



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Adicción a los videojuegos, procrastinación y agresividad en
estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Psicología

AUTOR:

Ascoy Rodriguez, Angelo Ricardo (orcid.org/0000-0002-9578-1094)

ASESOR:

Mgstr. Alcántara Obando, Marlo Obed (orcid.org/0000-0001-9034-5018)

LÍNEA DE LA INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CHIMBOTE – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ALCANTARA OBANDO MARLO OBED, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHIMBOTE, asesor de Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos, procrastinación y agresividad en estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024", cuyo autor es ASCOY RODRIGUEZ ANGELO RICARDO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16%, 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.

CHIMBOTE, 09 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ALCANTARA OBANDO MARLO OBED DNI: 46941815 ORCID: 0000-0001-9034-5018	Firmado electrónicamente por: MALCANTARAO el 10-07-2024 13:46:20

Código documento Trilce: TRI - 0807198





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ASCOY RODRIGUEZ ANGELO RICARDO estudiante de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHIMBOTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos, procrastinación y agresividad en estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He 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 asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ANGELO RICARDO ASCOY RODRIGUEZ DNI: 71939212 ORCID: 0000-0002-9578-1094	Firmado electrónicamente por: AASCOYRO30 el 09- 07-2024 16:31:23

Código documento Trilce: TRI - 0807199



Dedicatoria

A mi madre le dedico este logro sin duda alguna esto es producto de su voluntad e impulso que siempre me dio, confió en mí, hoy te dedico uno de los muchos logros que vendrán, gracias madre por tus oraciones y tu apoyo incondicional. A mis hijos por ser mi motivación diaria quienes sin saberlo me han dado fuerzas hasta del mismo cansancio.
Los amos hijos.

Agradecimiento

Agradecer a Dios por haberme guiado en el camino correcto, por darme las fuerzas para lograr mis metas y sueños, en todo momento me dio perseverancia y voluntad.

A mi madre, quien nunca perdió su esperanza en mí, por ser imagen de perseverancia y esfuerzo, siempre estuviste para mí, gracias por tus oraciones y amor infinito. Te amo.

Índice de contenidos

Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad del autor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA.....	16
3.1 Tipo y diseño de investigación	16
3.2 Variable y operacionalización	16
3.3 Población, muestra y muestreo	18
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	18
3.5 Procedimientos.....	19
3.6 Método de análisis de datos	20
3.7 Aspectos Éticos.....	20
IV. RESULTADOS.....	21
Tabla 1	21
<i>Asimetría, curtosis, y normalidad de la Adicción a los videojuegos, Procrastinación y Agresividad</i>	21
Tabla 2	23
<i>Correlación entre las variables y dimensiones</i>	23
Tabla 3	25
<i>Índices de ajuste global</i>	25

Figura 1	26
<i>Gráfico de senderos del modelo de predicción de la agresividad.....</i>	<i>26</i>
VI. CONCLUSIONES.....	29
VII. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS	31
ANEXOS	42

Índice de tablas

Tabla 1.....	21
Asimetría, curtosis, y normalidad de la Adicción a los videojuegos, Procrastinación y Argresividad	21
Tabla 2.....	23
Correlación entre las variables y dimensiones.....	23
Tabla 3.....	25
Índices de ajuste global	25

Índice de figuras

Figura 1	26
Gráfico de senderos del modelo de predicción de la agresividad	26

Resumen

Este estudio determinó si la adicción a los videojuegos y la procrastinación pueden predecir la agresividad en estudiantes de una institución educativa en Chimbote. Se empleó un diseño explicativo con variables latentes y se realizó un análisis predictivo utilizando una muestra de 433 estudiantes de ambos sexos, con edades comprendidas entre los 12 y en adelante. Para la recolección de datos se utilizaron tres instrumentos validados: el Test de Adicción a los Videojuegos de Cholz y Marco (2011), la Escala de Procrastinación de Tuckman adaptada por Furlan (2010), y el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992). Los resultados revelan que la procrastinación y la adicción a los videojuegos conjuntamente predicen el 63% de la variabilidad en la agresividad ($r^2 = .63$), mostrando una covariación significativa entre ambos predictores ($\beta = .86$). Específicamente, la procrastinación demostró tener un efecto predictivo notable ($\beta = .64$), mientras que la adicción a los videojuegos mostró un efecto predictivo más modesto ($\beta = .17$). Luego se discutieron los hallazgos y sus implicancias prácticas.

Palabras clave: adicción a los videojuegos, procrastinación, agresividad, estudiantes.

Abstract

This study considered whether video game addiction and procrastination can predict aggression in students at an educational institution in Chimbote. An explanatory design with latent variables was used and a predictive analysis was carried out using a sample of 433 students of both sexes, aged between 12 and older. Three validated instruments were used to collect data: the Video Game Addiction Test by Cholíz and Marco (2011), the Tuckman Procrastination Scale adapted by Furlan (2010), and the Aggression Questionnaire (AQ) by Buss and Perry (1992). The results reveal that procrastination and video game addiction together predict 63% of the variability in aggressiveness ($r^2 = .63$), showing significant covariation between both predictors ($\beta = .86$). Specifically, procrastination was shown to have a notable predictive effect ($\beta = .64$), while video game addiction showed a more modest predictive effect ($\beta = .17$).

Keywords: video game addiction, procrastination, aggression, students.

I. INTRODUCCIÓN

La agresividad se refiere a la respuesta que implica la generación de estímulos dañinos hacia otro individuo. Este comportamiento surge de una interacción entre procesos cognitivos, emocionales y patrones de comportamiento, los cuales desencadenan una reacción agresiva en el individuo. En relación a lo anterior, se define como una acción dirigida específicamente a infligir daño o causar dolor físico a otra persona (Buss y Perry, 1992). Asimismo, se entiende como un proceso de interacción disfuncional en el que una o ambas partes buscan causar algún tipo de perjuicio a una o varias personas (Márquez et al., 2023).

Además, la agresividad se caracteriza por buscar intimidar o alcanzar objetivos específicos a través de la fuerza, manifestándose mediante acciones que pueden provocar daño en otros individuos (Barrington y Ferguson, 2022). Por consiguiente, se reconoce como un fenómeno cada vez más común en los adolescentes, manifestándose en ámbitos como el familiar y el escolar (Quispe y Ortiz, 2018).

Por ende, resulta fundamental comprender que toda conducta agresiva surge en un contexto particular y se ve influenciada por condiciones como la indiferencia, la permisividad y la tolerancia por parte de la víctima (Pérez y Forbes, 2018).

Por otra parte, la forma en que los adolescentes se entretienen ha revolucionado, observándose una creciente inclinación hacia los videojuegos. Esto ha suscitado inquietudes sobre el potencial riesgo de adicción, con el consiguiente surgimiento de problemas como la manifestación de comportamientos agresivos (Göldağ, 2020).

Asimismo, se ha observado en ocasiones que el abuso desmedido de los videojuegos, especialmente aquellos con contenido violento, se asocia con una disminución significativa del rendimiento académico y una tendencia a procrastinar en sus responsabilidades educativas, afectando negativamente su progreso académico (Cordovez et al., 2023).

Además, dentro de los posibles efectos adversos derivados del uso excesivo de estos juegos en el comportamiento humano, se destaca el aumento en los trastornos del sueño, lo que a su vez, puede desencadenar comportamientos agresivos (Bersani et al., 2022).

En naciones como China, se han documentado 6,8% de casos diagnosticados de juego patológico. Además, el 30,4% de adolescentes en China y un 11,4% en Corea del Sur admitieron ser adictos a los videojuegos. Por otra parte, en Turquía se ha un 24,32% y un 28,8% respectivamente, se reconocieron como dependientes de este tipo de entretenimiento digital (Rodríguez y García, 2021).

En Malasia, específicamente en la ciudad de Sorong, un 25% de los estudiantes, frecuenta el uso de juegos en línea, lo que equivale a unos 271 estudiantes de una población total de 2175. Estos juegos, con más de 50 millones de descargas en todo el mundo, absorben a menudo hasta 25 horas semanales. Este uso excesivo de videojuegos se ha visto reflejado en la aparición de inestabilidad emocional, irritabilidad y conductas violentas, lo que plantea una amenaza significativa para su bienestar emocional y social (Agustarika y Adam, 20202).

En lo que respecta al continente europeo, en España, el 33% de los adolescentes participan activamente en juegos en línea. Mientras que, en Francia, el 8,8% de los adolescentes presenta indicios de involucramiento excesivo en esta actividad. Estas tendencias conllevan consigo un bajo rendimiento académico y actitudes agresivas, destacando que la mayoría de estos individuos son dependientes de estas actividades, las cuales tienen un impacto negativo en su vida cotidiana (Rodríguez y García, 2021).

En países de Latinoamérica, como Colombia, el contacto violento en juegos en línea se asocia con la procrastinación académica, especialmente entre aquellos que dedican más tiempo diario a los videojuegos. Tres tendencias de comportamiento destacan: la ansiedad en el uso de videojuegos (11.97%), la agresividad instrumental (10.89%), y la agresividad verbal (7.14%). Esto sugiere una sensación de pérdida de control en algunos individuos y un mayor valor dado a los videojuegos por encima de otros aspectos de la vida (Fajardo et al., 2021).

En Ecuador el exceso de uso de videojuegos está asociado a niveles significativos de agresividad, impactando negativamente en varios aspectos de la vida. El 27,4% de los jóvenes reportan problemas de salud psicológica, mientras que el 23,8% experimenta afectaciones físicas. Además, el 50,6% enfrenta dificultades académicas debido al tiempo dedicado a los videojuegos. Este fenómeno también afecta las relaciones familiares (O. López et al., 2021).

En el Perú, la expansión de la conectividad digital ha dejado una marca notable en los adolescentes, con aproximadamente 27 millones de perfiles en redes sociales, de los cuales el 4,1% corresponde a adolescentes de entre 13 y 17 años. Se han reportado más de 1051 casos de trastornos por abuso de videojuegos en los últimos dos años, afectando principalmente a los adolescentes de 12 a 17 años. Además, el 92,7% de los jóvenes menores de 18 años utiliza estos medios virtuales para entretenerse, lo que sugiere un riesgo potencial de procrastinación debido al uso excesivo de plataformas virtuales (INEI, 2023).

De acuerdo a la misma situación, tanto el Seguro Social de Salud como el Ministerio de Salud, han dado a conocer un aumento en la dependencia a los videojuegos debido al uso excesivo de dispositivos tecnológicos. Esto ha causado trastornos del sueño, negligencia de responsabilidades importantes y problemas de conducta. Además, se ha observado un crecimiento en el número de jugadores en línea, registrando 26,403 casos de violencia entre estudiantes, siendo la mayoría reportados en Lima, con un 57% del total (Palomares, 2022).

En el ámbito local de una institución educativa en Chimbote, se observa una preocupante problemática asociada a la adicción a los videojuegos, la procrastinación y la agresividad entre los estudiantes. La dedicación excesiva de los adolescentes a dispositivos electrónicos conlleva al descuido de sus responsabilidades académicas y domésticas, lo que impacta negativamente en su rendimiento escolar y en las dinámicas familiares. Además, se ha identificado un aumento en los comportamientos agresivos entre los estudiantes, sugiriendo un vínculo con el tiempo dedicado a los videojuegos y la falta de supervisión parental.

El problema general se manifiesta como: ¿De qué manera la adicción a los videojuegos y la procrastinación predicen la agresividad en estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024? Los problemas específicos: ¿Cuál es el grado de predicción de la adicción a los videojuegos en la agresividad en estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024?; ¿Cuál es el grado de predicción de la procrastinación en la agresividad en estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024?

