



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Adicción a los videojuegos violentos y agresividad en estudiantes de
instituciones educativas de Chimbote – 2024

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Psicología

AUTOR:

Leon Muñoz, Edgar Aldair (orcid.org/0000-0003-0922-3561)

ASESOR:

Mg. Peralta Eugenio, Gutember Viligran (orcid.org/0000-0002-1177-6088)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CHIMBOTE - PERÚ

2024

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado, en primer lugar, a Dios por ser la fuerza espiritual que ha guiado mi camino; a mis queridos padres por su apoyo incondicional; a mi asesor por su experta guía y amistades por comprender mi compromiso con este proyecto.

AGRADECIMIENTO

Con el más profundo respeto, deseo expresar mi más sincero agradecimiento primeramente a Dios, cuya fortaleza constante me han sostenido a lo largo de este exigente proceso. De igual manera, extendiendo mi gratitud a mis padres por su incondicional apoyo y a mis profesores por la sabiduría compartida. Sin su presencia, este logro no habría sido posible.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PERALTA EUGENIO GUTEMBER VILIGRAN, 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 violentos y agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote – 2024", cuyo autor es LEON MUÑOZ EDGAR ALDAIR, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20%, 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, 03 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PERALTA EUGENIO GUTEMBER VILIGRAN DNI: 44110570 ORCID: 0000-0002-1177-6088	Firmado electrónicamente por: GPERALTAE el 03- 07-2024 18:41:23

Código documento Trilce: TRI - 0791344





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, LEON MUÑOZ EDGAR ALDAIR estudiante de la 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 violentos y agresividad en estudiantes de instituciones educativas de 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
LEON MUÑOZ EDGAR ALDAIR DNI: 76843000 ORCID: 0000-0003-0922-3561	Firmado electrónicamente por: ELEONMU99 el 06-07- 2024 18:51:07

Código documento Trilce: INV - 1774010



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	3
III. METODOLOGÍA	10
IV. RESULTADOS	14
V. DISCUSIÓN	17
VI. CONCLUSIONES.....	19
VII. RECOMENDACIONES	20
REFERENCIAS	21
ANEXOS.....	28

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Estadística descriptiva.....	14
Tabla 2: Análisis correlacional por variables.....	15
Tabla 3: Efecto predictivo.....	15

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Modelo predictivo sobre la adicción a los videojuegos y la agresividad....	16
Figura 2: Modelo predictivo sobre la adicción a los videojuegos violentos y agresividad.....	16

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la correlación entre la adicción a los videojuegos violentos y la agresividad en estudiantes de secundaria en Chimbote en el año 2024. Este estudio fue de tipo básico con un diseño correlacional. La muestra incluyó a 500 estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria de cinco instituciones educativas, seleccionados mediante muestreo no probabilístico. Los instrumentos empleados fueron la escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) y el cuestionario de agresión reactiva/proactiva (RPQ). Los resultados mostraron que los jugadores de videojuegos violentos presentan niveles más altos de agresividad tanto reactiva como proactiva en comparación con aquellos que no juegan videojuegos o que juegan otros tipos de videojuegos. Estos hallazgos destacan la importancia de evaluar los efectos de la exposición a contenidos violentos en el comportamiento de los adolescentes.

Palabras clave: Adicción a los videojuegos, videojuegos violentos, agresividad, adolescentes.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the correlation between addiction to violent video games and aggression in high school students in Chimbote in the year 2024. This study was basic with a correlational design. The sample included 500 third, fourth, and fifth grade students from five educational institutions, selected through non-probabilistic sampling. The instruments used were the Video Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) and the Reactive/Proactive Aggression Questionnaire (RPQ). The results showed that violent video game players present higher levels of both reactive and proactive aggression compared to those who do not play video games or who play other types of video games. These findings highlight the importance of evaluating the effects of exposure to violent content on adolescent behavior.

Keywords: Video game addiction, violent video games, aggression, adolescents

I. INTRODUCCIÓN

Recientemente se ha demostrado que la agresión es un problema recurrente en la fase estudiantil. Actualmente este término en la población está totalmente normalizado (Pinazo et al., 2020). Diversos factores, como familias disfuncionales, estilos de crianza y violencia intrafamiliar, se relacionan con la agresividad en adolescentes (Padilla et al., 2022, Sanchez y Castillo, 2021). Además, la literatura destaca el uso de los videojuegos violentos como un antecedente relevante para la agresividad, según Figueroa y Cervantes (2023) El uso de nuevas tecnologías, especialmente los videojuegos, ha influido en el comportamiento de los adolescentes, exponiéndolos a peligros debido a la búsqueda de nuevas experiencias y a la falta de supervisión de adultos (Estrada et al., 2021; Chóliz y Marco, 2011).

Torres (2018) refiere a la adicción a los videojuegos como la utilización prolongada de aparatos electrónicos, que puede generar una variedad de consecuencias afectando de manera física e intelectual a niños y adolescentes. Este comportamiento puede llevarlos a depender excesivamente de estos recursos digitales, descuidando sus responsabilidades y obligaciones. Estas observaciones coinciden con los hallazgos de Block (2008), quien destaca que los individuos adictos a los videojuegos pueden manifestar síntomas como agresividad, irritabilidad y tensión, y podrían incluso experimentar depresión.

Según datos globales, el 32% de los estudiantes ha sido acosado ocasionalmente por otro estudiante, el 36% ha discutido con sus compañeros al menos una vez y el 32,4% ha sido agredido físicamente (Organización de las naciones unidad [UNESCO] (2019). Así mismo otro estudio revela que el país de Brasil ocupa el duodécimo lugar en el mundo en términos de consumo de videojuegos. Es el segundo país en cuanto a usuarios jóvenes de videojuegadores (De Medeiros et al., 2020).

En Perú, 75 de cada 100 estudiantes han sufrido daño psicológico por parte de otro estudiante. (Ministerio de Educación [MINEDU], 2017). Así mismo según el Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI] (2019) informa que en los últimos dos años se han reportado más de 1.051 casos de adicción a los videojuegos, empezando por las edades de 12 a 17 años. Este número fue en aumento de manera considerable en la pandemia covid 19.

