó la identificación sobre la realidad problemática, luego se empezó con la búsqueda de estudios para realizar la comparación de sus resultados con los nuestros, ya que fueron investigaciones que tienen relación con nuestro estudio. Del mismo modo se eligió la población de la cual se sacó la muestra a la que se le aplicó los instrumentos, pero para realizar ello anteriormente se envió una solicitud a los autores para que otorguen el permiso para el uso de los cuestionarios con fines solamente académicos.

Luego, se solicitó una autorización de manera formal a la institución educativa para poder evaluar a los participantes quienes no recibieron ninguna bonificación por el llenado del cuestionario, el cual fue de manera voluntaria puesto que debieron aceptar el consentimiento informado.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Para nuestro estudio se hizo uso del método cuantitativo, que para poder demostrar las hipótesis se deben analizar y medir de manera numérica, del mismo modo se utilizó la estadística descriptiva y a través de ello podemos recopilar datos, también poder mostrarlo y realizar las interpretaciones para luego efectuar el análisis descriptivo de lo que hemos adquirido y se usará la base de datos SPSS versión 26 para poder analizar la semejanza positiva y negativa de nuestras variables y el cumplimiento de las hipótesis. Por otra parte, por medio de la prueba de normalidad, se realizó un análisis sobre los resultados obtenidos. Todo esto se llegó a realizar en base a Kolmogorov Smirnov, posterior a ello con medida de coeficiente de correlación de Spearman.

### **3.7. Aspectos éticos**

Para la realización de este trabajo investigativo, se tuvo en cuenta el consentimiento informado para cada uno de los participantes, en donde se explicó el objetivo de investigación, mencionando el fin del mismo, el cual es obtener sus respuestas, haciendo hincapié en su objetividad al participar, por el bien de la investigación.

De acuerdo al código de ética de APA, señala lo importante en cuanto a la obtención de información confidencial alcanzada por cualquier medio, por lo mismo, para obtener la información se tendrá mucho cuidado y se va a proteger la información brindada por parte de los participantes, no se revelará su identidad a terceras personas, no traicionando su confianza y optando por anteponer los principios éticos y morales.

Igualmente, como afirma en el Art. 20. Del Colegio de psicólogos del Perú código de ética profesional, se reflexionó que, al ser estudiantes e investigadores de la carrera de Psicología, tenemos la obligación de resguardar todos los datos e información ofrecida por las personas evaluadas en relación a terceros que tengan en mente el uso de dicha información para otros fines.

Conjuntamente, se realizará el agradecimiento a cada participante por su tiempo brindado para el desarrollo de los cuestionarios que se les brindó.

Asimismo, se utilizará el consentimiento libre el cual será caro, para que cada participante comprenda y si sea el caso pueda también plasmar las modalidades para revocar el consentimiento.

Posterior a ello, se tuvo en cuenta el aspecto de justicia distributiva en cuanto a la selección de participantes sin caer en la discriminación, optando por el artículo 5 resolución de consejo universitario N°0126-2017/UCV, el cual menciona un trato basado en la igualdad y del cual se ejecutó para la respectiva evaluación de los participantes.

#### IV. RESULTADOS

**Tabla 1**

*Correlación entre las variables de adicción a los videojuegos y agresividad (n=341)*

		Correlaciones	
			Agresividad
Rho de	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	,640**
Spearman		Sig. (bilateral)	,000
		N	341

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

En la tabla 1, observamos que existe una relación muy significativa y directa entre ambas variables ( $\rho=.640$ ,  $p=.000$ ) por lo cual, a mayor adicción a videojuegos existirá un mayor nivel de agresividad.

**Tabla 2**

*Distribución de frecuencias de la variable adicción a los videojuegos (n=341)*

		Categorías			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		N°	%	válido	acumulado
Válido	Dependencia	113	33,1	33,1	33,1
	Abuso	34	10,0	10,0	43,1
	Uso	194	56,9	56,9	100,0
	Total	341	100,0	100,0	

En la tabla 2, observamos que, de manera general, la adicción a los videojuegos presenta una predominancia en la categoría Uso, seguido de Dependencia y finalmente Abuso, evidenciando que un 56,9% hace uso de videojuegos, 33,1% presenta dependencia a los videojuegos y un 10,0% abusa de los videojuegos.

**Tabla 3***Distribución de frecuencias de la variable agresividad (n=341)*

		Niveles			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		N°	%	válido	acumulado
Válido	Muy alto	37	10,9	10,9	10,9
	Alto	119	34,9	34,9	45,8
	Medio	84	24,6	24,6	70,4
	Bajo	71	20,8	20,8	91,2
	Muy bajo	30	8,8	8,8	100,0
	Total	341	100,0	100,0	

En la tabla 3, observamos que, de manera general, la agresividad presenta una predominancia en nivel Alto, seguido de un nivel Medio, evidenciando que un 34,9% presenta una alta tendencia a la agresividad, y un 24,6% presenta una tendencia media a la misma.