Bajo estas características descritas, asociadas a la sintomatología de la problemática, es que se identifica la relevancia de este estudio como aporte dentro de la psicología, particularmente hacia la rama de la educación, en donde se analiza un contexto específico y se delimita la unidad de análisis hacia estudiantes de secundaria, en la rama de 12 a 17 años. Por tanto, desde el ámbito teórico, las

corrientes filosóficas de los modelos teóricos que engloban la agresividad, procrastinación y la agresividad son elementos que podrán contrastarse a través de los resultados a obtener en esta investigación, permitiendo llenar el vacío del conocimiento sobre las dimensiones que componen cada variable y las posturas de referentes como (Estremadoiro y Schulmeyer, 2021; García, 2020; Buss, 1961). Consecuentemente, desde lo práctico, los resultados servirán de diagnóstico sobre los estudiantes para extrapolar esta situación hacia las autoridades educativas para el análisis y toma de decisiones psicopedagógicas orientadas a la reducción de los niveles de agresividad, el incremento de la participación activa y disminución de la postergación de actividades escolares, así como el logro de un ambiente estudiantil equilibrado que facilite la comunicación y el entendimiento recíproco entre grupos de estudiantes y docentes.

Por su parte, desde lo social, el beneficio que emana de este estudio proyecta generar conciencia sobre el nivel de involucramiento que tiene el núcleo familiar en la identificación de patrones de conducta agresivos para que, de esta manera, dichas instancias puedan ser absueltas por medio de estrategias de intervención ajustadas al perfil del estudiante y así garantizar su buen desempeño en el ámbito escolar, así como el equilibrio entre responsabilidades escolares y tiempo de esparcimiento saludable.

El objetivo general de este trabajo se centró en: determinar si la adicción a los videojuegos y la procrastinación predicen la agresividad en estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024. Mientras que, los objetivos específicos se plantearon: estimar el grado de predicción de la adicción a los videojuegos en la agresividad en estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024; estimar el grado de predicción de la procrastinación en la agresividad en estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024.

Por otro lado, la hipótesis general es: La adicción a los videojuegos y la procrastinación predicen la agresividad en estudiantes de una institución educativa en Chimbote 2024. Así, las hipótesis específicas: El grado de predicción de la adicción a los videojuegos en la agresividad de estudiantes en estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024 es alto y significativo; el grado de predicción de la procrastinación en la agresividad en estudiantes de una institución educativa en Chimbote, 2024 es alto y significativo.

II. MARCO TEÓRICO

En relación a estudios llevados a cabo a nivel internacional, Adani et al. (2024) en Malasia, evaluaron la relación entre la adicción a los juegos en línea y el comportamiento agresivo en estudiantes de octavo grado. Desarrolló un estudio, para el cual implementó un método correlacional de carácter transversal, que incluyó a 75 estudiantes. De acuerdo a los hallazgos, se logró evidenciar que la mayor parte de los involucrados mostraban una adicción leve a los juegos en línea (80%), mientras que la mayoría exhibía un comportamiento agresivo moderado (62,7%). Además, el análisis reveló una conexión importante entre los elementos (p -valor = .000, $r = .579$), indicando que, a medida que aumentaba la adicción a los juegos en línea, también lo hacía el comportamiento agresivo. Lograron concluir que, cuanto mayor era la adicción a los juegos en línea, mayor resultaba la probabilidad de exhibir comportamientos agresivos.

Mena y Guerrero (2023) en España, evaluaron el vínculo entre el uso excesivo de los videojuegos violentos y el comportamiento agresivo en estudiantes. Adoptó un enfoque cuantitativo que examinó de forma transversal las relaciones entre las variables, consideró la participación de 350 estudiantes. De acuerdo a sus hallazgos, se observaron correlaciones significativas entre varios aspectos relacionados con el uso de videojuegos, como el uso cuando se sienten aburridos ($p=.026$), una marcada tendencia a falsear la realidad en cuanto a la frecuencia y la duración del tiempo dedicado a jugar, con un valor p de .016; la manifestación de comportamientos agresivos durante las sesiones de juego, reflejada en un valor p de .020; y una creciente necesidad de dedicar más tiempo a los videojuegos para alcanzar niveles de satisfacción previamente obtenidos, lo cual se destacó con un valor p de .000. Concluyeron que, uso de videojuegos como mecanismo para mitigar el aburrimiento indica una posible dependencia de estos medios para la gestión de estados emocionales negativos.

Choo (2022) Malasia, indagó sobre la conexión entre la procrastinación y el trastorno de los juegos de Internet entre estudiantes. Adoptó un método cuantitativo con el propósito de descubrir asociaciones, en donde involucró a 111 estudiantes, mayormente mujeres (64,9%). Los hallazgos revelaron una correspondencia positiva entre la procrastinación con el trastorno de los juegos de Internet ($r = .256$, $p = .006$), adicionalmente, se obtuvo que, la autoestima mostró una correspondencia

negativa significativa con el trastorno de los juegos de Internet ($r = -.321$, $p < .001$). No se encontraron diferencias significativas entre hombres y mujeres en el trastorno de los juegos en Internet. Lograron concluir que, aquellos estudiantes que tenían tendencia a posponer tareas, también eran propensos a experimentar problemas relacionados con la adicción a los juegos en internet.

Fahrizal y Pratama (2021) en Indonesia, se enfocaron en evaluar la relación entre el nivel de adicción a los juegos violentos y la agresividad en adolescentes. Adoptó un método cuantitativo con un nivel correlacional y a su vez de corte transversal, en el cual incluyó 96 estudiantes. Los hallazgos revelaron que el 50% de los adolescentes estaban moderadamente adictos a los juegos en línea, mientras que el 44,8% mostraba una baja intensidad de comportamiento violento. Además, se encontró un valor de ($p = .000$, $r = .731$) entre la adicción a los juegos en línea y la intensidad del comportamiento agresivo, indicando una relación fuerte y unidireccional. Concluyeron que, los adolescentes con niveles más altos de adicción a los juegos violentos también mostraban una mayor propensión a manifestar comportamientos agresivos.

Caner y Evgin (2021) analizaron la conexión entre la adicción a los juegos digitales y agresión en adolescentes estudiantes. Utilizó un método cuantitativo con el propósito de descubrir conexiones entre los elementos. Incluyó a 856 adolescentes. De acuerdo a sus hallazgos, el 32,4% de los adolescentes eran adictos a los juegos digitales, siendo los varones quienes obtuvieron puntuaciones más altas en agresión ($M = 67,01$, $SD = 18,87$) y adicción a los juegos digitales ($M = 11,54$, $SD = 4,79$). Además, se identificó una correspondencia entre los elementos evaluados ($r = .436$, $p < .001$). Concluyeron que, existe una inclinación más pronunciada entre los varones hacia la adicción a los juegos virtuales, así como a la exhibición de comportamientos agresivos.

En lo que respecta a estudios desarrollados en el ámbito nacional, Asunción y Narro (2024) Huamachuco, desarrollaron un estudio para evaluar la influencia entre la procrastinación y la agresividad de los estudiantes de secundaria. Adoptó un enfoque cuantitativo explicativo, específicamente un modelo de regresión múltiple, para analizar relaciones, involucrando a 208 estudiantes. De acuerdo a los hallazgos, se identificó una medida de asociación entre la procrastinación y la agresividad, con un coeficiente de correlación múltiple (R) de $.377$ y un coeficiente de determinación (R^2) de $.142$, lo que sugirió que el 14,2% de la variabilidad en la

agresividad podía explicarse por la relación entre la procrastinación y el estrés académico. Logró concluir que, se debía abordar tanto la procrastinación como el estrés académico para prevenir y reducir los niveles de agresividad.

Aguirre y Verdi (2022) en Lima, indagaron la vinculación entre la adicción a los videojuegos y los niveles de agresividad en estudiantes de secundaria. Adoptó un enfoque cuantitativo con la finalidad de discernir correlaciones entre los distintos componentes, para ello, incluyeron a 832 estudiantes de secundaria. De acuerdo a los hallazgos, se confirmó una correlación entre ambos elementos, se identificó como baja pero positiva ($\rho = .380$; $p = .000$). Además, se hallaron correspondencias significativas entre la adicción a los videojuegos y una variedad de factores relacionados con el comportamiento agresivo, tanto la agresión física, con un valor de ρ de $.400$ y p de $.000$, como la agresión verbal, con un ρ de $.321$ y un valor p también de $.000$, estaban significativamente relacionadas con la adicción a los videojuegos. Igualmente, se identificaron vínculos notables con la hostilidad, que presentó un ρ de $.260$ y un valor p de $.000$, y con la ira, reflejada en un ρ de $.292$ y un valor p de $.000$. Lograron concluir que, una mayor adicción a los videojuegos podía estar relacionada con mayores niveles de agresividad en los estudiantes.

Peña y Zambrano (2022) en Huaral, se plantearon establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresión en estudiantes de secundaria. Adoptó una metodología básica de tipo descriptivo-correlacional de corte transversal, abarcando una muestra compuesta por 344 estudiantes con edades que oscilan entre los 12 y 16 años. Los resultados revelaron una reciprocidad positiva media entre ambos componentes con un valor de $\rho = .364$, $p < .000$ y $r^2 = .132$, adicionalmente se destacó una conexión entre la agresión verbal y la dependencia de videojuegos con ($\rho = .350$, $p < .000$, $r^2 = .122$). junto a un coeficiente de determinación $r^2 = .122$, resaltando una conexión importante. Por otra parte, la abstinencia de videojuegos mostró un valor de $\rho = .381$ y un valor de $r^2 = .145$, indicando una relación considerable. A pesar de que se observó un nivel bajo de dependencia a los videojuegos en general, la ira resaltó con un alto nivel de agresión en el 25% de los casos. Logró concluir que, la adicción a los videojuegos podría desempeñar un papel importante en el desarrollo de niveles elevados de agresividad entre los adolescentes.

Cajahuanda (2022) en Lima, examinó la conexión entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes. Adoptó un diseño correlacional donde no hubo manipulación de los elementos, incluyendo a 184 estudiantes. Las derivaciones revelaron una conexión positiva entre los elementos con un valor de (rho) de .265 y p menor a .001. Además, al analizar los hábitos de uso de videojuegos, se descubrió que el 41% de ellos mantenía un uso considerado normal, lo cual contrastó con el 13% que exhibía patrones de comportamiento sugestivos de una adicción. En cuanto a la agresividad, el 45% evidenció un nivel promedio, mientras que el 12% registró niveles elevados. Concluyó que, la conexión entre el comportamiento de juego compulsivo y la expresión de conductas agresivas puede implicar una interacción compleja entre, el tiempo dedicado a los videojuegos y el grado de inmersión en ellos, afectando la interacción social y personal.

Cáceres (2021) en Lima, buscó establecer el vínculo entre la dependencia a los videojuegos y los distintos determinantes de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas. Utilizó un enfoque cuantitativo con el propósito de identificar relaciones entre los diferentes elementos, considerando la participación de 284 estudiantes de 11 a 19 años. Se encontró una conexión baja pero significativa entre la adicción a los videojuegos y los componentes de agresividad, destacando un rho de .287 en agresión verbal, .235 en agresión física, .204 en ira y .214 en hostilidad, todos con un valor p inferior a .02. A pesar de que la gran mayoría de los participantes, un 69.7%, exhibió un nivel bajo de dependencia hacia los videojuegos, se observaron notables niveles de agresividad; específicamente, un 45.4% presentó un nivel muy alto de agresión verbal, 47,9% bajo en agresión física, 26,8% alto en ira y 37% muy bajo en hostilidad. Concluyó que, aunque la dependencia a los videojuegos entre adolescentes podía ser baja en términos generales, existía una conexión importante entre las distintas formas de agresividad, destacando especialmente la agresión verbal.