Debido a esto, surge la siguiente pregunta: ¿Cómo se relaciona la adicción a los videojuegos violentos con la agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote?

A nivel teórico, este estudio pretende contribuir al campo de la psicología proporcionando un análisis detallado de los conceptos descritos en la literatura. Al nivel práctico se espera que, a partir de los resultados del estudio, se ofrezcan programas de prevención en función de los problemas identificados. A nivel social, los resultados de esta muestra no probabilística permiten comprender conductas relacionadas en ambas variables facilitando la identificación de patrones relacionados dentro de este grupo específico. A nivel metodológico, este estudio sirve como base para futuras investigaciones ya que se utiliza con datos validados que pueden producir resultados estadísticamente confiables.

Además, desde una perspectiva complementaria, se plantea como objetivo general. determinar la relación entre la adicción a los videojuegos violentos y la agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote, 2024. Asimismo, los objetivos específicos son: determinar las diferencias según tipo de videojugadores, determinar la correlación de las variables en la muestra total, determinar el efecto predictivo de la adicción a los videojuegos violentos sobre la agresividad.

II. MARCO TEÓRICO

En todo proceso de investigación, se requiere de la recopilación de una serie de antecedentes que confirmen la evidencia previa que se tiene respecto al tema, empezando por lo internacional:

En España, se realizó un estudio para determinar los efectos que tienen los videojuegos en el comportamiento agresivo en niños y adolescentes. Partiendo de este supuesto, se consideró a bien hacer uso de la metodología descriptiva transversal, sobre el grupo etario de 12 a 18 años considerando un total de 350 para la muestra, a quienes se les aplicó el Game-Related Experiences Questionnaire (CERV). Dentro de los resultados más significativos, se halló una relación significativa de ($p=0.020$) con presencia de sentimientos de enfado o sensación de molestia mientras hacían uso de los videojuegos. Añadido a esto, se encontró significancia estadística cuando se evaluó el tiempo en los videojuegos con la sensación de satisfacción ($p=0.000$), sin embargo, no se hallaron más resultados significativos en relación con las variables estudiadas. Por ende, de acuerdo con el estudio los videojuegos no generan un efecto significativo grande sobre el comportamiento agresivo en niños y adolescentes, aunque sí, se presentan molestias o enfados cuando se les interrumpe mientras juegan (Mena y Guerrero, 2023). Esto respalda la hipótesis de que el uso constante de videojuegos no necesariamente tiene una relación con los niños ni adolescentes. (Dorantes, 2017).

Siguiendo en el mismo continente, en Alemania, se realizó una investigación de tipo meta analítica que buscó hallar el factor causal sobre el consumo de videojuegos violentos (VVG) y la agresividad basándose en la diferenciación por edad. Para esto, realizó un conjunto de análisis exploratorios adicionales que abordaron el efecto moderador de la recopilación de datos con el uso de la metodología longitudinal, debido al riesgo de realizar estudios experimentales, sobre una muestra de 15.836 participantes. Se encontró que los videojuegos violentos tenían un efecto positivo significativo y relevante en conductas físicamente agresivas posteriores ($r = 0,21$). La regresión polinómica mostró una trayectoria de edad significativa con un pico en la adolescencia temprana a la edad de 14 años. En consecuencia, se confirmó los resultados de otros meta análisis, con el hallazgo

adicional de un pico de afectación cuando se juega en la adolescencia temprana (Burkhardt y Lenhard, 2021).

En estados unidos, se realizó un estudio que tenía como objetivo investigar los patrones, los predictores y los resultados del uso de videojuegos violentos durante un período de diez años. Surgieron tres grupos de individuos: violencia inicial alta (4%), moderada (23%) y violencia de bajo aumento (73 %). Para esto se hizo uso de una metodología cuantitativa longitudinal sobre un total de 500 adolescentes con niños entre los 10 y 13 años. Los participantes enumeraron sus tres videojuegos favoritos y calificaron la frecuencia con la que jugaban cada juego en una escala del 1 (poco frecuente) al 5 (extremadamente frecuente). Hubo un total de 789 juegos mencionados en las 11 oleadas. A cada juego se le dio una calificación de violencia en una escala Likert de 0 (sin violencia) a 5 (violencia extrema) donde pudimos encontrar datos (N = 511). Los análisis revelaron una intersección significativa ($I = 1,41$, $p < 0,001$) entre las variables estudiadas de acuerdo con la intensidad de agresividad que se presenta en los videojuegos (Coyne y Stockdale, 2021). Por ende, se infiere que, existen causas involucradas en la violencia, y uno de ellos es el tipo de video juego, el nivel de violencia y el tipo de crianza del individuo (Vera et al., 2021).

Pasando al continente americano, en el país de Brasil, se presentó una investigación enfocada en establecer la relación entre la disposición hacia conductas antisociales y el uso de videojuegos violentos. De modo que, se aplicó una metodología cuantitativa correlacional sobre 249 estudiantes de secundaria donde en su mayoría había mujeres (154), a quienes se les aplicaron cuatro cuestionarios de violencia: los puntajes mostraron una relación positiva entre ambas variables ($\rho=0,23$, $p<0,001$), apoyando así la teoría de Buss-Perry. Por ende, se concluye que, los videojuegos con contenido violento si contribuyen a mayores niveles de agresión (Gonzales, Báez 2016). Como se encontró en otros trabajos también presentes en el estudio (Hasan et al. 2013).

En América Latina, en Colombia se realizó una investigación para determinar el vínculo entre la ira, la agresión y el uso de videojuegos violentos entre estudiantes universitarios, de este modo hizo uso de un diseño correlacional con un conjunto de 120 estudiantes de los cuales hubo una mayor prevalencia de mujeres (77%) a quienes se les aplicó el Cuestionario de Buss y Perry y el Inventario de Expresión de Ira Estado-Rasgo Staxi II, así como el uso del cuestionario de consumo de videojuegos. Entre los resultados más importantes se encontró correlación significativa entre déficit en el autocontrol de agresión física ($r=.304^{**}$, $p<0.01$), hostilidad externa ($r=.239^{**}$, $p<0.01$), autocontrol de agresión verbal ($r=.303^{**}$, $p<0.01$), y atracción hacia los videojuegos. Por ende, Se ha descubierto que el control parental es un factor importante para reducir los estímulos violentos porque existe una correlación entre las variables mencionadas anteriormente (Irlles, Perona, & Baños, 2013).