**Tabla 4**

*Correlación entre la dimensión focalización y las dimensiones de la variable de agresividad (n=341)*

		Correlaciones	
		Focalización	
Rho de Spearman	Agresión física	Coeficiente de correlación	,502**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Agresividad verbal	Coeficiente de correlación	,430**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Ira	Coeficiente de correlación	,481**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Hostilidad	Coeficiente de correlación	,448**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341

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

En la tabla 4, observamos que, la dimensión Focalización de la variable adicción a los videojuegos se relaciona de manera directa y altamente significativa con las dimensiones de la variable Agresividad, por lo cual, a mayor Focalización, habrá mayor nivel de Agresión física, Agresividad verbal, Ira y Hostilidad.

**Tabla 5**

*Correlación entre la dimensión modificación del estado del ánimo y las dimensiones de la variable agresividad (n=341)*

		Correlaciones	
		Modificación del estado del ánimo	
Rho de Spearman	Agresión física	Coefficiente de correlación	,487**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Agresividad verbal	Coefficiente de correlación	,414**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Ira	Coefficiente de correlación	,460**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Hostilidad	Coefficiente de correlación	,445**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341

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

En la tabla 5, observamos que, la dimensión Modificación del estado del ánimo de la variable adicción a los videojuegos se relaciona de manera directa y altamente significativa con las dimensiones de la variable Agresividad, por lo cual, a mayor Modificación del estado del ánimo, habrá mayor nivel de Agresión física, Agresividad verbal, Ira y Hostilidad.

**Tabla 6**

*Correlación entre la dimensión tolerancia y las dimensiones de la variable de agresividad (n=341)*

		Correlaciones	
		Tolerancia	
Rho de Spearman	Agresión física	Coeficiente de correlación	,465**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Agresividad verbal	Coeficiente de correlación	,436**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Ira	Coeficiente de correlación	,487**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Hostilidad	Coeficiente de correlación	,431**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341

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

En la tabla 6, observamos que, la dimensión Tolerancia de la variable adicción a los videojuegos se relaciona de manera directa y altamente significativa con las dimensiones de la variable Agresividad, por lo cual, a mayor Tolerancia, habrá mayor nivel de Agresión física, Agresividad verbal, Ira y Hostilidad.

**Tabla 7**

*Correlación entre la dimensión síntomas de abstinencia y las dimensiones de la variable de agresividad (n=341)*

		Correlaciones	
		Síntomas de abstinencia	
Rho de Spearman	Agresión física	Coeficiente de correlación	,539**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Agresividad verbal	Coeficiente de correlación	,502**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Ira	Coeficiente de correlación	,517**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Hostilidad	Coeficiente de correlación	,453**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341

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

En la tabla 7, observamos que, la dimensión Síntomas de abstinencia de la variable adicción a los videojuegos se relaciona de manera directa y altamente significativa con las dimensiones de la variable Agresividad, por lo cual, a mayores Síntomas de abstinencia, habrá mayor nivel de Agresión física, Agresividad verbal, Ira y Hostilidad.

**Tabla 8**

*Correlación entre la dimensión conflicto y las dimensiones de la variable de agresividad (n=341)*

		Correlaciones	
		Conflicto	
Rho de Spearman	Agresión física	Coeficiente de correlación	,507**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Agresividad verbal	Coeficiente de correlación	,474**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Ira	Coeficiente de correlación	,496**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Hostilidad	Coeficiente de correlación	,462**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341

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

En la tabla 8, observamos que, la dimensión Conflicto de la variable adicción a los videojuegos se relaciona de manera directa y altamente significativa con las dimensiones de la variable Agresividad, por lo cual, a mayor Conflicto, habrá mayor nivel de Agresión física, Agresividad verbal, Ira y Hostilidad.

**Tabla 9**

*Correlación entre la dimensión recaída y las dimensiones de la variable de agresividad (n=341)*

		Correlaciones	
		Recaída	
Rho de Spearman	Agresión física	Coefficiente de correlación	,496**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Agresividad verbal	Coefficiente de correlación	,459**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Ira	Coefficiente de correlación	,480**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341
	Hostilidad	Coefficiente de correlación	,460**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	341

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

En la tabla 9, observamos que, la dimensión Recaída de la variable adicción a los videojuegos se relaciona de manera directa y altamente significativa con las dimensiones de la variable Agresividad, por lo cual, a mayor Recaída, habrá mayor nivel de Agresión física, Agresividad verbal, Ira y Hostilidad.