En relación a los referentes teóricos que respaldan a la variable adicción a los videojuegos, la teoría del escape, propuesta por el psicólogo Mark Griffiths en 1990 en una revista académica, postula que las personas pueden recurrir al uso excesivo de videojuegos como una forma de escapar de la realidad y enfrentar problemas emocionales o situaciones estresantes(Griffiths y Calado, 2022). Asimismo, destaca que el ambiente virtual de los videojuegos proporciona un

refugio temporal donde los individuos pueden evadirse de sus preocupaciones y responsabilidades cotidianas, experimentando emociones gratificantes y control en un entorno simulado. Aquellos individuos que enfrentan dificultades en su vida real, el uso de videojuegos puede convertirse en una forma de autoafirmación y satisfacción emocional, lo que puede llevar a un patrón de comportamiento adictivo (C. López et al., 2022; Ostovar et al., 2021).

Por otra parte, la teoría del flujo, formulada por Mihaly Csikszentmihalyi en 1990, describe un estado mental óptimo experimentado por los individuos cuando están completamente inmersos en una actividad desafiante que les proporciona un sentido de concentración y satisfacción. De acuerdo con esto, durante el estado de flujo, las personas experimentan una atención total y disfrutan de un sentido de control sobre sus acciones, perdiendo la noción del tiempo y de sí mismos (Brömmelstroet et al., 2022). Del mismo modo, describe que los videojuegos, al ofrecer desafíos, retroalimentación inmediata y un claro sentido de progresión, tienen el potencial de inducir este estado de flujo en los jugadores, lo que puede contribuir a su atractivo y a la posibilidad de desarrollar una relación adictiva con ellos (Abuhamdeh, 2021; Tse et al., 2020).

En cuanto a la adicción a los videojuegos, se refiere a un patrón conductual compulsivo, en el que se evidencia una necesidad incontenible y constante de jugar, incluso cuando ello implica efectos adversos significativos en diversos aspectos de la vida del individuo, tales como su esfera personal, social, académica o profesional. Este trastorno se caracteriza por una serie de síntomas alarmantes: la pérdida de autonomía respecto al tiempo invertido en juegos, la dificultad para disminuir la frecuencia de juego o abstenerse completamente, el otorgar una importancia desmedida a los videojuegos en detrimento de otras actividades vitales, y la continuación de esta práctica a pesar de ser consciente de los perjuicios físicos, emocionales o psicológicos que conlleva (Jin et al., 2021).

Además, también es conocida como trastorno del juego en línea, se caracteriza por una participación excesiva y descontrolada en los videojuegos, lo que resulta en un deterioro significativo en diversas áreas de la vida del individuo. Este trastorno se manifiesta con síntomas como la preponderancia de los juegos en la vida diaria del individuo, el uso progresivamente creciente de los videojuegos, la incapacidad para detener o controlar su uso, la pérdida de interés en otras

actividades sociales, académicas o laborales, y la continuación del juego a pesar de las consecuencias negativas (Mohammad et al., 2023).

Esta adicción se distingue por el constante uso, ya sea en línea o fuera de ella, generalmente en juegos de grupo que fomentan nuevas interacciones sociales y conexiones virtuales. Sin embargo, con el avance de la tecnología y la creciente disponibilidad de dispositivos digitales, la incidencia de este tipo de adicciones ha experimentado un incremento significativo en la sociedad contemporánea (Esposito et al., 2020).

En lo que respecta a sus dimensiones, se considera en primer lugar la **prominencia**, la cual se refiere a la distinción que adquieren los juegos en la vida del individuo afectado. Esto se manifiesta cuando el jugador dedica la mayor parte de su tiempo libre y energía a jugar, descuidando otras responsabilidades y actividades importantes. Se evidencia cuando los videojuegos pasan a ocupar un lugar central en la vida diaria del jugador, afectando su funcionamiento social, académico o laboral (Araujo y Santisteban, 2022).

Del mismo modo se considera la **tolerancia**, es la necesidad de incrementar la cantidad de tiempo dedicado al juego para alcanzar el mismo nivel de satisfacción o placer. Con el tiempo, los jugadores pueden desarrollar una tolerancia a los efectos de los videojuegos, lo que los lleva a aumentar gradualmente la cantidad de tiempo que pasan jugando para mantener el mismo nivel de excitación o entretenimiento que experimentaron inicialmente (Araujo y Santisteban, 2022).

Conjuntamente, se destaca la **modificación del estado de ánimo**, esta se refiere al uso de los juegos para regular o cambiar el estado emocional del individuo. Los jugadores pueden recurrir a los videojuegos como una forma de escapar de emociones negativas como el estrés, la ansiedad o la tristeza, buscando una sensación temporal de placer o distracción. Se caracteriza por la dependencia emocional del juego para sentirse mejor o aliviar la angustia emocional (Araujo y Santisteban, 2022).

En cuanto a la **retirada**, se manifiesta como la presencia de síntomas físicos o psicológicos cuando el individuo se ve privado de jugar durante un período de tiempo prolongado. Estos síntomas pueden incluir irritabilidad, ansiedad, inquietud o dificultad para concentrarse, y suelen desaparecer cuando se vuelve a jugar. La retirada es un indicador de la dependencia física o psicológica del juego y puede

dificultar los intentos de reducir o detener el uso de los videojuegos (Araujo y Santisteban, 2022).

En relación a la **recaída**, esta se refiere al retorno o la recaída en el comportamiento de juego compulsivo después de un período de abstinencia o control. Incluso después de haber intentado reducir o detener el juego, los individuos pueden verse tentados a volver a sus patrones de juego anteriores, lo que resulta en una recaída en la adicción. Las recaídas son comunes en la recuperación de la adicción a los videojuegos y pueden requerir un apoyo continuo y estrategias de afrontamiento para prevenir su ocurrencia (Araujo y Santisteban, 2022).

Del mismo modo se consideran los **conflictos**, los cuales abarcan las dificultades interpersonales o sociales que surgen como resultado del uso problemático de los videojuegos. Estos conflictos pueden manifestarse en relaciones familiares, académicas o laborales, donde el jugador puede experimentar tensiones, discusiones o desacuerdos debido a su comportamiento de juego compulsivo. Estos pueden ser una señal de que la adicción está afectando negativamente la vida del individuo y sus relaciones con los demás (Araujo y Santisteban, 2022).

Por último, los **problemas** que afectan varias áreas de la vida, como la salud física y mental, el rendimiento académico o laboral, y las relaciones interpersonales. Estos problemas pueden manifestarse como dificultades para cumplir con las responsabilidades diarias, descuido de la higiene personal, aislamiento social, deterioro de la salud física debido a la falta de ejercicio o una mala alimentación, entre otros. Los problemas asociados con la adicción a los videojuegos pueden incurrir en la calidad de vida y el bienestar general del individuo afectado (Araujo y Santisteban, 2022).

En cuanto a los fundamentos teóricos que sustentan a la procrastinación, la teoría de la evitación de tareas propuesta por Piers Steel en 2007, postula que la procrastinación surge cuando los individuos intentan evitar tareas que perciben como aburridas, desafiantes o desagradables (Tao et al., 2021). Según esta teoría, las personas procrastinan para escapar de las emociones negativas asociadas con el trabajo académico y buscan actividades más placenteras o gratificantes en su lugar. Esta perspectiva destaca la importancia de las emociones en el

comportamiento procrastinador, sugiriendo que los individuos posponen las tareas para evitar enfrentarse a sentimientos de aburrimiento, ansiedad o estrés (Guilera et al., 2024; Rozental et al., 2022).

Además, la teoría de la impulsividad propuesta por Lay en 1986, postula que la procrastinación surge debido a la tendencia natural de las personas a buscar gratificaciones inmediatas y evitar las tareas que requieren esfuerzo y trabajo a largo plazo (Pollack y Herres, 2020). De acuerdo con esto, los individuos impulsivos tienden a postergar las actividades importantes en favor de aquellas que les proporcionan placer o gratificación inmediata, lo que resulta en un comportamiento procrastinador. La impulsividad se considera un factor clave que contribuye a este patrón de conducta, ya que las personas con niveles más altos de impulsividad tienen más dificultades para resistir la tentación de posponer las tareas importantes (Andraško et al., 2023; Johnson et al., 2020).

En relación a su definición, la procrastinación es la tendencia a postergar o aplazar las tareas que requieren tiempo y esfuerzo, optando por actividades más placenteras o menos demandantes en su lugar. Este fenómeno, en el ámbito académico, puede manifestarse en la dilación en la realización de trabajos, la preparación para exámenes o la entrega de proyectos, lo que puede afectar negativamente el rendimiento académico y generar estrés y ansiedad (Mohammadi et al., 2020).

Desde otra perspectiva, la procrastinación en el ámbito académico se centra en el componente emocional, donde se considera como un mecanismo de afrontamiento frente a la ansiedad y el miedo al fracaso. Los estudiantes pueden posponer las tareas académicas debido a la percepción de estas como amenazantes o desafiantes, lo que les genera angustia. Al procrastinar, pueden experimentar un alivio temporal de la ansiedad, pero a largo plazo, esta estrategia puede conducir a un ciclo de procrastinación crónica y un rendimiento académico deficiente (Hen y Goroshit, 2020).

Asimismo, la procrastinación surge de la dificultad para manejar eficazmente el tiempo y establecer prioridades. Los estudiantes pueden carecer de habilidades de planificación y organización, lo que los lleva a dejar las tareas importantes para el último momento. Además, pueden tener dificultades para regular sus emociones

y motivarse a sí mismos para comenzar y completar las actividades académicas de manera oportuna (Svartdal et al., 2020).

En cuanto a las dimensiones, se destacan **la postergación de actividades**, la cual se refiere a la tendencia a posponer o retrasar tareas importantes, a menudo optando por actividades menos prioritarias y más placenteras en su lugar. Esta puede iniciar a causa de varios factores: la falta de motivación, la ansiedad frente a las tareas académicas o la búsqueda de gratificación inmediata. Los individuos que postergan tienden a experimentar estrés adicional a medida que se acercan los plazos, lo que puede afectar negativamente su rendimiento académico y su bienestar general (Yana et al., 2022).

Por otro lado, **la autorregulación académica**, es la capacidad que tienen los alumnos para gestionar eficazmente su tiempo, establecer metas claras y utilizar estrategias de aprendizaje efectivas para alcanzar el éxito académico. Esto implica habilidades como la planificación, la organización, la automotivación y la capacidad de autorreflexión. Los estudiantes con una buena autorregulación académica tienden a ser más proactivos en su enfoque del estudio, establecen objetivos realistas y utilizan estrategias de estudio efectivas para optimizar su rendimiento académico (Yana et al., 2022).

En lo que respecta a los fundamentos teóricos que sustentan la agresividad, la teoría de la aversión al estímulo desarrollada por Leonard Berkowitz en 1989, postula que la agresión surge como respuesta a estímulos aversivos o molestos, donde la agresión actúa como un mecanismo de reducción de la aversión percibida (Drndarević, 2021). Berkowitz argumenta que los individuos pueden recurrir a la agresión como una forma de liberar la tensión emocional causada por estímulos desagradables, buscando restaurar un estado de confort psicológico (Wagner, 2022; Gilbert y Bushman, 2020).

Además, la teoría de la Deprivación Relativa propuesta por Samuel Stouffer en 1949, sugiere que la agresión surge cuando los individuos perciben que están en desventaja relativa en comparación con otros en términos de recursos, estatus social o poder (Liu et al., 2022). Asimismo, argumenta que la percepción de la desigualdad puede generar resentimiento y hostilidad hacia aquellos que se perciben como responsables de la desventaja, lo que puede desencadenar

comportamientos agresivos como una forma de restaurar el equilibrio percibido (Conrique y Crosby, 2022; Siroky et al., 2020).