En Perú, se encontró un antecedente correspondiente al uso de videojuegos y comportamiento agresivo. En este sentido, el autor trabajó con un estudio correlacional, no experimental el cuestionario de Agresión de Buss y Perry, así como el cuestionario de Dependencia a los Videojuegos de Choliz y Marco, se completaron a 101 estudiantes. Se encontró una relación positiva y significativa ($r=.275^{**}$, $p<0.01$). Añadido a lo encontrado, se descubrió también que, de los adolescentes evaluados el 48% de estos, considera que tiene mayor preferencia por los videojuegos violentos, siendo este el porcentaje más alto. Por lo tanto, se puede inferir en general cómo las variables de agresión y videojuegos violentos están relacionadas. (Chingay y Herrera, 2021).

A continuación, describimos los modelos teóricos que sustentan la investigación.

Antes de abordar la adicción a los videojuegos, es esencial comprender su naturaleza. El enfoque ludológico híbrido de Mesa afirma que los videojuegos son productos influenciados tanto por la tecnología como por las normas sociales. Este enfoque utiliza el concepto de "mediador" de Latour para comprender cómo los videojuegos influyen en la vida cotidiana de los jóvenes en el presente contexto, los videojuegos son considerados como software dentro de un sistema de información,

diseñados con elementos que facilitan las tareas del jugador y se caracterizan por normas, objetivos específicos y la generación de emociones, siendo de gran relevancia en la experiencia del jugador (Mesa, 2012).

McLean y Griffiths (2013) indican que el uso excesivo de los videojuegos puede tener repercusiones negativas para el individuo, incluyendo la posible instauración de un papel subordinado o de dependencia hacia esta actividad. Asimismo, resaltan que los videojuegos suelen establecer reglas y ofrecer recompensas, lo que incentiva al jugador a dedicar más tiempo a la actividad. Conforme progresa en los niveles del juego, aumentan los desafíos y las recompensas, lo que también puede contribuir al desarrollo de la adicción por parte del jugador.

Del mismo modo, Cholíz y Marco (2011) describen a la adicción a los videojuegos como un patrón problemático que provoca dificultad para dejar de jugar, el fuerte deseo de participar en el juego, la falta de atención a otras obligaciones y la incapacidad para controlar el comportamiento son unas de las características que representan a estos videojugadores.

Según el análisis de Jenkins (2012) los videojugadores exhiben una variedad de rasgos en donde participa, la expresividad casi ilimitada, el fomento de una comunidad que apoya la creación, presentación de asociaciones informales con los recién llegados para compartir experiencias, creencia de que sus contribuciones son útiles para el grupo y conexión con otras personas.

Según Echeburúa et al. (2010) hay tres tipos de factores predisponentes de la adicción. En primer lugar, están los factores personales, que abarcan las características individuales como la personalidad, las habilidades sociales, los rasgos genéticos y la salud mental de una persona. En segundo lugar, se encuentran los factores sociales, que se refieren a la relación con la familia, los amigos, la cultura y las influencias sociales externas. Por último, están los factores ambientales, que comprenden los aspectos del entorno físico que pueden influir en

la adicción, como el acceso a sustancias adictivas, la disponibilidad de tecnología, el nivel socioeconómico y las experiencias traumáticas o estresantes.

Asimismo, se ha evidenciado que los videojuegos incentivan al jugador a afrontar el aburrimiento y escapar por un momento de sus problemas, permitiendo así una ficción intensa. Experiencia que sirve para poder romper las reglas sin consecuencias (Levis, 2013). La creciente separación entre la vida cotidiana y el uso de la tecnología representa un riesgo significativo para los adolescentes. Ya que tienden a preferir las interacciones virtuales sobre las conversaciones cara a cara, lo que puede ser preocupante. Esta preferencia por las relaciones en línea también se observa en los adultos, lo que potencialmente contribuye a la adicción. (Costa y McCrae, 1992; Kardefelt et al., 2017; Consejo General de la Psicología en España, 2018).

En el campo de las teorías psicológicas sobre la adicción a los videojuegos, se destaca el condicionamiento operante como una explicación relevante. Esta teoría sostiene que cuando una respuesta se asocia con una situación reforzante, existe una mayor probabilidad de que esa conducta vuelva a ocurrir. El condicionamiento operante, derivado de este principio, es ampliamente utilizado en la comprensión de los procesos neurobiológicos relacionados con la adicción. Además, esta teoría se centra en estudiar la motivación vinculada a los castigos y reforzadores (Skinner, 1938).

Es relevante destacar que Lemmens, Valkenburg y Peter (2009) se centran en la teoría de la "percepción de falta de tiempo para realizar otras actividades importantes". Esta teoría sugiere que las personas recurren a los videojuegos como una forma de escape cuando perciben que no tienen suficiente tiempo para cumplir con otras responsabilidades importantes en su vida cotidiana. Se basa en la idea de que los videojuegos ofrecen una distracción temporal y un escape, llenando el vacío de tiempo percibido cuando las personas sienten que no pueden dedicarse a otras actividades consideradas significativas. En su estudio, los investigadores mencionados exploraron cómo esta teoría se relaciona con la adicción a los

videojuegos, resaltando la conexión entre la percepción de falta de tiempo y la búsqueda de escape a través de los videojuegos.

Luego de describir la primera variable, a continuación, se procede a sustentar teóricamente la variable agresividad:

El término "agresividad" ha evolucionado para describir una variedad de comportamientos que buscan dañar o dominar a otros. (Anderson y Bushman, 2002; Buss y Perry, 1992). Bandura (1977) sugiere que la conducta agresiva se desarrolla a través de dos caminos. El primero implica un aprendizaje directo en el que la conducta agresiva surge en la persona como resultado de sus propias experiencias y la segunda vía que es el aprendizaje a través de modelos, que sucede mediante la observación de otros. En esta dinámica, se forman nuevas ideas que luego modifican la adopción de nuevos comportamientos por parte del individuo.