## V. DISCUSIÓN

El propósito de este trabajo investigativo tuvo como objetivo general establecer la relación entre la variable de adicción a los videojuegos y la variable de agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo. Los resultados obtenidos demuestran una relación muy significativa y directa entre ambas variables ( $\rho=.640$ ,  $p=.000$ ) por lo cual, se acepta la hipótesis general la cual expone que, a mayor adicción a los videojuegos existirá un mayor índice de agresividad. Tales resultados son similares a los expuestos por Chiclayo (2021), en su trabajo sobre la adicción a los juegos de video y la agresividad en escolares del nivel secundario, tuvo como objetivo el determinar si existe relación entre sus dos variables de estudio, trabajando con 400 estudiantes pertenecientes a ambos sexos, y de entre 12 a 18 años, teniendo como resultado la existencia de la relación entre adicción a los juegos de video y la agresividad. Por otro lado Ramírez (2021), en su trabajo sobre la adicción a los juegos de video y agresividad, cuyo objetivo fue hallar el vínculo entre ambas variables de estudio en estudiantes de secundaria de tres centros educativos, contando con 270 estudiantes tanto varones como mujeres de 12 a 17 años, obteniendo como resultados la existencia de un vínculo moderado positivo significativamente alto entre ambas variables. Nonalaya y Solís (2020), en su trabajo sobre la adicción a juegos de video y agresividad en escolares del nivel secundario, tuvieron como objetivo definir el vínculo de las dos variables mencionadas anteriormente, para ello se contó con 300 estudiantes de 11 a 18 años, llegando a la conclusión de la existencia de una correlación significativa entre ambas variables, manifestando que, en cuanto más sea la adicción relacionada a los juegos de video, mayor será la proporción de agresividad entre los usuarios.

En relación al primer objetivo específico el cual es identificar el nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo. Se aprecia una predominancia en la categoría Uso, seguido de Dependencia y finalmente Abuso, evidenciando que un 56,9% hace uso de videojuegos, 33,1% presenta dependencia a los videojuegos y un 10,0% abusa de los videojuegos. Así mismo Amaneiros y Ricoy (2017), en su investigación “Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas” cuyo objetivo fue

el analizar el uso de los juegos de video en los adolescentes, relacionados a sus actividades, contando con 124 participantes de entre 12 a 16 años de edad como población, obteniendo como resultados que el 6,5% de estudiantes sufren de adicción tecnológica comprendiendo el uso diariamente y de manera frecuente. Aunado a ello, un 60,5% de los participantes sacan provecho de su tiempo libre, mientras que el 23,4% los días de semana, además, un 9,6% de participantes con adicción a los videojuegos hacen uso de los mismos durante todo el día. Fuentes y Pérez (2015), en su trabajo sobre los efectos que causan los juegos de video en estudiantes de Sincelejo, teniendo como objetivo determinar si el empleo en exceso de juegos de video no dirigidos, afecta en el desempeño académico y conducta, contando con 480 estudiantes de secundaria del sexo masculino y de cinco escuelas públicas, concluyendo que, el empleo de los videojuegos puede reducir la productividad académica así como generar cambios de comportamientos.

En cuanto al segundo objetivo específico el cual es identificar el nivel de agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo, observamos que, de manera general, la agresividad presenta una predominancia en nivel Alto, seguido de un nivel Medio, evidenciando que un 34,9% presenta una alta tendencia a la agresividad, y un 24,6% presenta una tendencia media a la misma. Batalla (2018) en su investigación sobre la agresividad, ira y hostilidad en adolescentes videojugadores, tuvo como objetivo comprobar el nexo entre los tipos de juegos predilectos y el tiempo desperdiciado en videojuegos en relación a los comportamientos del síndrome AHÍ el cual comprende la agresividad, hostilidad e ira, el diseño utilizado fue no experimental cuantitativo, trabajando con 241 adolescentes, con edades de 13 a 18, quienes pertenecían a tres centros educativos mixtos, concluyendo que el 85,9% manifestaron usar videojuegos, 14,1% no jugarlos en PC o consolas, evidenciando que, los hechos violentos presentes en los juegos de video se encasillan como violencia y es considerado factor influyente en la adolescencia para actuar agresivamente. Andrade y Rivas (2017) en su trabajo acerca del uso de videojuegos en adolescentes, tuvieron como objetivo describir el uso de juegos de video por parte de adolescentes videojugadores, contando con un diseño descriptivo y una población de 106 alumnos, obteniendo como resultados que, los adolescentes presentan adicción a

los juegos de video, manifestando un 50,8% por parte de los hombres y un 23,4% por parte de las mujeres. Por otra parte, se concluyó que los vínculos familiares y su formación no son alterados significativamente por los juegos de video.