En cuanto a su definición, la agresividad consiste en una respuesta emocional intensa y aversiva que puede surgir en situaciones percibidas como amenazantes o desafiantes. Esta respuesta puede manifestarse de diferentes formas, desde la expresión verbal de la ira hasta la agresión física, y puede estar influenciada por factores como la personalidad, las experiencias pasadas y las normas sociales. Además, la agresividad puede ser tanto un rasgo estable en la personalidad de un individuo como una respuesta situacional que varía según el contexto y las circunstancias específicas (Munian et al., 2021).

Del mismo modo, se entiende como el comportamiento destinado a dañar o perjudicar a otros, ya sea de manera física, verbal o psicológica. Esta conducta agresiva puede surgir como resultado de una combinación de factores individuales y contextuales, como la genética, el entorno familiar, las influencias sociales y la exposición a experiencias traumáticas. La agresividad puede ser adaptativa en ciertas situaciones, como la defensa propia, pero cuando se vuelve desproporcionada o recurrente, puede ser indicativa de problemas subyacentes que requieren intervención y apoyo adecuados (Malinauskas y Saulio, 2021).

Asimismo, se manifiesta mediante el comportamiento humano, a través de acciones verbales, físicas o emocionales con la intención de causar daño o provocar una respuesta negativa en otros individuos. Esta inclinación hacia la agresión puede surgir de diversas fuentes, como la frustración, la ira, la falta de habilidades de afrontamiento o la influencia del entorno social. A nivel emocional, la agresividad puede expresarse como hostilidad, irritabilidad o enojo, mientras que a nivel conductual puede traducirse en actos agresivos como discusiones, peleas físicas o actitudes desafiantes (McGarry et al., 2023).

En relación a sus dimensiones, en primer lugar, se destaca **la agresión física**, la cual se refiere a cualquier comportamiento físico destinado a dañar o lastimar a otra persona. Incluye acciones como golpear, empujar, patear o cualquier otra forma de violencia física directa. Puede manifestarse en una variedad de contextos, desde enfrentamientos físicos en peleas hasta actos violentos más graves como agresiones con armas. Suele estar asociada con un aumento del

riesgo de lesiones físicas y daño corporal significativo tanto para la víctima como para el agresor (Araoz et al., 2021).

Del mismo modo, se destaca **la agresión verbal**, esta hace referencia a la utilización de palabras o expresiones para dañar emocionalmente a otra persona. Incluye insultos, amenazas, humillaciones, difamaciones y cualquier forma de comunicación verbal que tenga como objetivo causar dolor emocional o degradar a la persona objeto de la agresión. Puede ocurrir de manera directa, como en discusiones acaloradas o insultos directos, o de manera más sutil, a través de bromas hirientes o comentarios despectivos (Araoz et al., 2021).

Adicionalmente, se considera la **hostilidad**, la cual implica una actitud general de antagonismo, resentimiento y desagrado hacia los demás. Se caracteriza por una disposición negativa y un enfoque hostil hacia las interacciones sociales. Puede manifestarse en comportamientos como el sarcasmo, la crítica constante, el cinismo y la desconfianza hacia los demás. Los individuos con altos niveles de hostilidad tienden a percibir las intenciones de los demás de manera negativa y pueden estar más inclinadas a responder de manera agresiva ante situaciones de conflicto o frustración (Araoz et al., 2021).

Finalmente, **la ira**, que consiste en un estado emocional intenso y descontrolado caracterizado por sentimientos de furia, irritabilidad y agitación. La ira puede surgir como respuesta a situaciones percibidas como injustas, amenazantes o frustrantes, y puede manifestarse en expresiones verbales y físicas de agresión. Las personas con altos niveles de ira pueden experimentar dificultades para controlar sus emociones y pueden estar más propensas a participar en comportamientos agresivos impulsivos (Araoz et al., 2021).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

De tipo básico, ya que se basa en fundamentos teóricos y se mantiene en ese nivel, detallando únicamente hechos reales y pasando por alto la relevancia práctica del tema. Enfoque cuantitativo al buscar extraer conclusiones numéricas y responder a las preguntas de investigación mediante el análisis estadístico para obtener conclusiones más concretas que puedan ser comprobadas científicamente (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica [CONCYTEC], 2020).

3.1.2. Diseño de investigación

El estudio actual se llevó a cabo con un diseño explicativo que incluye variables latentes (DVL) y se basa en un análisis predictivo. Este enfoque representó la estrategia asociativa, ya que se centró en investigar la similitud funcional de las variables con el propósito de predecir o aclarar su comportamiento (Ato et al., 2013).

3.2 Variable y operacionalización

Variable 1. Adicción a los Videojuegos (AV)

Definición conceptual. Conducta que se siente motivado a jugar de manera excesiva y generando a su vez cambios que son negativos e impactan en las actitudes y vida cotidiana del individuo (Choliz & Marco, 2017).

Definición operacional. Las puntuaciones se obtienen a través del Test de la Adicción a los Videojuegos de Choliz y Marco (2017)

Indicadores. Unidimensional

Escala de medición. Consta de 25 ítems con medida ordinal de tipo Likert con valores de 0 a 4 desde totalmente en desacuerdo a totalmente de acuerdo y desde nunca a muchas veces.

Variable 2. Procrastinación

Definición conceptual: Es el aplazamiento de la ejecución de acciones que se da por la falta de motivación o por el conflicto para cumplir dichas responsabilidades, aplazando los trabajos propuestos o actividades establecidas, generando poco interés y dejando dilatar el tiempo (Furlan et al., 2010).

Definición operacional. La puntuación se obtiene con la Escala de Procrastinación de Tuckman

Indicadores. Unidimensional

Escala de Medición. Medida ordinal de tipo Likert, la cual consta de 15 ítems, que tienes como respuestas 1=Nunca, 2=Poco, 3=A veces, 4=Bastante, 5=Siempre, donde sus valores son del 1, 2, 3 y 4.

Variable 3. Agresividad

Definición Conceptual. Comportamiento caracterizado por arremeter verbalmente o física, hacia otros individuos como consecuencia de diversas eventualidades o situaciones (Buss & Perry, 1992).

Definición operacional. Se mide a través del Cuestionario de Agresividad (AQ) de Matalinares et al. (2012).

Indicadores. Unidimensional

Escala de Medición. Medida ordinal de tipo Likert de cinco alternativas desde completamente falso hasta completamente verdadero para mí, donde sus valores son del 1,2,3 y 4.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población.

Integrado por estudiantes tanto hombres como mujeres que se encuentran cursando el nivel secundario I.E.E “San Pedro” de Chimbote.

Criterio de Inclusión. Se considera a los estudiantes de ambos sexos y que deben vivir en la ciudad de Chimbote así mismo estos deben ser parte de la institución educativa cursando el nivel secundario y que deseen participar de manera voluntaria.

Criterio Exclusión. No se considerará a los estudiantes menores a 12 años y de otro nivel académico, así mismo tampoco aquellos que no residan Chimbote.

Muestra.

La muestra está conformada por un aproximado de 433 estudiantes pertenecientes a la I.E.E “San Pedro”

Muestreo.

En el presente estudio no se dependerá de la probabilidad, solo se considerará las características requeridas para el estudio, usando un muestreo no probabilístico que se realizará a las personas consideradas como aceptables (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se usarán tres instrumentos para realizar la medición de las variables propuestas en este estudio, para la variable AV se usó el Test de la adicción de los videojuegos, de Choliz y Marco (2011), es aplicado a los adolescentes

y/o jóvenes. El tiempo de administración oscila entre los 15 – 20 minutos, se suministra de forma colectiva o individual, la prueba consta de 25 ítems, en la escala tipo Likert.

Con respecto a la validez del cuestionario, Chóliz y Marco (2011) lo efectuaron por inter-jueces además se evidenció índices favorables (RMSEA < 0.05; SRMR < 0.08) y relativo (CFI ≥ 0.95). Por otro lado, la confiabilidad se obtuvo con el alfa de Cronbach siendo .94.

Para la variable PR se usó la Escala de procrastinación de Tuckman, de Furlan (2010). La prueba original de Tuckman (1990 citado por Ceolevel, 2015) contada con 72 ítems, pero la versión que se utilizó es la adaptación argentina la cual consta de 15 ítems de escala tipo Likert por Furlan et al. (2010), el ámbito de aplicación es de los 12 – 17 años para adolescentes, el tiempo de aplicación es de 10 – 15 minutos, empleándose de manera individual y colectiva, el objetivo es medir el tiempo de aplazamiento de las acciones académicas.

Para la validez, la versión adaptada, se aplicó el AFC con índices de ajuste de CFI=.99, GFI=.98, RMSEA=.04 y la fiabilidad de $\alpha = .94$. En Perú se reportó resultados RMSEA=.056, CFI=.979, GFI=.986 que son aceptables, la confiabilidad $\omega = .848$ y $\alpha = .845$.

Para la variable AG se usó el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992), esta prueba originaria de E.E.U.U, pero fue adaptada a contextos nacionales por Matalinares et al. (2012). Está dirigida a adolescentes y adultos, el tiempo de duración es de 20 minutos, se aplica de manera individual o colectiva. Tiene 29 ítems.

Para la validez, se obtuvo por el AFE, se usó el método de extracción de un elemento principal lo que explica el 60% de la varianza total acumulada. La confiabilidad posee un valor de .83 también se aplicó para las dimensiones agresión física (.68), agresión verbal (.56), ira (.55) y hostilidad (.65).

3.5 Procedimientos

Como primer paso, se identificó las variables que vas a estudiar e investigar, para la formulación del problema, luego se procedió a iniciar con la

fundamentación de las teorías haciendo uso de repositorios, páginas que sean consecuentes con nuestras variables conteniendo así antecedentes nacionales, internacionales y locales, que respalden las variables de nuestra investigación, dándole consistencia, permitiéndonos así la construcción de nuestra matriz de operacionalización de variables, luego procedimos a establecer nuestros instrumentos de medida, solicitando el permiso correspondiente para ser utilizados. Asimismo, se requirió los permisos correspondientes a la autoridad de la I.E.

3.6 Método de análisis de datos

El programa SPSS 24.0, permitió calcular las estadísticas descriptivas. Estas medidas, como la media, la desviación estándar, la asimetría y la curtosis, proporcionaron información sobre la distribución de los datos y su ajuste a la normalidad multivariada, a través del coeficiente de Mardia.

Se exploraron las relaciones entre las variables mediante análisis de correlación y regresión lineal. El coeficiente de correlación de Pearson permitió determinar la fuerza y la dirección de las relaciones entre las variables, revelando si estas eran positivas, negativas o no existían relaciones significativas.

Para evaluar la calidad del modelo predictivo, se emplearon diversos indicadores de ajuste. El estadístico χ^2 para la adecuación general del modelo y los índices CFI y TLI para comparar el modelo con alternativas hipotéticas. Los valores cercanos a .95 o superiores indicaron un buen ajuste del modelo. Adicionalmente, se emplearon índices de ajuste absoluto como RMSEA y el SRMR, los valores entre .02 y .08 indicaron un ajuste aceptable (Hu & Bentler, 1999).