Para Buss y Perry (1992) La agresividad es la acción persistente de dañar a otra persona. El autor también menciona que existen cuatro componentes del comportamiento agresivo que es la agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad. La agresión física es una respuesta conductual a amenazas externas. Esta dimensión incluye el uso de acciones físicas, como patadas o puñetes. En segundo lugar, está la agresión verbal expresada mediante insultos, amenazas, sarcasmo, burlas, rumores y el uso de apodosos ofensivos. En tercer lugar, la ira es una emoción que surge de una actitud hostil caracterizado por una activación fisiológica. Y, por último, en cuarto lugar, la hostilidad es una actitud que implica desconfianza en los demás.

Para respaldar el enfoque teórico de este estudio se tomó en cuenta el Modelo de Agresión Generalizada (GAAM) propuesto por Anderson y Dill (2000), que integra varias ideas teóricas, incluyendo el modelo de aprendizaje social de Bandura (1973), el modelo de reasociación de Berkowitz (1993), el modelo de transferencia de excitación de Zillmann, el enfoque sociocognitivo de Huesmann (1986) sobre los efectos del abuso infantil, el modelo afectivo de Geen (1990)

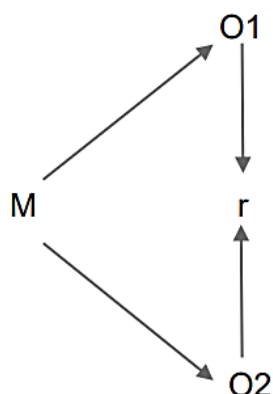
modelo de agresión y modelo de procesamiento de información social de Dodge (1990).

El GAAM explica cómo la agresividad surge, destacando la influencia de las estructuras cognitivas. Estas estructuras se forman a partir de la experiencia, activando respuestas automáticas basadas en emociones. El modelo se enfoca en el individuo en una situación específica, Las variables de entrada pueden incluir aspectos personales y ambientales que influyen en el estado interno del individuo, como sus pensamientos, emociones, respuestas fisiológicas. Por ejemplo, una personalidad agresiva o una situación estresante pueden desencadenar respuestas agresivas.

III. METODOLOGIA

3.1 Tipo y diseño de investigación

El presente estudio es de tipo básico, porque tiene como objetivo enriquecer nuevos conocimientos científicos y recopilar información que contribuya a la ampliación de nuevas áreas de investigación (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica [CONCYTEC], 2020). Además, su diseño se considera correlacional simple, porque el objetivo no es manipular las variables, sino analizarlas. (Ato et al., 2013).



Donde:

M= muestra de estudio

O1: adicción a los videojuegos

O2: agresividad

R= relación estadística

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: Adicción a los videojuegos

Definición conceptual: La adicción a los videojuegos, se expone como un patrón inadecuado que genera malestar, dificultad para abstenerse, compulsión por jugar durante largos periodos tiempo, el deseo intenso de participar en el juego, la falta de atención a otras responsabilidades y dificultad para regular el comportamiento. (Cholíz y Marco, 2011).

Definición operacional: Se asume las puntuaciones obtenidas a través de la escala de adicción a videojuegos para adolescentes en estudiantes de secundaria [GASA] de Lemmens et al. (2009).

Indicadores: Ansiedad, Adicción, estado de ánimo, tiempo, angustia, agresividad y negligencia

Escala de medición: Ordinal.

Variable 2: Agresividad

Definición conceptual: La agresión es una respuesta constante y continua que refleja la singularidad del individuo; y se da con la intención de dañar a otros, lo que puede adoptar dos formas, tanto física como verbal (Buss y Perry, 1992).

Definición operacional: Se asume las puntuaciones obtenidas a través del cuestionario denominado agresión reactiva y proactiva en estudiantes de secundaria [RPQ] de Raine et al. (2006).

Indicadores: Impulsividad, irascibilidad, hostilidad, instrumentalización y planificación

Escala de medición: Ordinal.

3.3. Población, muestra, muestreo

3.3.1 Población: Está conformada por estudiantes del nivel secundaria de cinco instituciones educativas.

Criterios de inclusión: Abarca a estudiantes de ambos sexos del 3°, 4° y 5° del nivel secundaria en donde sus edades oscilen entre 14 y 17 años.

Criterios de exclusión: Involucran a estudiantes que no se encontraron en el salón de clases el día de la aplicación, educandos que fueron retirados de la Institución Educativa y estudiantes que no decidan participar de la encuesta.

3.3.2 Muestra

La muestra incluye 500 estudiantes. Esta cantidad se calculó utilizando la calculadora de muestreo en línea “soper”, teniendo en cuenta el tamaño del efecto esperado (0,20), el nivel deseado de poder estadístico (0,8), el número de variables latentes (0,3), el número de variables observadas utilizadas (30) (Soper, 2020).

3.3.3 Muestreo: Se llevó a cabo un estudio no probabilístico ya que se observará que los participantes cumplan con todos los criterios necesarios para completar los cuestionarios (Espinoza, 2018).

3.3.4 Unidad de análisis:

Estudiantes adolescentes del 3°, 4° y 5° de secundaria de diversas instituciones Educativa Públicas de Chimbote.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La encuesta es un método de investigación ampliamente utilizado porque puede utilizarse para recopilar información sobre un tema de interés aplicando un cuestionario a una población específica (Vara, 2015).

La escala original para evaluar la adicción a los videojuegos en adolescentes, conocida como GASA, fue desarrollada por Lemmens et al., (2009). Posteriormente, esta escala fue adaptada al contexto español y validada por Lloret et al. (2017). Esta escala consta de 7 ítems en su versión abreviada, se evalúa acorde a una escala de tipo ordinal, su administración puede llevarse a cabo de forma individual o grupal en un período de aproximadamente 10 minutos. La calificación de los ítems se realiza en una escala de 5 alternativas (1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = A menudo y 5 = Muy a menudo). Además, cuenta con siete dimensiones (saliencia, tolerancia, las emoción, recaídas, abstinencia, la conflictividad y los problemas) y en su versión abreviada es unidimensional.