Respecto al tercer objetivo, se analizaron las seis dimensiones pertenecientes a la variable de adicción a los videojuegos entre las cuales se encuentran la focalización, modificación del estado del ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída, en relación a las cuatro dimensiones pertenecientes a la agresividad entre las cuales tenemos agresión física, agresividad verbal, hostilidad e ira, todo ello, en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo. Se aprecia una relación directa y altamente significativa de cada una de las dimensiones de la variable de adicción a videojuegos con cada dimensión de la variable de agresividad. Tal y como se pudo apreciar en Olmedo (2016) en su trabajo realizado en la ciudad de Arequipa acerca de la influencia de los juegos de video en relación a los comportamientos agresivos de escolares pertenecientes al 4° del nivel primario, teniendo como objetivo el determinar si el uso en exceso de los juegos de video contribuyen en los comportamientos agresivos de los escolares, siendo un estudio explicativo no experimental, con el cual se llegó a la conclusión de la existencia de una relación estrecha de la adicción a los juegos de video y los comportamientos agresivos en los escolares, puesto que, la mitad de ellos, a pesar de contar con tan pocos años de edad, demuestran un grado elevado de adicción a los juegos de video y un 45% evidencian rasgos de agresividad.

Finalmente, la investigación presenta un aporte al campo de la investigación, al originar un antecedente relevante que aporta al entendimiento de la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, a la par de, brindar aportes al campo teórico con revisiones de información actualizada, además de aportar en el ámbito empírico en cuanto a la teorización del vínculo entre ambas variables, por último, en el nivel práctico, se contribuye a futuro, puesto que los resultados darán paso a la comprensión del vínculo existente en la población con una implicación de brindar abordaje futuro.

## **VI. CONCLUSIONES**

Al término del estudio se concluye lo siguiente:

1. Se logró determinar la existencia de una relación directa y altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo.
2. Se obtuvo que la adicción a los videojuegos presente en los estudiantes de secundaria evidencia predominancia en la categoría Uso con un 56,9%, seguido de Dependencia con 33,1% y finalmente Abuso con 10,0%.
3. Se evidenció que el nivel de agresividad presente en los estudiantes de secundaria, de manera general, un 34,9% presenta una alta tendencia a la agresividad, 24,6% tendencia media, 20,8 % agresividad en nivel bajo, 10,9% tendencia muy alta y un 8,8% un nivel muy bajo.
4. Se demuestra que, existe una correlación directa y altamente significativa entre las dimensiones de la variable adicción a los videojuegos y las dimensiones de la variable agresividad.

## **VII. RECOMENDACIONES**

- Ampliar el área del departamento de psicología para los estudiantes del nivel secundario.
- Promover un abordaje psicológico de la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario.
- Promover y ejecutar programas preventivos encaminados a disminuir la temática de la dependencia a los videojuegos e incentivar a desarrollar una vida placentera.
- En el campo de la investigación, ampliar el estudio de ambas variables que permita la apertura de la comprensión de las variables psicológicas de estudio.



Chiclayo, C. M. (2021). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/75392>

Clínica Universidad de los Andes. (2022). Adicción a los videojuegos: nueva enfermedad mental declarada por la OMS. Clínica UANDES. <https://www.clinicauandes.cl/noticia/adiccion-videojuegos-nueva-enfermedad-mental-declarada-por-la-oms>

Corrales, Y. P. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega] Repositorio Institucional Universidad Inca Garcilaso de la Vega. <http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/4473>

De la Cruz, Y. (2021). *Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica – 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Los Andes]. Repositorio Institucional Universidad Peruana Los Andes. <http://www.repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/2992>

Estévez, E. & Jiménez, T. (2015). Conducta agresiva y ajuste personal y escolar en una muestra de estudiantes adolescentes españoles. *Universitas Psychologica*, 14(1), 111-124. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy14-1.caap>

Faya, J. A. Z., & González, F. M. (2020). Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45815>

Fuentes, L. S., & Pérez, L. M. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción*, 31(6), 318-328. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045571020>

Gonzales, J. (2017). La UNESCO asegura que los videojuegos nos ayudan a ser mejores personas. *TEKCRISPY*. <https://www.tekcrispy.com/2017/05/11/unesco-videojuegos-mejorespersonas/>

Griffiths, M.D. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://www.redalyc.org/pdf/839/83928046001.pdf>

Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología conductual*, 13(3), 445-462. [https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths\\_13-3oa.pdf](https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf)

Guevara, G. I. (2020). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel. [Tesis de maestría en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48856>

Lagos, P. (2022, marzo). Adicción a los videojuegos. Dr. Pedro Lagos. <https://www.pedrolagos.es/adiccion-a-los-videojuegos/>

Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. & Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. *Revista de Investigación*

en Psicología, 15(1), 147-161.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8176397>

Mendoza, H. (2013). Construcción de la Escala de Adicción a Videojuegos HAMM-1ST en adolescentes escolares del distrito de Los Olivos [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].  
[https://www.researchgate.net/publication/338832112\\_construccion\\_de\\_la\\_escala\\_de\\_adiccion\\_a\\_videojuegos\\_hamm1st\\_en\\_adolescentes\\_escolares\\_del\\_distrito\\_de\\_los\\_olivos](https://www.researchgate.net/publication/338832112_construccion_de_la_escala_de_adiccion_a_videojuegos_hamm1st_en_adolescentes_escolares_del_distrito_de_los_olivos)