3.7 Aspectos Éticos

La confidencialidad de los participantes será un aspecto que se tendrá en cuenta para prevalecer la salud psicológica de la persona, así como cuidar y respetar su integridad en todos los aspectos, validando sus derechos y no

exponiendo su información sin su consentimiento, cumpliendo así con el principio de beneficencia y de no maleficencia, igualdad de derechos, autonomía y de confidencialidad (Colegio de Psicólogos del Perú, 2018). La investigación se llevó a cabo siguiendo la aprobación del Comité de Ética de Investigación de la Universidad César Vallejo, otorgada el 08 de julio del 2024. Es un requisito crucial para garantizar la credibilidad y fiabilidad de los resultados obtenidos, además de facilitar la posterior publicación y disseminación de los hallazgos en la comunidad académica.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Asimetría, curtosis, y normalidad de la Adicción a los videojuegos, Procrastinación y Agresividad

	M	DE	Mín	Máx	As	Cu
AVD	50.21	25.58	0	99	-0.61	-0.75
Abs	20.39	10.52	0	40	-0.61	-0.75
Tol	9.95	5.31	0	20	-0.57	-0.80
PVi	7.96	4.37	0	16	-0.48	-0.92
DCo	11.91	6.31	0	24	-0.49	-0.86
PRO	47.61	11.41	15	75	-0.43	-0.34
PTa	15.53	4.27	5	25	-0.47	-0.35
EDe	25.86	6.08	8	40	-0.42	-0.12
CDE	6.22	1.97	2	10	-0.44	-0.60
AGR	86.13	25.45	29	145	-0.51	-0.56
Afi	25.88	8.66	9	45	-0.44	-0.83
Ave	14.62	4.86	5	25	-0.46	-0.74
Ira	21.16	6.17	7	35	-0.41	-0.58
Hos	24.48	7.12	8	40	-0.61	-0.39
Mardia's As			15.7, $p < .001$			
Mardia's Cu			180.2, $p < .001$			

Nota. M: Media; DE: Desviación estándar; Mín: Mínimo; Máx: Máximo; As: Asimetría; Cu: Curtosis; AVD: Adicción a los videojuegos; Abs: Abstinencias; Tol: Tolerancia; PVi: Problemas a los videojuegos; DCo: Dificultad de control; PRO: Procrastinación; PTa: Posponer las tareas; EDe: Evitación de lo desagradable; CDE: Culpar a los demás del propio problema; AGR: Agresividad; Afi: Agresividad física; Ave: Agresividad verbal; Ira: Ira; Hos: Hostilidad.

En la tabla 1, se presentan las puntuaciones de la variable adicción a los videojuegos donde se obtuvo como puntaje mínimo 0 y máximo 99, asimismo, las puntuaciones de esta variable mostraron tendencia a la aglomeración por

encima de la media ($M=50.21$; $As=-0.61$). De igual manera, para la dimensión abstinencias un promedio $As=-0.61$, la dimensión tolerancia un valor de $As=-0.57$, la dimensión problemas a los videojuegos un promedio $As=-0.48$, la dimensión dificultad de control un valor de $As=-0.49$. Entonces, las puntuaciones de las dimensiones muestran ausencia de sesgo (As entre los parámetros de -1.5 y 1.5), de distribución univariada.

La Procrastinación, presentaron puntuaciones con promedio para el puntaje mínimo 15 y máximo 75, las puntuaciones demostraron tendencia a la aglomeración por encima de la media ($M=47.61$, $As=-0.43$). Las puntuaciones de la dimensión Posponer las tareas un promedio de $As=-0.47$, la dimensión Evitación de lo desagradable $As=-0.42$, la dimensión Culpar a los demás del propio problema $As=-0.44$. En resumen, las puntuaciones de las dimensiones demostraron ausencia de sesgo (As entre los parámetros de -1.5 y 1.5), de distribución univariada.

La Agresividad, puntuaciones de 29 a 145, como también, las puntuaciones demostraron tendencia a la aglomeración por encima de la media ($M=86.13$, $As=-0.51$). Las puntuaciones para la dimensión Agresividad física $As=-0.44$, para la dimensión Agresividad verbal $As=-0.46$, para la dimensión Ira $As=-0.41$, para la dimensión Hostilidad $As=-0.61$. Por último, las puntuaciones de las dimensiones demostraron ausencia de sesgo (As entre los parámetros de -1.5 y 1.5), de distribución univariada.

Tabla 2

Correlación entre las variables y dimensiones

	AVD	Abs	Tol	PVi	DCo	PRO	PTa	EDe	CDE	AGR	Afi	Ave	Ira	Hos
AVD	—													
Abs	0.98 ***	—												
Tol	0.95 ***	0.92 ***	—											
PVi	0.95 ***	0.91 ***	0.88 ***	—										
DCo	0.96 ***	0.92 ***	0.88 ***	0.90 ***	—									
PRO	0.79 ***	0.77 ***	0.73 ***	0.78 ***	0.78 ***	—								
PTa	0.78 ***	0.76 ***	0.72 ***	0.77 ***	0.76 ***	0.92 ***	—							
EDe	0.71 ***	0.69 ***	0.65 ***	0.70 ***	0.71 ***	0.95 ***	0.78 ***	—						
CDE	0.72 ***	0.70 ***	0.65 ***	0.73 ***	0.71 ***	0.85 ***	0.78 ***	0.73 ***	—					
AGR	0.69 ***	0.67 ***	0.64 ***	0.69 ***	0.67 ***	0.74 ***	0.68 ***	0.69 ***	0.66 ***	—				
Afi	0.71 ***	0.69 ***	0.66 ***	0.70 ***	0.68 ***	0.71 ***	0.67 ***	0.65 ***	0.66 ***	0.96 ***	—			
Ave	0.67 ***	0.65 ***	0.62 ***	0.66 ***	0.65 ***	0.69 ***	0.63 ***	0.65 ***	0.64 ***	0.94 ***	0.90 ***	—		
Ira	0.66 ***	0.64 ***	0.61 ***	0.64 ***	0.64 ***	0.73 ***	0.67 ***	0.68 ***	0.63 ***	0.95 ***	0.89 ***	0.86 ***	—	
Hos	0.59 ***	0.58 ***	0.53 ***	0.60 ***	0.58 ***	0.68 ***	0.61 ***	0.65 ***	0.59 ***	0.94 ***	0.85 ***	0.83 ***	0.87 ***	—

Nota. AVD: Adicción a los videojuegos; Abs: Abstinencias; Tol: Tolerancia; PVi: Problemas a los videojuegos; DCo: Dificultad de control; PRO: Procrastinación; PTa: Posponer las tareas; EDe: Evitación de lo desagradable; CDE: Culpar a los demás del propio problema; AGR: Agresividad; Afi: Agresividad física; Ave: Agresividad verbal; Ira: Ira; Hos: Hostilidad; * p < .05; ** p < .01; *** p < .001.

En la tabla 2, se visualiza la correlación entre las variables Procrastinación y Adicción a los videojuegos, se correlacionan significativamente ($r=.79$, $p<.001$) con un tamaño de efecto grande. Asimismo, la variable se relaciona significativamente con las dimensiones Abstinencias, Tolerancia, Problemas a los videojuegos, Dificultad de control ($r=.77$, $r=.73$, $r=.78$, $r=.78$, $p<.001$ respectivamente) con un tamaño de efecto grande.

La Agresividad se relaciona estadísticamente significativa con la Adicción a los videojuegos ($r=.69$, $p<.001$) con un tamaño de efecto grande. Además, las dimensiones Abstinencias, Tolerancia, Problemas a los videojuegos, Dificultad de control se relacionan significativamente con la variable ($r=.67$ / $r=.64$ / $r=.69$ / $r=.67$, $p<.001$ respectivamente) con un tamaño de efecto grande.

La Agresividad se correlaciona significativamente con la Procrastinación ($r=.74$, $p<.001$) con un tamaño de efecto grande. Del mismo modo, las dimensiones Posponer las tareas, Evitación de lo desagradable, Culpar a los demás del propio problema se relacionan con la variable ($r=.68$ / $r=.69$ / $r=.66$, $p<.001$ respectivamente) con un tamaño de efecto grande.

Tabla 3

Índices de ajuste global

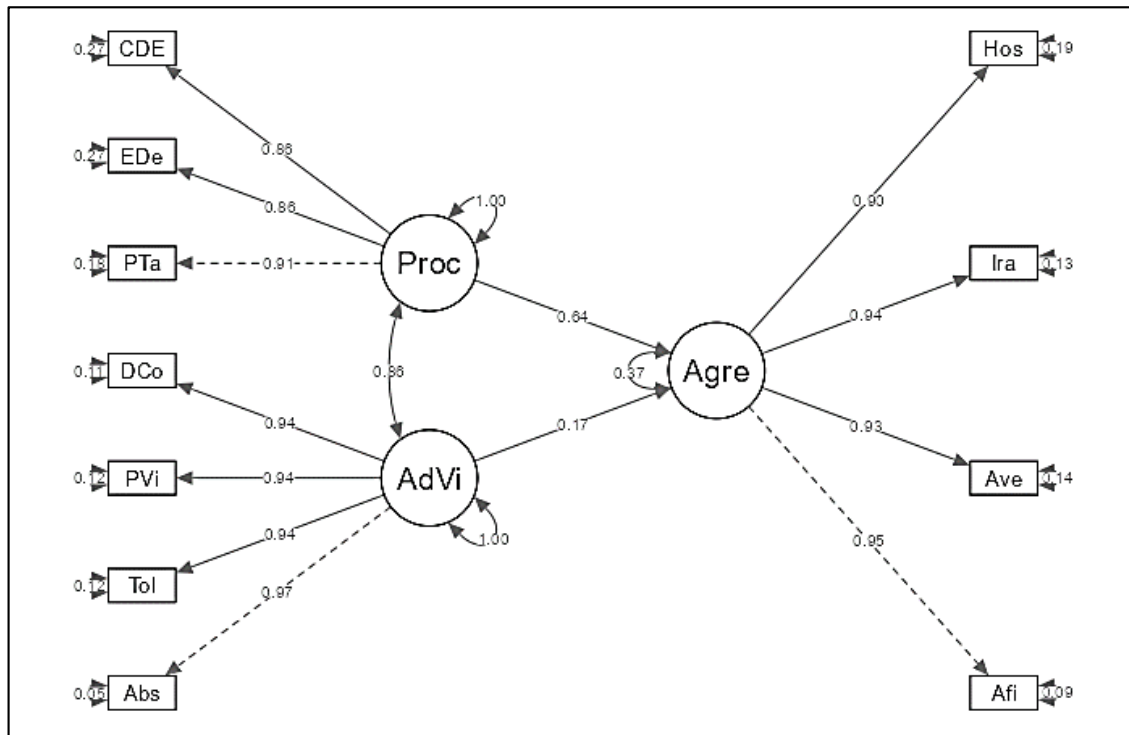
	X ²	df	p	SRMR	RMSEA	95% IC		CFI	TLI	R ²
						LI	LS			
Modelo	157	41	< .001	0.02	0.08	0.07	0.09	0.98	0.98	0.63

Nota. X²: Chi cuadrado; df: grados de libertad; p: valor de significancia; SRMR: Residuo estandarizado cuadrático medio; RMSEA: Error cuadrático medio de aproximación; LI: Límite inferior; LS: Límite superior; CFI: Índice de ajuste comparativo; TLI: Índice de Tucker-Lewis; R²: R-cuadrado.

En la tabla 3, se aprecia que los promedios del modelo se ajustan a los estándares de aceptación RMSEA=.08, SRMR=.02, CFI=.98, TLI=.98, con un nivel de significancia bilateral $p<.001$.

Figura 1

Gráfico de senderos del modelo de predicción de la agresividad



Las variables procrastinación y adicción a los videojuegos predicen a la agresividad en un 63% ($r^2 = .63$) de su variabilidad (ver Tabla 3). De manera específica la procrastinación muestra predicción de efecto grande ($\beta = .64$) (ver Figura 1), mientras que la agresión a los videojuegos alcanza un valor predictivo pequeño ($\beta = .17$). Los dos predictores mostraron una covariación grande entre sí de .86. De entre los predictores se destaca un mayor aporte por parte de la procrastinación. Según estos datos es más probable que desarrolle conductas agresivas el estudiante con mayor tendencia a la predicción, pero, en menor medida, si desarrolla un comportamiento adictivo a los videojuegos, también podrá desarrollar conductas agresivas.