En relación a sus propiedades psicométricas en la versión original obtuvo una validez de análisis factorial confirmatorio [AFC] adecuado (RMSEA=.080, CFI=903) indicando un ajuste razonable. En cuanto a la Confiabilidad de la versión original el alfa de Cronbach fue de ($\alpha = 0,86$) en la primera muestra y en la segunda de ($\alpha = 0,81$). En la versión adaptada obtuvo en su primer estudio un valor superior al .81, mientras que en su segundo estudio se evidencio valores superiores al .83.

El Cuestionario de Agresión Reactiva-Proactiva (RPQ), desarrollado originalmente por Raine et al. (2006), traducido y validado en España por Andreu et al. (2009), consta de 23 ítems, se evalúa mediante tres alternativas (0 = nunca, 1 = a veces y 2 = frecuentemente). Además, existen dos dimensiones (agresión reactiva y agresión proactiva). La prueba dura unos 10 minutos. Comparado con sus propiedades psicométricas en la versión original. obtuvo una validez de análisis factorial confirmatorio (AFC) adecuado (RMSEA = .037, CFI = .91, NFI = .91, IFI = .91). En cuanto a la confiabilidad de la versión original obtuvo un alfa de cronbach de ($\alpha = 0.90$), Respecto a la versión traducida y adaptada obtuvo un alfa de cronbach

de ($\alpha = 0.91$).

3.5 Procedimientos

Se realizó una encuesta a la población y se entregó presencialmente a los participantes de las instituciones educativas para recopilar información de la investigación. Además, se creó un formulario de consentimiento informado que explica claramente el propósito de la investigación para que los participantes aceptaran y participaran. Al tratarse de un estudio voluntario, se enfatizó la necesidad de mantener la confidencialidad del tema para los colaboradores. Como resultado, se aseguró que el estudiante tuviera pleno derecho a retirarse en cualquier etapa del proceso de desarrollo de la encuesta. La confidencialidad sobre las identidades y respuestas de los participantes es primordial. Finalmente, se realizó la recopilación de datos siendo evaluado cuidadosamente para garantizar su precisión y confiabilidad.

3.6 Método de análisis de datos

Se fundamentó en la obtención de datos a través de análisis estadísticos para lograr resultados óptimos. Así mismo se organizó la información utilizando el programa Microsoft Excel 2016. Luego se procesó la data mediante el software estadístico IBM SPSS Statistics (SPSS v21) y Amos graphics con el fin de seguir un procedimiento adecuado que proporcione pruebas sólidas.

3.7 Aspectos éticos

En cuanto a la regulación de la conducta ética de la investigación científica, la investigación realizada con personas se basa en el supuesto de que los socios colaboradores tienen derecho a conocer el propósito de la investigación y la forma de participación (Concytec, 2019). Por otro lado, es importante resaltar que el proyecto sólo es confiable si es aprobado por el comité de ética. Además, se aseguró de que los participantes fueran tratados conforme a lo establecido en el artículo N°24 del código de ética deontología del colegio de psicólogos, el cual hace hincapié sobre la importancia de proteger los datos personales y la información confidencial. Comprendiéndose así, que todos los datos recopilados de los participantes fueron tratados exclusivamente con propósitos científicos y académicos. (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017).

IV. RESULTADOS.

Dentro de la tabla 1 se puede observar que los videojugadores violentos tienden a mostrar niveles más altos de agresividad, tanto reactiva como proactiva, en comparación con los que no juegan videojuegos o juegan otros tipos de videojuegos.

Tabla 1

Estadísticas descriptivas

VARIABLES	Tipo de jugador	N	M	DE	F	p
GASA	No Juega	89	8.39	2.65	87.415	.000
	No Juega VV	71	10.03	3.59		
	Juega VV	338	14.69	4.97		
	Total	498	12.90	5.17		
Agresión Reactiva	No juega	89	6.43	3.41	4.834	.008
	No Juega VV	71	5.01	3.29		
	Juega VV	338	6.56	4.02		
	Total	498	6.31	3.85		
Agresión Proactiva	No juega	89	1.65	2.13	9.982	.000
	No Juega VV	71	1.35	2.24		
	Juega VV	338	2.86	3.53		
	Total	498	2.43	3.22		

Nota. N=Muestra; M=Media; DE=Desviación Estándar; F=Valor F; p=Nivel de significancia

En la tabla 2, se aprecia el análisis correlacional entre ambas variables, estos resultados indican que existe una correlación positiva entre la adicción a los videojuegos violentos y la agresividad tanto reactiva como proactiva. Esto sugiere que a medida que aumenta la adicción a los videojuegos violentos, también tiende a aumentar la agresión, tanto en respuestas a situaciones específicas como en la predisposición a actuar agresivamente para lograr objetivos.

Tabla 2*Análisis correlacional por variables*

Variable	M	DE	g1	1	2	r
1. Adicción a los videojuegos violentos	12.90	5.17	.91	-		
2. Agresión Reactiva	6.31	3.85	.54	,304**	-	.362**
3. Agresión Proactiva	2.43	3.22	2.18	,355**	,630**	

Nota. M=Media; DE=Desviación Estándar; g1=asimetría; α =alfa

En la tabla 3 se aprecia que la adicción a los videojuegos tiene un efecto predictivo significativo en la agresividad reactiva y proactiva, especialmente entre los videojugadores violentos.