Ministerio de Educación (MINEDU). (2018). Estadística de estudiantes de secundaria. Ministerio de Educación – MINEDU – Gobierno del Perú.  
<https://www.gob.pe/minedu>

Ministerio de Salud (MINSa). (2021). Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. Ministerio de Salud – MINSa – 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/>

Molero, L. (2017). Niveles de agresividad en estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Particular Trilce Villa el Salvador, Lima 2017. [Trabajo de suficiencia profesional].  
<http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/1542>

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

Olmedo, D. (2016). Influencia de los videojuegos en la conducta agresiva de

los estudiantes del 4to grado de primaria sección “A” de la Institución Educativa “Latinoamericano” del distrito de Paucarpata – Arequipa 2015 [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de San Agustín. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3561>

Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>

Peralta, L. & Torres, M. (2021) Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS. Revista de investigación y casos en salud*, 5(3), 118-130. <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>

Ramirez, R. I. (2021). Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020 [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/63311>

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

Rivas, D. M., & Andrade M. F. (2016). Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica [Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca]. Repositorio Institucional Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/21530>

- Rivera, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(16), 267- 288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Rodriguez, M., & García, F. (2021) El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591. [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1695-61412021000200017](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017)
- Sáenz, L. (2016). Relación entre clima social familiar y agresividad en los alumnos del centro de educación básica alternativa San Andrés. Piura, 2015. [Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Psicología, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/139>
- Sánchez, J. P., & Silveira, E. A. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes Prevalence and dependence to video games in a sample of adolescents. *Revista Electrónica sobre Tecnología Educación y Sociedad*, 6(11). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Tintaya, J. (2017). Construcción del inventario de tipos de violencia contra el género femenino en madres de estudiantes del 4to y 5to grado del nivel secundario de las I.E. públicas del distrito de Ventanilla, 2017 [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/3391>
- Toledo, F. M. (2018) PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO PARALELO B DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN

BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 2, PERIODO 2014 – 2015 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio de la Universidad Nacional de Loja.  
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/19864>

Valle, S. K. (2019). Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018 [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36214>

Villanueva, E. (2017). Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry en Estudiantes de Secundaria del Distrito de Florencia de Mora. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/722>

**ANEXOS**

## Anexo 01: Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Índice	Escala de medición
Adicción a videojuegos	Llamada "adicciones tecnológicas" a la adicción no química que compromete la interacción sujeto-máquina, la cual puede ser relacionada a la televisión (pasiva) como también a las consolas o internet (activa), siendo estas, ciertas formas de adicción psicológica. (Griffiths, 2005, como se citó en Fuentes, 2018).	Los niveles correspondientes a esta variable fueron medidos a través del uso de la Escala HAMM-1ST de Videojuegos en estudiantes, realizado por Mendoza (2013). Esta escala está conformada por 36 ítems y dividido en seis dimensiones lo cual se puntuará mediante la sumatoria de cada dimensión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Focalización</li> <li>- Modificación del estado de ánimo</li> <li>- Tolerancia</li> <li>- Síntomas de abstinencia</li> <li>- Conflicto</li> <li>- Recaída</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1, 7, 13, 19, 25, 31</li> <li>- 2, 8, 14, 20, 26, 32</li> <li>- 3, 9, 15, 21, 27, 33</li> <li>- 4, 10, 16, 22, 28, 34</li> <li>- 5, 11, 17, 23, 29, 35</li> <li>- 6, 12, 18, 24, 30, 36</li> </ul>	<p>Escala de Likert:</p> <p>Nunca (0)</p> <p>Raras veces (1)</p> <p>A veces (2)</p> <p>Con frecuencia (3)</p> <p>Siempre (4)</p>	Ordinal
Agresividad	La definen como una conducta agresiva y acción producida con la finalidad de causar daño a otro, afectando la vida en sociedad, obstaculizando la convivencia saludable, la persona proyecta patrones agresivos, (Buss y Perry, 1992, como se citó en Chiclayo, 2021).	Los niveles correspondientes a esta variable fueron medidos a través de uso del cuestionario de agresión de Buss y Perry. Está compuesta por 29 ítems que están codificados en una escala tipo Likert de cinco puntos (1: completamente falso para mí; 2: bastante falso para mí; 3: ni verdadero ni falso para mí; 4: bastante verdadero para mí; 5: completamente verdadero para mí).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agresión física</li> <li>- Agresividad verbal</li> <li>- Ira</li> <li>- Hostilidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29</li> <li>- 2, 6, 10, 14, 18</li> <li>- 3, 7, 11, 15, 19, 22, 25</li> <li>- 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28</li> </ul>	<p>Escala de Likert:</p> <p>Completamente falso para mí (1)</p> <p>Bastante falso para mí (2)</p> <p>Ni verdadero ni falso para mí (3)</p> <p>Bastante verdadero para mí (4)</p> <p>Completamente verdadero para mí (5)</p>	Ordinal