V. DISCUSIÓN

El análisis del modelo predictivo mostró que la procrastinación y la adicción a los videojuegos, explican conjuntamente la variabilidad en la agresividad ($R^2 = .63$) en estudiantes de Chimbote. Además, la fuerte covariación entre los dos predictores (.86) sugiere que ambos comportamientos pueden estar interrelacionados, influyendo conjuntamente en la manifestación de conductas agresivas.

Los resultados indican una correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ($r = .69$, $p < .001$). Estos hallazgos están en línea con los estudios de Adani et al. (2024), quien observó que la adicción a los juegos en línea estaba asociada con comportamientos agresivos moderados. Estos descubrimientos resuenan también con los estudios de Aguirre y Verdi (2022) en Lima ($\rho = .380$; $p = .000$), y de Peña y Zambrano (2022) en Huaral ($\rho = .364$, $p < .000$), quienes identificaron una correlación positiva entre ambos elementos.

Por otro lado, Fahrizal y Pratama (2021) encontraron una fuerte correlación entre la adicción a los juegos violentos y la agresividad. Sin embargo, la variabilidad explicada por la adicción a los videojuegos sobre la agresividad en este estudio es menor en comparación con los estudios anteriores, con un coeficiente beta de .17 en el modelo predictivo.

La correlación entre procrastinación y agresividad también resultó ser significativa ($r = .74$, $p < .001$), con un efecto predictivo grande ($\beta = .64$). Esto está en concordancia con los hallazgos de Choo (2022), que identificaron una relación entre procrastinación y problemas relacionados con la adicción a los juegos de Internet, sugiriendo que la procrastinación puede ser un factor subyacente en comportamientos problemáticos como la agresividad. Los estudios de Asunción y Narro (2024) también indicaron una relación entre procrastinación y agresividad, aunque con un coeficiente de determinación menor ($R = .377$). Este estudio, amplía estos hallazgos al mostrar una relación más fuerte y significativa entre procrastinación y agresividad en el contexto específico de estudiantes en Chimbote.

Esta investigación proporciona una base empírica para la implementación de programas preventivos y de intervención en el contexto

educativo. Además, los resultados pueden guiar a los profesionales de la salud mental en la identificación temprana de estudiantes en riesgo de desarrollar comportamientos agresivos. Los padres y cuidadores pueden beneficiarse de estos hallazgos al recibir orientación sobre cómo manejar y monitorear el uso de videojuegos y fomentar hábitos de estudio más saludables en sus hijos. Por otro lado, las políticas educativas pueden ser informadas por esta investigación, promoviendo un entorno escolar más seguro y productivo.

Aunque el estudio aporta contribuciones significativas, es necesario destacar algunas limitaciones. En primer lugar, el diseño transversal impide establecer relaciones causales entre las variables, limitando la capacidad de afirmar que la adicción a los videojuegos o la procrastinación causan agresividad. En segundo lugar, el tamaño de la muestra regular afecta la robustez de los resultados, por lo que se recomienda que la muestra sea mayor a 600 participantes (Arancibia, 2017).

En conclusión, los resultados de este estudio corroboran la hipótesis de que tanto la adicción a los videojuegos como la procrastinación son predictores significativos de la agresividad en estudiantes de secundaria. La procrastinación muestra un efecto predictivo mayor en comparación con la adicción a los videojuegos. Estos hallazgos subrayan la necesidad de abordar ambos factores en intervenciones educativas y psicológicas para reducir la agresividad en adolescentes.

VI. CONCLUSIONES

- La investigación demuestra que la adicción a los videojuegos y la procrastinación, en conjunto, explican un 63% de la variabilidad en la agresividad entre los estudiantes de secundaria.
- La adicción a los videojuegos tiene una correlación positiva y significativa con la agresividad, pero su efecto predictivo es relativamente pequeño ($\beta = .17$). Esto indica que, si bien los estudiantes que muestran una mayor adicción a los videojuegos tienden a ser más agresivos, esta relación no es tan fuerte como la que se observa con la procrastinación.
- La procrastinación es un predictor significativo y de gran magnitud ($\beta = .64$) de la agresividad en estudiantes de secundaria. Este hallazgo destaca la relevancia de la procrastinación como un factor de riesgo crucial para el desarrollo de conductas agresivas.

VII. RECOMENDACIONES

- Emplear diseños longitudinales o experimentales que permitan examinar las relaciones causales entre la adicción a los videojuegos, la procrastinación y la agresividad a lo largo del tiempo.
- Utilizar análisis multivariado y modelos predictivos avanzados, como análisis de senderos estructurales o modelos de ecuaciones estructurales, para examinar las relaciones entre las variables de manera más detallada.
- Incluir variables adicionales que puedan influir en la relación entre la adicción a los videojuegos, la procrastinación y la agresividad. Por ejemplo, variables socioeconómicas, familiares o culturales.
- Ampliar la muestra para incluir un número mayor y más diverso de estudiantes de diferentes instituciones educativas en Chimbote. Esto ayudará a generalizar los resultados a una población más diversa.

REFERENCIAS

- Abuhamdeh, S. (2021). On the Relationship Between Flow and Enjoyment. En C. Peifer & S. Engeser (Eds.), *Advances in Flow Research* (pp. 155-169). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-53468-4_6
- Adani, A., Triana, N. Y. y Murniati, M. (2024). The Relationship of Online Game Addiction with Aggressive Behavior for Teenagers at SMP Negeri 3 Banyumas. *Promotor*, 7(1), 1-5. <https://doi.org/10.32832/pro.v7i1.468>
- Aguirre, P. y Verdi, K. (2022). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima metropolitana en el 2022* [Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte]. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/32720/Aguirre%20Linares%2c%20Pamela%20Sue%20-%20Verdi%20Matto%2c%20Katuska.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Agustarika, B. y Adam, A. (2020). The Effect of Online Gaming Addiction on Violent Behavior of High School Students in Sorong City. *Systematic Reviews in Pharmacy*, 11(11), 1534-1538. https://www.researchgate.net/profile/Adriyani-Adam-2/publication/350722093_The_Effect_of_Online_Gaming_Addiction_on_Violent_Behavior_of_High_School_Students_in_Sorong_City/links/606eac00299bf1c911b64e77/The-Effect-of-Online-Gaming-Addiction-on-Violent-Behavior-of-High-School-Students-in-Sorong-City.pdf
- Andraško, A., Baranová, N., Bičkošová, P., Husivargová, K., Janigová, K. y Mihok, M. (2023). Procrastination of University Students in the context of Personality and Academic Motivation. *Človek a spoločnosť*, 25(4). <https://doi.org/10.31577/cas.2022.04.610>
- Arancibia, E. (2017). Consideraciones sobre las propiedades psicométricas de los instrumentos de medición en las publicaciones científicas: Respuesta a Ventura-León. *Revista Médica de Chile*, 145(7), 819-820. <https://medes.com/publication/124694>

- Araoz, E., Ramos, N., Uchasara, H. y Araoz, M. (2021). Autoestima y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Revista Avft*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.4675747>
- Araujo, L. y Santisteban, L. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 15(1), 54-59. <https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1755>
- Asunción, E. y Narro, A. (2024). *Procrastinación, estrés académico y violencia en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Huamachuco* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/136288/Asunción_BEANarro_BAJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/136288/Asunci%00f3n_BEANarro_BAJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ato, M., López-García, J., y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 29(3), 1038–1059. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Baithesda, B., y Hanungtiasa, D. (2017). La relación entre la adicción a los videojuegos violentos y el comportamiento agresivo de los estudiantes de la escuela primaria UNKLAB. *Abstract Proceedings International Scholars Conference*, 5(1), 12. <https://doi.org/10.35974/isc.v5i1.1588>
- Barrington, G. y Ferguson, C. J. (2022). Stress and Violence in Video Games: Their Influence on Aggression. *Trends in Psychology*, 30(3), 497-512. <https://doi.org/10.1007/s43076-022-00141-2>
- Bersani, F., Barchielli, B., Ferracuti, S., Panno, A., Carbone, G. A., Massullo, C., Farina, B., Corazza, O., Prevete, E., Tarsitani, L., Pasquini, M., Biondi, M. y Imperatori, C. (2022). The association of problematic use of social media and online videogames with aggression is mediated by insomnia severity: A cross-sectional study in a sample of 18- to 24-year-old individuals. *Aggressive Behavior*, 48(3), 348-355. <https://doi.org/10.1002/ab.22008>
- Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. John Wiley & Sons Inc. <https://doi.org/10.1037/11160-000>

- Buss, A. H. y Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Cáceres, S. (2021). *Dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – Sur* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/2167>
- Cajahuanda, Y. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/2550>
- Caner, N. y Evgin, D. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. *International Journal of Mental Health Nursing*, 30(6), 1599-1609. <https://doi.org/10.1111/inm.12912>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 27(2), 418-426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Choo, Y. (2022). *The relationship between social anxiety, procrastination, self-esteem and internet addiction among university students in Malaysia*. [Tesis de pregrado, Universiti Tunku Abdul Rahman]. http://eprints.utar.edu.my/5101/1/fyp_GC_2022_CYE.pdf
- Colegio de Psicólogos del Perú (2018). Código de ética del Colegio de Psicólogos del Perú. https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (CONCYTEC). (2020). *Guía Práctica Para La Formulación y Ejecución De Proyectos De Investigación y Desarrollo (I+D)*. https://www.untels.edu.pe/FTP/2021.01.26.0032_COMUNICADO%20N.%C2%B0%20032-2020A-INVESTIGACI%C3%93N-GU%C3%8DA%20PR%C3%81CTICA%20PARA%20LA%20FORMULACI

- Conrique, B. G. y Crosby, F. J. (2022). Relative Deprivation and Cognate Theories: Making Sense of Irrational Behaviors. En D. Chadee (Ed.), *Theories in Social Psychology, Second Edition* (1.^a ed., pp. 188-213). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781394266616.ch8>
- Cordovez, M., Ramírez, F. y Villafaña, C. (2023). Relación entre la procrastinación académica y el bienestar psicológico en estudiantes de educación superior chilenos. *Wimb Lu*, 18(1), 83-100. <https://doi.org/10.15517/wl.v18i1.54653>
- Drndarević, N. (2021). Psychological theories of aggression. *Zbornik instituta za kriminološka i sociološka istraživanja*, 11(2-3), 91-104. <https://doi.org/10.47152/ziksi202123026>
- Dollard, J.; Doob, L. W.; Miller, N.E.; Mowrer, O. H. & Sears, R. R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven, C.T.: Yale University Press.
- Esposito, M., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. y Rea, T. (2020). An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study. *Medicina*, 56(5), 221. <https://doi.org/10.3390/medicina56050221>
- Estremadoiro, B. y Schulmeyer, M. (2021). Procrastinación académica en estudiantes universitarios. *Revista Aportes de la Comunicación y la Cultura*, 30. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2306-86712021000100004&script=sci_arttext
- Fahrizal, Y. y Pratama, B. (2021). Intensity Of Violent Behavior In Adolescents Addicted To Violent Online Games In Yogyakarta Indonesia. *Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan dan Kesehatan*, 9(1), 64. <https://doi.org/10.20527/dk.v9i1.9448>
- Fajardo, J., Santana, A. y Caldas, C. (2021). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá D.C. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84). <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12076>