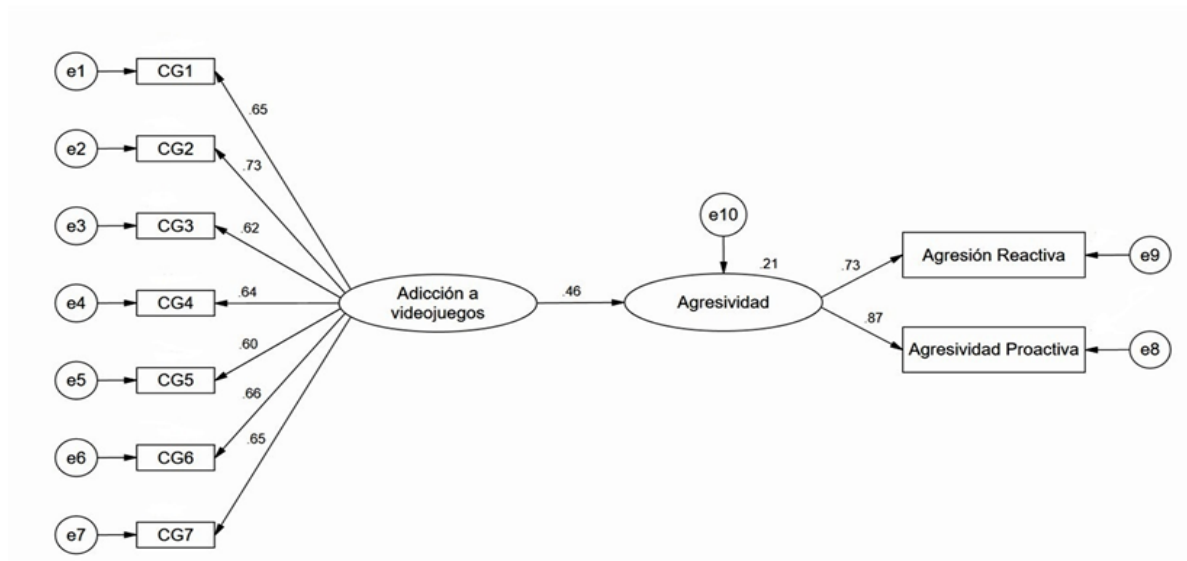
Tabla 3.*Efecto predictivo.*

Variables	Agresividad reactiva			Agresividad proactiva		
	No jugadores	Videojuego no violento	Videojuego violento	No jugadores	Videojuego no violento	Videojuego violento
Adicción a los videojuegos	.118	,310**	,340**	.131	.036	,348**

En la figura 1, se analiza la adicción a los videojuegos en general, medida mediante siete indicadores (CG1 a CG7). La adicción a los videojuegos muestra una relación directa con la agresividad, con un coeficiente de 0.46. Los índices de ajuste del modelo son satisfactorios, con un CFI de 0.91, un GFI de 0.93 y un SRMR de 0.06, indicando un buen ajuste a los datos.

Figura 1

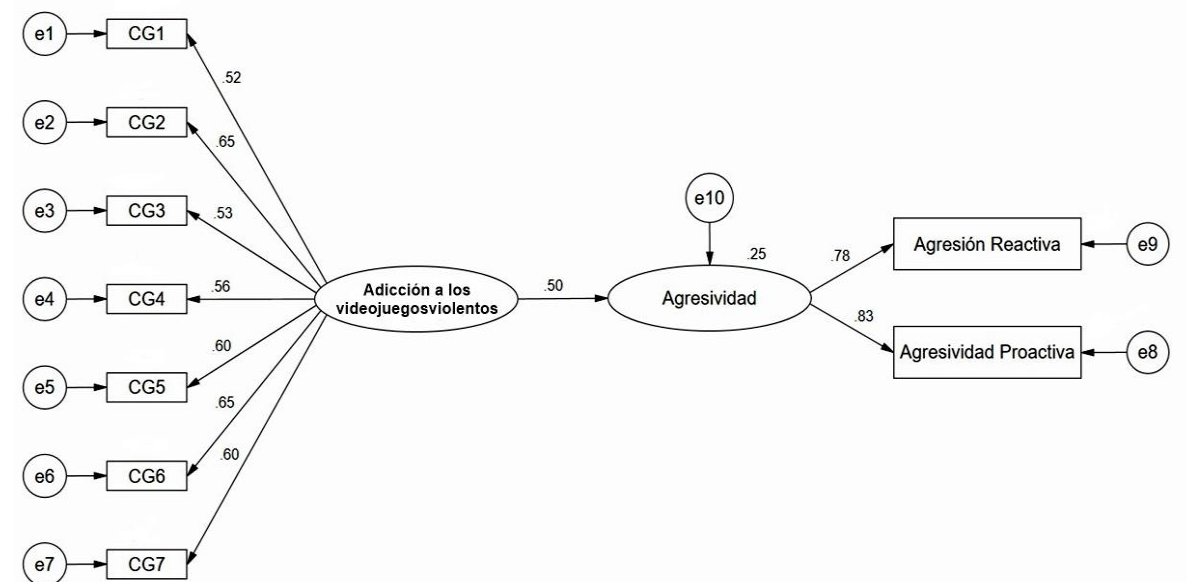
Modelo predictivo sobre la adicción a los videojuegos sobre la agresividad



En la figura 2 modelo se centra en la adicción a los videojuegos violentos, también medida por los mismos siete indicadores. Aquí, la relación con la agresividad es más fuerte, con un coeficiente de 0.50. Los índices de ajuste son igualmente buenos, con un CFI de 0.89, un GFI de 0.93 y un SRMR de 0.06.

Figura 2

Modelo predictivo sobre la adicción a los videojuegos violentos sobre la agresividad



V. DISCUSIÓN

La investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación entre la adicción a los videojuegos violentos y la agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote en 2024. Los resultados indican que los no jugadores presentan los niveles más bajos de agresividad, seguidos por los videojugadores no violentos con un nivel intermedio, y los videojugadores violentos con los niveles más altos de agresividad. Estos hallazgos tienen relación con los estudios realizados en diferentes contextos internacionales, como los de Mena y Guerrero (2023) en España y Burkhardt y Lenhard (2021) en Alemania.

Dentro de la tabla 1 se puede observar que los videojugadores violentos tienden a mostrar niveles más altos de agresividad, tanto reactiva como proactiva, en comparación con los que no juegan videojuegos o juegan otros tipos de videojuegos. Este hallazgo se alinea con la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1977), que propone que los individuos aprenden comportamientos a través de la observación e imitación de modelos violentos en los videojuegos. Estos resultados también son consistentes con los estudios de Mena y Guerrero (2023) y Burkhardt y Lenhard (2021), quienes reportaron mayores niveles de agresividad en videojugadores violentos en comparación con los no jugadores y jugadores no violentos.