## Anexo 02: Instrumentos de recolección de datos

### FICHA TÉCNICA

**Título Original:** Escala HAMM-1ST de Videojuegos.

**Autor:** Hugo Aquiles Mendoza Mezarina.

**Administración:** Individual y/o grupal.

**Tiempo de Aplicación:** 25 min.

**Número de Ítems:** 36.

**Fecha de publicación:** 2013.

**Aplicación:** Estudiantes adolescentes entre 11 a 17 años.

**Dimensiones:**

**Focalización:** 1, 7, 13, 19, 25, 31.

**Modificación del Estado de Ánimo:** 2, 8, 14, 20, 26, 32.

**Tolerancia:** 3, 9, 15, 21, 27, 33.

**Síntomas de Abstinencia:** 4, 10, 16, 22, 28, 34.

**Conflicto:** 5, 11, 17, 23, 29, 35.

**Recaída:** 6, 12, 18, 24, 30, 36.

**Aspectos Psicométricos:**

**Validez de Contenido:** V de Aiken (0.95) e Índice Binomial (0.00)

**Validez de Constructo:** Análisis Factorial y Kaiser - Meyer - Olkin (KMO) (0.971).

**Estadístico Descriptivos:** Media (28.51), Varianza (57.799), Desviación Típica (23.938) y Curtosis (1.116).

**Análisis de Homogeneidad de Ítems:** Correlación Ítem-Test.

**Confiabilidad:** Alfa de Cronbach (0.957), Dos Mitades y Guttman.

**Baremación:** Percentiles.

## ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS

### ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS 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.

		N	RV	AV	CF	S
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estás 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 hacerlas 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?					

*Gracias por completar el cuestionario.*

## FICHA TÉCNICA

**Nombre:** Cuestionario de Agresión

**Autores:** Buss y Perry

**Año:** 1992

**Adaptación al Español:** Andreu, Peña, Graña, 2002

**Adaptación Nacional:** Matalinares Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos, Villavicencio. (2012)

**Edad:** sujetos, de 10 a 19 años

**OMS:** Revista IIPSI Facultad de Psicología UNMSM. Vol. 15 – N° 1- 2012

**Baremos:** Baremos percentiles y normas interpretativas.

**Ítems:** Este cuestionario consta de 29 ítems en escala Likert (1: muy pocas veces, 5: muchas veces)

**Descripción:** además de proporcionar una medida general del nivel de agresividad del individuo, también diferencia entre tipos de agresividad, lo que permitirá determinar la relación de impulsividad con cada uno de los subtipos.

Es un instrumento que mide agresividad y que está formado por las siguientes escalas:

**Agresividad física:** Conductas físicas que hieren o perjudican a otras personas.

**Agresividad verbal:** Conductas verbales que hieren o perjudican a otras personas.

**Hostilidad:** Sensaciones de infortunio o injusticia. Representa el componente cognitivo de la agresividad.

**Ira:** Es el componente emocional o afectivo de la agresividad (sentimientos relacionados con la agresividad).

**Validez:** La versión española del Cuestionario de Agresión adaptada a la realidad peruana presenta validez de constructo mediante análisis factorial.

**Confiabilidad:** La versión española del Cuestionario de Agresión adaptada a la realidad peruana presenta confiabilidad por consistencia interna.

## CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

### INSTRUCCIONES

A continuación se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión.

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

Recuerda que no hay respuesta buena o mala, sólo interesa conocer la forma como tú sientes y actúas en estas situaciones.

	<b>Afirmaciones sobre situaciones que podrían ocurrir</b>	<b>C F</b>	<b>B F</b>	<b>N F</b>	<b>B V</b>	<b>C V</b>
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos					
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida					
4	A veces soy bastante envidioso					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
9	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 la 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 apacible					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger					

	mis derechos, lo hago					
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	No encuentro ninguna buena razón para pegar una persona					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27	He amenazado a gente que conozco					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

*Gracias por completar el cuestionario.*

### Anexo 03: Fórmula para el cálculo del tamaño de la muestra

$$n = \frac{N * z^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + z^2 * p * q}$$

n= Muestra (340.65)

e= 0.05 (Error de estimación máximo)

N= Tamaño de Población

p= 0.5 (Probabilidad de éxito)

Z= 1.96 (Nivel de confianza)

q=0.5 (Probabilidad de fracaso)