- Faya, J. A. Z., y González, F. M. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo*. [Tesis Para Obtener El Título Profesional De Licenciada en Psicología, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/45815>
- García, D. (2020). *El desafío de la comparación significativa. ¿Existe una relación entre la comparación social y el significado de vida?* <https://www.ulima.edu.pe/idic/blog/el-desafio-de-la-comparacion-significativa>
- Gilbert, M. y Bushman, B. (2020). Frustration-Aggression Hypothesis. En V. Zeigler-Hill & T. K. Shackelford (Eds.), *Encyclopedia of Personality and Individual Differences* (pp. 1683-1685). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-24612-3_816
- Göldağ, B. (2020). The Relationship Between the Digital Game Dependence and Violence Tendency Levels of High School Students. *International Education Studies*, 13(8), 118. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n8p118>
- Griffiths, M. D., & Calado, F. (2022). Gambling Disorder. En H. M. Pontes (Ed.), *Behavioral Addictions* (pp. 1-29). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-04772-5_1
- Guilera, G., López, M. D., Barrios, M., Hidalgo, M. D., Steel, P. y Gómez-Benito, J. (2024). Spanish validation of the pure procrastination scale: Dimensional structure, internal consistency, temporal stability, gender invariance, and relationships with personality and satisfaction with life. *Frontiers in Psychology*, 14, 1268855. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1268855>
- Hen, M. y Goroshit, M. (2020). The effects of decisional and academic procrastination on students' feelings toward academic procrastination. *Current Psychology*, 39(2), 556-563. <https://doi.org/10.1007/s12144-017-9777-3>
- Hu, L. T., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural equation modeling: a multidisciplinary journal*, 6(1), 1-55. <http://dx.doi.org/10.1080/10705519909540118>

- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2023). *Más niñas y adolescentes mujeres que niños y adolescentes varones acceden a internet*. <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/mas-ninas-y-adolescentes-mujeres-que-ninos-y-adolescentes-varones-acceden-a-internet-15055/>
- Jin, Y., Qin, L., Zhang, H. y Zhang, R. (2021). *Social Factors Associated with Video Game Addiction Among Teenagers: School, Family and Peers*: 2021 4th International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2021), Xishuangbanna, China. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211220.131>
- Johnson, K., Bixter, M. y Luhmann, C. C. (2020). Delay discounting and risky choice: Meta-analytic evidence regarding single-process theories. *Judgment and Decision Making*, 15(3), 381-400. <https://doi.org/10.1017/S193029750000718X>
- Liu, D., Shen, S., Shillair, R., Li, F. y Chen, Z. (2022). How does home ownership affect migrants' sense of relative deprivation? An investigation based on field theory. *Social Science & Medicine*, 306, 115097. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2022.115097>
- López, C., Gonzáles. y Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas.El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 22(1), 124-137. <https://revistas.um.es/cpd/article/view/466831/319021>
- López, O., Pinargote, C., Cedeño, E., Zambrano, W. y Mendoza, M. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 43, 633-646. <https://www.proquest.com/openview/967a4da45feee15ab8c7958fb27d44b3/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Malinauskas, R. y Saulio, T. (2021). Peculiaridades de la agresividad percibida entre los estudiantes de escuelas juveniles. *Revista europea de educación contemporánea*, 10(3), 664-669. <https://vb.lsu.lt/object/elaba:107609760/>

- Márquez, C., Quintero, K., Pérez, S. y Rodríguez, E. (2023). Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de covid-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento. *Revista Infad de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 2(1), 133-144. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n1.v2.2492>
- Mayca, T. M. (2019). *Influencia del nivel de conducta adictiva al uso de video juegos en el nivel de agresividad y actividad física en escolares del nivel de secundaria. Colegio Emblemático Independencia Americana. Arequipa–2018.* [Tesis Para Optar El Grado Académico De Doctora En Ciencias: Salud Pública, Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa]. Repositorio Institucional Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9914>
- McGarry, P., Shortland, N., Bedoya, A. y Portnoy, J. (2023). Disaggregating the relationship between aggressiveness and susceptibility to extremist cognitions. *Personality and Individual Differences*, 212, 112266. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2023.112266>
- Mena, H. y Guerrero, L. (2023). Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes. *Ridec*, 16(1). <https://www.enfermeriacomunitaria.org/web/index.php/ridec/313-ridec-2023-volumen-16-numero-1/3162-originales-1-efectos-de-los-videojuegos-violentos-sobre-la-agresividad-en-ninos-y-adolescentes>
- Mohammad, S., Jan, R. A. y Alsaedi, S. L. (2023). Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.36957>
- Mohammadi Bytamar, J., Saed, O. y Khakpoor, S. (2020). Emotion Regulation Difficulties and Academic Procrastination. *Frontiers in Psychology*, 11, 524588. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.524588>
- Munian, L., Wan Ahmad, W. K., Xu, T. K., Mustafa, W. A. y Rahim, M. Ab. (2021). An Aggressiveness Level Analysis Based On Buss Perry Questionnaire (BPQ) And Brain Signal (EEG). *Journal of Physics: Conference Series*, 2107(1), 012045. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2107/1/012045>

- Nonalaya, M. M., y Solis, M. A. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020*. [Tesis Para Obtener El Título Profesional De Licenciada En Psicología, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/62038>
- Ostovar, S., Bagheri, R., Griffiths, M. D. y Mohd Hashima, I. H. (2021). Internet addiction and maladaptive schemas: The potential role of disconnection/rejection and impaired autonomy/performance. *Clinical Psychology & Psychotherapy*, 28(6), 1509-1524. <https://doi.org/10.1002/cpp.2581>
- Palomares, J. (2022). Adicción a los videojuegos: ¿dónde se traza la línea entre afición y dependencia al gaming? *El comercio*. <https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/adiccion-a-los-videojuegos-donde-se-traza-la-linea-entre-aficion-o-dependencia-al-gaming-oms-clasificacion-internacional-de-enfermedades-cie-noticia/>
- Peña, M. y Zambrano, Y. (2022). *Dependencia a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas del distrito de Huaral, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95145/Peña_MMJ-Zambrano_BYE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pérez, A. y Forbes, F. (2018). *Correlacional entre los Niveles de Agresividad y la Convivencia en el Aula de Clase* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2988/40987933-8742928.pdf>
- Pollack, S. y Herres, J. (2020). Prior Day Negative Affect Influences Current Day Procrastination: A Lagged Daily Diary Analysis. *Anxiety, Stress, & Coping*, 33(2), 165-175. <https://doi.org/10.1080/10615806.2020.1722573>
- Quispe, A. y Ortiz, H. (2018). *Estilos parentales y conductas agresivas en los usuarios del "Centro de adolescentes infractores", Riobamba, periodo 2017-2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo].

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5089/1/UNACH-EC-FCS-PSC-CLIN-2018-0010.pdf>

- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017*. [Tesis Para Obtener El Título Profesional De Licenciado En Psicología, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/11347>
- Rivas, S. (2019). *Tipología de violencia y procrastinación académica en estudiantes de quinto de secundaria de una institución educativa, Santa Anita, 2018*. [Tesis Para Obtener El Título Profesional De Licenciada En Psicología, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/39477>
- Rodríguez, M. y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557-591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rozental, A., Forsström, D., Hussoon, A. y Klingsieck, K. B. (2022). Procrastination Among University Students: Differentiating Severe Cases in Need of Support From Less Severe Cases. *Frontiers in Psychology*, 13, 783570. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.783570>
- Sánchez, J., & Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6(11), 690. <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Siroky, D., Warner, C. M., Filip-Crawford, G., Berlin, A. y Neuberg, S. L. (2020). Grievances and rebellion: Comparing relative deprivation and horizontal inequality. *Conflict Management and Peace Science*, 37(6), 694-715. <https://doi.org/10.1177/0738894220906372>
- Svartdal, F., Dahl, T., Gamst-Klaussen, T., Koppenborg, M. y Klingsieck, K. B. (2020). How Study Environments Foster Academic Procrastination: Overview and Recommendations. *Frontiers in Psychology*, 11, 540910. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.540910>

- Tasayco, J. A. (2020). *Procrastinación académica y violencia familiar en estudiantes del programa de estudio mecatrónica automotriz del distrito de Ica, 2020*. [Tesis Para Obtener El Título Profesional De Licenciado En Psicología, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/59159>
- Tao, X., Hanif, H., Ahmed, H. y Ebrahim, N. (2021). Bibliometric Analysis and Visualization of Academic Procrastination. *Frontiers in Psychology*, 12, 722332. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.722332>
- Te Brömmelstroet, M., Nikolaeva, A., Mladenović, M., Milakis, D., Ferreira, A., Verlinghieri, E., Cadima, C., De Abreu E Silva, J. y Papa, E. (2022). Have a good trip! Expanding our concepts of the quality of everyday travelling with flow theory. *Applied Mobilities*, 7(4), 352-373. <https://doi.org/10.1080/23800127.2021.1912947>
- Tse, D., Nakamura, J. y Csikszentmihalyi, M. (2020). Beyond challenge-seeking and skill-building: Toward the lifespan developmental perspective on flow theory. *The Journal of Positive Psychology*, 15(2), 171-182. <https://doi.org/10.1080/17439760.2019.1579362>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta psicológica peruana*, 2(2), 193-216. <http://201.234.119.250/index.php/ACPP/article/view/75>
- Villena, C. G. (2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019*. [Tesis para obtener el Título de Licenciada en Psicología, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1265>
- Wagner, U. (2022). Dimensions of Aggression in Social Psychology. En S. Bock & E. Conze (Eds.), *Rethinking the Crime of Aggression* (pp. 43-51). T.M.C. Asser Press. https://doi.org/10.1007/978-94-6265-467-9_3
- Yana, M., Adco, D., Alanoca, R. y Casa-Coila, M. (2022). Adicción a las redes sociales y la procrastinación académica en adolescentes peruanos en tiempos de coronavirus Covid-19. *Revista Electrónica Interuniversitaria de*

Formación del Profesorado, 25(2), 129-143.
<https://doi.org/10.6018/reifop.513311>

ANEXOS

Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Ítems	Escala de Medición
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	Uso excesivo y descontrolado de los juegos de video durante varias horas al día, en donde el individuo demuestra esfuerzos excesivos por apartarse de la práctica inadecuada pero no logra conseguirlo (Choliz y Marco, 2011)	Una escala que consta de 25 ítems y consta de 4 dimensiones	<p>Abstinencias</p> <p>Tolerancia</p> <p>Problemas asociados a los videojuegos</p> <p>Dificultad de control</p>	<p>3,4,6,7,10,11,13,14 21,25</p> <p>1,5,8,9,12</p> <p>16,17,19,23</p> <p>2,15,18,20,22,24</p>	Ordinal

PROCRASTINACION	Es el aplazamiento de las actividades académicas, y cotidianas que presenta el individuo, lo cual afecta a su desarrollo y actividades diarias (Tuckman 1990)	Una escala que consta de 15 ítems y consta de 3 dimensiones	<p>Posponer las tareas</p> <p>Evitación de lo desagradable</p> <p>Culpar a los demás del propio problema</p>	<p>1,2,3,4,15</p> <p>5,7,9,10,11,12,13,14</p> <p>6,8</p>	Ordinal
AGRESIVIDAD	Es una respuesta constante y en ocasiones permanente los cual nos indica que el individuo tiene como finalidad hacer daño a otro individuo. (Buss y Perry 1993).	Es una escala de medición que evalúa la agresividad compuesta por 4 dimensiones el cual consta de 29 ítems	<p>Agresividad física</p> <p>Agresividad verbal</p> <p>Ira</p> <p>Hostilidad</p>	<p>1,5,9,13,17,21,24 27,29</p> <p>2,6,10,14,18</p> <p>3,7,11,15,19,22,25</p> <p>4,8,12,16,20,23,26 28</p>	Ordinal

Anexos 2: instrumento de recolección de datos

**TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS CHOLIZ
Y MARCO, (2011)**

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos

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

1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o la Pc le pido prestada una a familiares o amigos	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mi videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc)	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola el Pc	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupaban bastante rato	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio,etc, en los videojuegos	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir algún sitio.	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4

A continuación, indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, siguiendo la siguiente escala.