En la tabla 2, se observa la correlación entre la adicción a los videojuegos violentos y la agresividad tanto reactiva como proactiva. Los resultados indican una correlación positiva en ambas variables, lo que indica que a medida que aumenta la adicción a los videojuegos violentos, también tiende a aumentar la agresión, tanto en respuestas a situaciones específicas como en la predisposición a actuar agresivamente para lograr objetivos. Este hallazgo respalda el modelo general de la afectividad de Anderson y Bushman (2002), que explica cómo la exposición a la violencia en los medios puede influir en las emociones, pensamientos y conductas, incrementando la agresividad al activar pensamientos y emociones agresivas y desensibilizar emocionalmente a los individuos. Estos resultados son comparables con los hallazgos de Mena y Guerrero (2023).

En la tabla 3 se aprecia que la adicción a los videojuegos tiene un efecto predictivo significativo en la agresividad reactiva y proactiva, especialmente entre los videojugadores violentos. Este hallazgo está en línea con el Modelo de Desensibilización de la Violencia de Anderson et al. (2003), que sugiere que la exposición repetida a la violencia en los videojuegos genera una disminución de la respuesta emocional, aumentando la probabilidad de conductas agresivas. Además, este resultado es consistente con el estudio de Burkhardt y Lenhard (2021), que también reportó un efecto predictivo significativo de la adicción a videojuegos violentos sobre la agresividad.

En la figura 1, se analiza la adicción a los videojuegos en general, medida mediante siete indicadores (CG1 a CG7). La adicción a los videojuegos muestra una relación directa con la agresividad, con un coeficiente de 0.46. Los índices de ajuste del modelo son satisfactorios, con un CFI de 0.91, un GFI de 0.93 y un SRMR de 0.06, indicando un buen ajuste a los datos. Este resultado es respaldado por el Modelo General de la Afectividad de Anderson y Bushman (2002) y concuerda con los estudios previos que muestran una relación significativa entre la adicción a videojuegos y la agresividad.

En la figura 2, el modelo se centra en la adicción a los videojuegos violentos, también medida por los mismos siete indicadores. Aquí, la relación con la agresividad es más fuerte, con un coeficiente de 0.50. Los índices de ajuste son igualmente buenos, con un CFI de 0.89, un GFI de 0.93 y un SRMR de 0.06. Este hallazgo refuerza el Modelo de Agresión Generalizada (GAAM) de Anderson y Dill (2000), que integra varias ideas teóricas para explicar cómo surge la agresividad, destacando la influencia de las estructuras cognitivas y las variables personales y ambientales.

Los resultados cualitativos de esta investigación indican que los estudiantes adictos a videojuegos violentos experimentan con mayor frecuencia sentimientos de irritabilidad y frustración al no poder jugar, lo cual puede contribuir a comportamientos agresivos. Esta observación es consistente con la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1977), que sugiere que los individuos pueden aprender comportamientos agresivos a través de la observación y la imitación de modelos violentos en los videojuegos.

Esta investigación aporta evidencia significativa sobre la relación entre la adicción a los videojuegos violentos y la agresividad en el contexto de Chimbote, Perú, destacando la importancia de considerar factores culturales y contextuales en la investigación sobre videojuegos y agresión. Sin embargo, presenta ciertas limitaciones, como la posible influencia de sesgos de deseabilidad social en los cuestionarios auto-reportados y la falta de generalización de los resultados debido a la muestra limitada a una única ciudad. Aunque las correlaciones encontradas son significativas, no permiten establecer relaciones causales definitivas entre la adicción a videojuegos violentos y la agresividad

VI. CONCLUSIONES

Este estudio ha brindado como resultado que si hay diferencias en cuanto a los niveles de agresividad en tres grupos estudiados. Los estudiantes que no juegan videojuegos presentan los niveles más bajos de agresividad, seguidos por los que juegan videojuegos no violentos con un nivel intermedio, y los que juegan videojuegos violentos con los niveles más altos de agresividad. Este hallazgo sugiere que el tipo de contenido de los videojuegos puede influir en la agresividad de los adolescentes.

El análisis correlacional realizado presenta una relación positiva entre la adicción a los videojuegos violentos y la agresividad, tanto reactiva como proactiva. Esto sugiere que mientras más adicción a los videojuegos violentos existe, también tienden a aumentar más las manifestaciones de agresión.

Los resultados muestran que la adicción a los videojuegos violentos tiene un efecto predictivo significativo sobre la agresividad, especialmente en la agresividad reactiva y proactiva. Este hallazgo respalda el Modelo de Desensibilización Violencia de Anderson et al., que sugiere que la exposición repetida de violencia puede volver insensible emocionalmente aumentando la probabilidad de conductas agresivas.

Los modelos estructurales muestran que la adicción a los videojuegos en general, medida por siete indicadores, tiene una relación directa con la agresividad. Esta relación es aún más fuerte cuando se trata específicamente de videojuegos violentos. Los índices de ajuste de los modelos son satisfactorios, lo que indica que estos modelos son adecuados para explicar el vínculo de la adicción a los videojuegos violentos y la agresividad.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda utilizar métodos de investigación mixtos. Esto implica combinar los cuestionarios con métodos de observación directa y entrevistas estructuradas para obtener una imagen más completa y reducir el impacto de los sesgos en las respuestas. Además, se pueden utilizar métodos de análisis de consistencia interna y validación cruzada para encontrar y reducir el sesgo de deseabilidad social en los datos recopilados.

Es necesario realizar estudios adicionales en varias ciudades y regiones para aumentar la diversidad de la muestra, ya que los resultados no pueden generalizarse debido a la limitación de la muestra a una única ciudad. Esto ayudará a generalizar los resultados a otras poblaciones. Establecer colaboraciones multicéntricas con instituciones educativas y centros de investigación en diferentes lugares también será beneficioso para llevar a cabo estudios que proporcionen datos comparativos y más generalizables.

Se recomienda diseñar y realizar estudios longitudinales que sigan a los participantes a lo largo del tiempo para establecer relaciones causales definitivas entre la adicción a los videojuegos violentos y la agresividad. Este enfoque permitirá observar los cambios en la agresividad y la adicción a los videojuegos, facilitando una mejor inferencia causal. Además, se pueden realizar experimentos controlados en los que se manipule la exposición de los participantes a los videojuegos violentos

Por último, es recomendable utilizar modelos estadísticos sofisticados de moderación y mediación para investigar los factores subyacentes y las condiciones que pueden influir en entre la adicción a los videojuegos violentos y la agresividad.