$$3000 * 3.8416 * 0.5 * 0.5 = 2,881.2$$

$$0.0025 * 2999 + 3.8416 * 0.5 * 0.5 = 8.4579$$

=

$$340.65193487745$$

## Anexo 04: Validez y confiabilidad de los instrumentos

### Validez de contenido por juicio de expertos

#### Instrumento de adicción a videojuegos

ITEMS	PERTINENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD	
	V AIKEN	SIG	V AIKEN	SIG	V AIKEN	SIG
1	1	0.05	1	0.05	1	0.05
2	1	0.05	1	0.05	1	0.05
3	1	0.05	1	0.05	1	0.05
4	1	0.05	1	0.05	1	0.05
5	1	0.05	1	0.05	1	0.05
6	1	0.05	1	0.05	1	0.05
7	1	0.05	1	0.05	1	0.05
8	1	0.05	1	0.05	1	0.05
9	1	0.05	1	0.05	1	0.05
10	1	0.05	1	0.05	1	0.05
11	1	0.05	1	0.05	1	0.05
12	1	0.05	1	0.05	1	0.05
13	1	0.05	1	0.05	1	0.05
14	1	0.05	1	0.05	1	0.05
15	1	0.05	1	0.05	1	0.05
16	1	0.05	1	0.05	1	0.05
17	1	0.05	1	0.05	1	0.05
18	1	0.05	1	0.05	1	0.05
19	1	0.05	1	0.05	1	0.05
20	1	0.05	1	0.05	1	0.05
21	1	0.05	1	0.05	1	0.05
22	1	0.05	1	0.05	1	0.05
23	1	0.05	1	0.05	1	0.05
24	1	0.05	1	0.05	1	0.05
25	1	0.05	1	0.05	1	0.05
26	1	0.05	1	0.05	1	0.05
27	1	0.05	1	0.05	1	0.05
28	1	0.05	1	0.05	1	0.05
29	0.70	0.05	0.70	0.05	0.70	0.05
30	1	0.05	1	0.05	1	0.05
31	1	0.05	1	0.05	1	0.05
32	1	0.05	1	0.05	1	0.05
33	1	0.05	1	0.05	1	0.05
34	1	0.05	1	0.05	1	0.05
35	0.70	0.05	0.70	0.05	0.70	0.05
36	1	0.05	1	0.05	1	0.05

## Instrumento de agresividad

ÍTEMS	PERTINENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD	
	V AIKEN	SIG	V AIKEN	SIG	V AIKEN	SIG
1	1	0.05	1	0.05	1	0.05
2	1	0.05	1	0.05	1	0.05
3	1	0.05	1	0.05	1	0.05
4	1	0.05	1	0.05	1	0.05
5	1	0.05	1	0.05	1	0.05
6	1	0.05	1	0.05	1	0.05
7	1	0.05	1	0.05	1	0.05
8	1	0.05	1	0.05	1	0.05
9	1	0.05	1	0.05	1	0.05
10	1	0.05	1	0.05	1	0.05
11	1	0.05	1	0.05	1	0.05
12	1	0.05	1	0.05	1	0.05
13	1	0.05	1	0.05	1	0.05
14	1	0.05	1	0.05	1	0.05
15	1	0.05	1	0.05	0.67	0.05
16	1	0.05	1	0.05	1	0.05
17	1	0.05	1	0.05	1	0.05
18	1	0.05	1	0.05	1	0.05
19	1	0.05	1	0.05	1	0.05
20	1	0.05	1	0.05	1	0.05
21	1	0.05	1	0.05	1	0.05
22	1	0.05	1	0.05	1	0.05
23	1	0.05	1	0.05	1	0.05
24	0.70	0.05	0.70	0.05	0.30	0.05
25	1	0.05	1	0.05	0.70	0.05
26	1	0.05	1	0.05	1	0.05
27	1	0.05	1	0.05	1	0.05
28	1	0.05	1	0.05	1	0.05
29	1	0.05	1	0.05	1	0.05

## Fiabilidad del instrumento

### Prueba piloto

#### Variable 1: Adicción a videojuegos

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,938	36

#### Variable 2: Agresividad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,840	29

## Muestra

#### Variable 1: Adicción a videojuegos

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,970	36

#### Variable 2: Agresividad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,872	29

## Anexo 05: Pruebas de normalidad

### Prueba piloto

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a videojuegos	,102	100	,012	,906	100	,000
Agresividad	,062	100	,200*	,985	100	,318

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

### Muestra

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a videojuegos	,163	341	,000	,901	341	,000
Agresividad	,100	341	,000	,988	341	,006

a. Corrección de significación de Lilliefors

## Anexo 06: Permisos

### Autorización de aplicación de instrumentos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Pimentel, 10 de octubre de 2022

Señores

I.E. Colegio Nacional de San José

Presente.-

A/a: Ps. César Martín Serrano Carranza, coordinador  
Departamento de Psicología

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle el saludo Institucional a nombre de la Escuela Académico Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo – Campus Chiclayo; y a la vez, solicitarle el permiso correspondiente para que nuestro estudiante del XI ciclo: CARMEN NAVARRO JUAN DIEGO, pueda aplicar el instrumento denominado "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE CHICLAYO, 2022", como parte de la experiencia curricular Desarrollo del Proyecto de Investigación. Es preciso informar que será aplicado a los alumnos de la institución que Usted dirige; asimismo, indicar que estará bajo la asesoría de la docente Mgtr. Roxana Cabanillas Palomino.

Concedores de su apoyo a los futuros profesionales de nuestra region, no dudamos en que nuestra petición sea aceptada.