0 Nunca	1 Rara vez	2 A veces	3 Con frecuencia	4 Muchas veces
--------------------------	-----------------------------	----------------------------	-----------------------------------	---------------------------------

15	Los primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares, o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrid me pongo un videojuego	0	1	2	3	4
19	Me he acostado hasta tarde o me he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa	0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc,) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

ESCALA DE PROCRASTINACION DE TUCKMAN ATPS

Furlan et al. (2010) Instrucciones:

Durante tu etapa académica debes cumplir diferentes actividades de aprendizaje como leer textos, resolver ejercicios, prepararse para rendir, redactar y presentar trabajos, etc. las siguientes frases describen algunas cosas que te pasan cuando debes realizarlas. Marca una de las siguientes alternativas. 1= Nunca, 2=poco, 3=A veces, 4=Bastante, 5=Siempre, para indicar con que frecuencia te ocurre.

Nº	Items	Nunca	Poco	A veces	Bastante	Siempre
1	Demoro innecesariamente en terminar trabajos, incluso cuando son importantes					
2	Pospongo el comenzar cosas que no me gusta hacer					
3	Cuando tengo una fecha límite, espero hasta el ultimo minuto					
4	Sigo posponiendo el mejorar mis hábitos de trabajo					
5	Empiezo a trabajar de inmediato, incluso en actividades que me resultan displacenteras					
6	Me las arreglo para encontrar excusas para no hacer algunas cosas					
7	Destino el tiempo necesario a las actividades me resulten aburridas					
8	Derrocho mucho tiempo y me parece que no puedo hacer nada al respecto					
9	Cuando algo me resulta muy difícil de abordar, pienso en postergarlo					
10	Me propongo que hare algo y luego no lo logro comenzar o terminarlo					
11	Siempre que hago un plan de acción, lo sigo					
12	Desearía encontrar una forma fácil de ponerme en movimiento					
13	Aunque me enojo conmigo cuando no hago las cosas, no logro motivarme					
14	Siempre termino las actividades importantes con tiempo de sobra					
15	Aunque sé que es importante comenzar con una actividad, me cuesta arrancar					

CUESTIONARIO DE AGRESION (AQ) DE BUSS Y PERRY
Matalinares (2012)

Instrucciones: A continuación, observarás afirmaciones referentes a situaciones o hechos que podrían ocurrirte. Marca con un aspa “X” según tu respuesta: alternativas; CF= Completamente falso para mí, BF= bastante falso para mí, VF= ni verdadero, ni falso; BV= bastante verdadero para mí, CV=completamente verdadero para mí.

Nº	Ítems	CF	BF	VF	BV	CV
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 las peleas algo más de los normal					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15	Soy una persona apacible.					

16	Me pregunto porque alguna 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	Desconfió de desconocidos demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para apegar a una persona					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mi a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto que querrán.					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

Anexo 3: Autorización de la institución educativa para aplicar el instrumento



Chimbote, 05 de abril de 2024

CARTA N°163 - 24/D.Ps-UCV-CH

Dr. Olortegui Morales Margaret
Director

I.E. Institución Educativa Pública Emblemática "San Pedro"

Presente. -



De mi especial consideración:

Es grato poder expresarle nuestros saludos a nombre de la Universidad César Vallejo de Chimbote y deseárselo todo tipo de éxitos en su gestión al frente de su representada.

La Escuela de Psicología ha previsto en su Plan de Estudios que en el **XI ciclo** se desarrolle la experiencia curricular denominado **Desarrollo del Proyecto de investigación**, que estará bajo la responsabilidad de los docentes **Mg. Alcántara Obando Marlo**, cuya actividad implica en aplicar un cuestionario sobre el tema de investigación: "Adicción a los videojuegos, procrastinación y agresividad en estudiantes de una institución educativa", dirigido a los estudiantes del 1ero al 5to grado de nivel secundaria. Lo cual estamos seguros contribuirán a la consolidación del aprendizaje de nuestro estudiante, y al mismo tiempo a enriquecer la calidad de vida de su comunidad, en la mejora de la salud física y mental.

Por esta razón, es nuestro interés solicitarle el permiso para que nuestro estudiante logre realizar dicha actividad de la distinguida institución que usted dirige.

Cabe destacar que la información será resguardada bajo confidencialidad y ética profesional. Sin otro particular por el momento, le reitero las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

.....
Dra. Iveth Mariela Flores Flores
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Campus Chimbote

Se adjunta data del estudiante:

Ascoy Rodríguez Angelo Ricardo

CAMPUS CHIMBOTE
Mz. H.LT. 1 Urb. Buenos Aires
Av. Central Nuevo Chimbote
Tel.: (043) 483 030 Anx.: 4000

fb/ucv.peru
@ucv_peru
#saliradelante
ucv.edu.pe

Asentimiento Informado

Título de la investigación: Adicción a los videojuegos, procrastinacion y agresividad en estudiantes de una institución educativa Chimbote – 2024.
Investigador (a) (es): Ascoy Rodriguez Angelo Ricardo

Propósito del estudio: Le invitamos a participar en la investigación titulada “Adicción a los videojuegos, procrastinacion y agresividad en estudiantes de una institución educativa Chimbote – 2024”, cuyo objetivo es: Determinar la relación entre adicción a videojuegos, procrastinacion y agresividad en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa de Chimbote – 2024.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado, de la carrera profesional de psicología de la Universidad César Vallejo del campus Chimbote, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa Emblemática “San Pedro”

El propósito de esta investigación se debe al aumento del comportamiento y actitudes que están afectando la calidad de vida de los adolescentes; sin embargo, es complicado que identifique y se pueda dar un seguimiento adecuado, es por ello, que estos instrumentos identificaran y recopilaran la correlación entre las variables en los adolescentes, logrando así un panorama más exacto, estableciendo medidas para poder intervenir de en las distintas áreas.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Adicción a los videojuegos, procrastinacion y agresividad en estudiantes de una Institución Educativa Chimbote 2024”.

2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de clases de la Institución Educativa Emblemática “San Pedro” Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador:

Ascoy Rodriguez Angelo Ricardo con email: aascoyro30@ucvvirtual.edu.pe

Docente: asesor Vargas Díaz Ademar con email: vargasda@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:

Anexos 5: Autorización del uso de los instrumentos

The screenshot displays an email interface with two messages. The top message is from Angelo Ascoy Rodriguez, dated 27 Oct 2023, 3:15. The bottom message is from Mariano Choliz, dated 27 Oct 2023, 5:40. A second screenshot below shows a forwarded email titled 'Autorización para hacer uso de la Escala de adaptación de Procrastinación de Tuckman' from Angelo Ascoy Rodriguez to Luis Alberto Furlan, dated 19 Oct, 1:58. The response from Luis Alberto Furlan is dated 19 Oct, 8:56.

Message 1:

Angelo Ascoy Rodriguez <angeloricardo1893@gmail.com> 27 oct 2023, 3:15 (hace 7 días) ☆ ↶ ⋮
para bcc: Mariano.Choliz ▾

Con el debido respeto soy el estudiante universitario ASCOY RODRIGUEZ ANGELO RICARDO, DE PERÚ ESTUDIÓ LA CARRERA DE PSICOLOGÍA EN LA UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO-CHIMBOTE, me dirijo ante usted para poder hacer uso de su investigación sobre el test de la adicción a los videojuegos TDV y poder usarla en mi investigación, aportando así, un beneficio académico y social a mi comunidad, espero su respuesta, les estoy agradecido.

Message 2:

Mariano Choliz 27 oct 2023, 5:40 (hace 7 días) ☆ ↶ ⋮
para mí ▾

Sí, claro, puedes usar el TDV
Saludos cordiales

Mariano Chóliz, PhD
Professor
Head of the Gambling and Technological Addictions Research Unit
Psychology School
University of Valencia
Spain

Message 3 (Forwarded):

Autorización para hacer uso de la Escala de adaptación de Procrastinación de Tuckman Recibidos x

Angelo Ascoy Rodriguez <angeloricardo1893@gmail.com> jue, 19 oct, 1:58 ☆ ↶ ⋮
para luis.alberto.furlan@unc.edu.ar ▾

Con el debido respeto que se merece me presento, soy ASCOY RODRIGUEZ ANGELO RICARDO ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO- CURSO LOS ÚLTIMOS CICLOS DE LA CARRERA, y le escribo este correo para tener su consentimiento sobre su investigación y pueda hacer uso de ella para el beneficio de académico y social de mi comunidad. espero su respuesta gracias por su tiempo.

Message 4 (Response):

LUIS ALBERTO FURLAN jue, 19 oct, 8:56 ☆ ↶ ⋮
para mí ▾

Hola Angelo, puedes utilizarla
Éxitos con tu trabajo

← 📅 ⌚ 🗑️ ✉️ ⌚ 🔄 📧 🗑️ ⋮ 2 de 38 < > Es ▾

PERMISO PARA HACER USO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD ▶ Recibidos x

 **Angelo Ascoy Rodríguez** <angeloricardo1893@gmail.com> mié, 22 nov, 22:14 (hace 1 día) ☆ ↶ ⋮
para maria_luisa93@hotmail.com ▾

Tenga mis gratos saludos soy estudiante de psicología de la UCV, realizo actualmente mi proyecto de investigación y deseo tener su autorización para hacer uso del instrumento Cuestionario de Agresividad , Gracias por su tiempo.

 **maria luisa matalinares Calvet** 11:40 (hace 10 horas) ☆ ↶ ⋮
para mí ▾

Angelo, puedes usar el Cuestionario. Haz las citas que correspondan.

De: Angelo Ascoy Rodríguez <angeloricardo1893@gmail.com>
Enviado: miércoles, 22 de noviembre de 2023 22:14
Para: maria_luisa93@hotmail.com <maria_luisa93@hotmail.com>
Asunto: PERMISO PARA HACER USO DEL CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

⋮
⋮

[Mensaje recortado] [Ver todo el mensaje](#)

Anexos 6: Aprobación del Comité de Ética







Informe de revisión de proyectos de investigación del Comité de Ética en Investigación de Escuela Profesional de Psicología

El que suscribe, presidente del Comité de Ética en Investigación de la Escuela de Psicología; deja constancia que el proyecto de investigación titulado "Adicción a los videojuegos, procrastinación y agresividad en estudiantes de una institución educativa en Chimbote 2024", presentado por el autor: Ascoy Roriguez Angelo Ricardo, ha pasado una revisión expedita por miembros del CEI de acuerdo con la comunicación remitida el 08 de julio, por lo cual se determina que la continuidad para la ejecución del proyecto de investigación cuenta con un dictamen:

(X) favorable () observado () desfavorable.

Lima, 08 de julio del 2024

Nombres y apellidos	Cargo	DNI N.º	Firma
Mori Sánchez María del Pilar	Presidente	10621155	
Guzmán Rodríguez Natalia	Miembro 1	41916979	
Silva Tavera Alvaro	Miembro 2	10204686	
García García Eddy	Miembro 3	07840149	

Anexos 7: Reporte de resultado de similitud



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	ANGELO RICARDO ASCOY RODRIGUEZ
Título del ejercicio:	Turnitin
Título de la entrega:	G6_Tesis_Angelo Ascoy final.pdf
Nombre del archivo:	G6_Tesis_Angelo_Ascoy_final_de_finales.pdf
Tamaño del archivo:	761.68K
Total páginas:	30
Total de palabras:	8,966
Total de caracteres:	48,617
Fecha de entrega:	06-jul.-2024 10:43p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2412599176