Esperando su atención al presente, me despido de Usted no sin antes expresarle mis muestras de aprecio.

Atentamente,



Dra. Susy Del Pilar Aguilar Castillo  
Coordinadora  
Escuela de Psicología – Campus Chiclayo

CESAR MARTIN SERRANO CARRANZA  
I.E. "SAN JOSÉ"  
DEPART. DE PSICOLOGÍA

UCV, licenciada para que  
puedas salir adelante.



ucv.edu.pe

# Autorización de autores para uso de instrumentos

Solicito permiso para utilizar instrumento. Externo Recibidos x

**JUAN DIEGO CARMEN NAVARRO** (jcarren@ucvvirtual.edu.pe)  
para mmatalinaresc

sáb, 15 oct 2022, 19:09

Buenas noches. Mi nombre es Juan Diego Carmen Navarro, estudiante del 11vo ciclo de Psicología de la Universidad César Vallejo.

Me encuentro elaborando un trabajo de investigación para así poder obtener el grado de Licenciado. Solicito su permiso para el uso del instrumento que utilizó en su trabajo titulado "ESTUDIO PSICOMÉTRICO DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN DE BUSS Y FERRY". Agradezco por antelación pueda brindarme las facilidades del caso, proporcionándome la autorización para el uso del instrumento en mención, únicamente para fines académicos, y así proseguir con el desarrollo de mi investigación.

**MARIA LUISA MATALINARES CALVET** (mmatalinaresc@unmm.edu.pe)  
para mi

lun, 17 oct 2022, 8:08

Buenos días Juan Diego, puedes usar el instrumento. Haz las citas correspondientes

Responder Reenviar

Solicito permiso para utilizar instrumento. Externo Recibidos x

**JUAN DIEGO CARMEN NAVARRO** (jcarren@ucvvirtual.edu.pe)  
para psichammit

vié, 20 ene, 18:36 (hace 7 días)

Buenas tardes. Mi nombre es Juan Diego Carmen Navarro, estudiante del 11vo ciclo de Psicología de la Universidad César Vallejo.

Me encuentro elaborando un trabajo de investigación para así poder obtener el grado de Licenciado. Solicito su permiso para el uso de su escala HAMM-1ST de adicción a videojuegos la cual aparece en su trabajo "CONSTRUCCIÓN DE LA ESCALA DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS HAMM-1ST EN ADOLESCENTES ESCOLARES DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS". Agradezco por antelación pueda brindarme las facilidades del caso, proporcionándome la autorización para el uso del instrumento en mención, únicamente para fines académicos, y así proseguir con el desarrollo de mi investigación.

**Hugo Aquiles Mendoza Mezarina**  
para mi

lun, 23 ene, 15:54 (hace 4 días)

Buenas tardes Juan,

Siento la demora en el envío del presente correo. Con respecto a mi prueba psicométrica, fíeme 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

3 archivos adjuntos • Analizado por Gmail

## **Anexo 07: Consentimiento y asentimiento informado**

### **CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Estimado participante, somos estudiantes del X ciclo de la carrera profesional de psicología de la Universidad César Vallejo. Con el debido respeto que se merece solicitamos el permiso de que usted participe de nuestra investigación “Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública de Chiclayo 2022” la cual consiste en responder dos cuestionarios cuya finalidad es ver la relación que existe entre Adicción a Videojuegos y agresividad. Ambos cuestionarios le tomará entre 10 a 20 minutos de su tiempo. Cabe mencionar que su participación es de manera voluntaria y los datos que aquí se ofrecen son absolutamente anónimos y estrictamente confidenciales. Asimismo, tiene derecho a abstenerse de participar o incluso de retirarse. En función a lo leído ¿Desea participar en nuestra investigación?

Si, acepto

No, acepto

## **ASENTIMIENTO INFORMADO**

Estimado participante, está siendo invitado a participar en la presente investigación de manera voluntaria, donde los datos que ofrece son absolutamente anónimos y estrictamente confidenciales. Por lo tanto, no habrá manera de identificar individualmente a los participantes, ninguna de las pruebas que se apliquen resultará perjudicial. Asimismo, tiene derecho de abstenerse de participar o incluso de retirarse del estudio. De antemano, agradecemos su participación y tiempo invertido en responder las preguntas que se le presentarán a continuación.

En función a lo leído: ¿Estás dispuesto(a) a participar de este estudio?

Si, acepto

No, acepto



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, CABANILLAS PALOMINO ROXANA, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública de Chiclayo 2022", cuyo autor es CARMEN NAVARRO JUAN DIEGO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 26.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

CHICLAYO, 19 de Enero del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
CABANILLAS PALOMINO ROXANA <b>DNI:</b> 43249390 <b>ORCID:</b> 0000-0003-1360-1625	Firmado electrónicamente por: CPALOMINORO el 31-01-2023 14:55:32

Código documento Trilce: TRI - 0524757