REFERENCIAS

- Ato, M., López, J., & 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>
- Andreu, J., Peña, M., & Ramírez, J. (2009). Cuestionario de agresión reactiva y proactiva: un instrumento de medida de la agresión en adolescentes. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 14(1). https://www.academia.edu/download/53696452/4_20091_andreu_pena_ramirez.pdf
- Anderson, C., & Dill, K. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. [Videojuegos y pensamientos, sentimientos y comportamientos agresivos en el laboratorio y en la vida]. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Anderson, C., & Bushman, B. (2002). Human aggression. [Agresión humana]. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27-51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. McGraw-Hill Book Company. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=649646>
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*. <https://psycnet.apa.org/journals/rev/84/2/191/>
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. <https://psycnet.apa.org/record/1993-00039-001>

- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. [Agresión: Un análisis del aprendizaje social]. Prentice-Hall. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2901678>
- Block, J. (2008). Issues for DSM-V: Internet addiction. *American Journal of Psychiatry*, 165(3), 306-307. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2007.07101556>
- Burkhardt, J., & Lenhard, W. (2022). A meta-analysis on the longitudinal, age-dependent effects of violent video games on aggression. *Media Psychology*, 25(3), 499–512. <https://doi.org/10.1080/15213269.2021.1980729>
- Concytec. (2019). *Código nacional de la integridad científica*. <https://portal.concytec.gob.pe/images/publicaciones/codigo-integridadcientifica.pdf>
- Concytec. (2020). *Guía práctica para la formulación y ejecución de proyectos de investigación y desarrollo (I+D)*. <https://www.gob.pe/institucion/concytec/informes-publicaciones/1323538-guia-practica-para-la-formulacion-y-ejecucion-de-proyecto-de-investigacion-y-desarrollo>
- Chingay, C., & Herrera, I. (2021). Uso de videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes de quinto y sexto de primaria de la I.E. N° 10385 Santa Rafaela María - Chota [Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]. <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/upagu/2015/tesis%202021>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón y uso de dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Costa, P., & McCrae, R. (1992). *The revised NEO personality inventory (NEO-PI-R) and NEO five-factor inventory (NEO-FFI) professional manual*. Psychological Assessment Resources. <https://psycnet.apa.org/record/2004-12703-172>

- Consejo General de la Psicología en España. (2018). La OMS ha incluido el “trastorno por videojuegos” en el CIE-11. *Infocop*. https://www.infocop.es/view_article.asp?id=7241
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de ética y deontología*. http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón y uso de dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://doi.org/10.6018/analesps>
- Coyne, S. M., & Stockdale, L. (2021). Growing up with Grand Theft Auto: A 10-year study of longitudinal growth of violent video game play in adolescents. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 24(1), 11–16. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0049>
- De Medeiros, Pimentel, C., Sarmet, M., & Mariano, T. (2020). “Brutal Kill!” Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25(2), 261-271. <https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>
- Dorantes, G. (2017). Jugar videojuegos violentos no influye en la agresividad vial de adultos jóvenes. *Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento*, 8(2), 51–71. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rpcc/v8n2/2007-1833-rpcc-8-02-51.pdf>
- Dodge, A., & Crick, N. (1990). Social information-processing bases of aggressive behavior in children. [Bases del procesamiento social de la información de la conducta agresiva en los niños]. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 16(1), 8-22. <https://doi.org/10.1177/0146167290161002>

- Estrada, E., Mamani, M., Gallegos, N., & Mamani, H. (2021). Adicción a internet y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Apuntes Universitarios*, 11(1), 140-157. <https://doi.org/10.17162/au.v11i1.560>
- Espinoza, I. (2018). Tipos de muestreo. *Unidad de Investigación Científica*. http://www.bvs.hn/honduras/uicfcm/discapacidad/escolares/tipos.de.muestreo.rev.ie_31_oct_17.pdf
- Echeburúa, E., & De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*. <https://doi.org/10.20882/adicciones.196>
- Figuroa, J., & Cervantes, M. (2023). Relación entre dependencia a videojuegos, agresividad y personalidad en estudiantes de una I.E. de Arequipa, 2022 [Universidad Continental]. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/13423/1/iv_fhu_501_te_figuroa_cervantes_2023.pdf
- González, L., & Báez, T. (2016). Desarrollo de sistema experto para diagnóstico de dependencia de videojuegos en niños. <http://repositorio.une.edu.py/handle/123456789/258>
- Geen, R. (1990). *Human aggression*. [Agresión humana]. McGraw-Hill. https://www.researchgate.net/publication/228079531_Human_Aggression
- Hasan, Y., Bègue, L., & Bushman, B. (2013). Violent video games stress people out and make them more aggressive. *Aggressive Behavior*, 39(1), 64–70. <https://doi.org/10.1002/ab.21454>

- Huesmann, R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. [Procesos psicológicos que promueven la relación entre la exposición a la violencia mediática y el comportamiento agresivo del espectador]. *Journal of Social Issues*, 42(3), 125-139. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1986.tb00246.x>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2019). *Estadísticas de las tecnologías de información y comunicación en los hogares*. <http://m.inei.gob.pe/media/menurecursivo/boletines/ticdiciembre.pdf>
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York University Press. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.18574/nyu/9780814743515.001.0001/html>
- Kardefelt, W., Heeren, A., Schimmenti, A., Rooij, A., Maurage, P., Carras, M., Edman, J., Blaszczynski, A., Khazaal, Y., & Billieux, J. (2017). How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours? *Addiction*. <https://doi.org/10.1111/add.13763>
- Lloret, D., Morell-Gomis, R., Marzo, J.C. & Tirado, S. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes – GASA. *Atención Primaria*, 50 (6) 350-358 DOI <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Jochen, P. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas* (2 a ed.). Sivel. <https://levistextos.files.wordpress.com/2013/08/librovideojuego.pdf>

Ministerio de Educación. (2017). En el Perú, 75 de cada 100 escolares han sufrido de violencia física y psicológica. <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=42630>

Ministerio de Salud. (2021). La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Mclean, L., & Griffiths, M. (2013). The psychological effects of videogames on young people. *Aloma: Revista de Psicología Ciencies de l'Educació i de l'Esport*. <http://www.raco.cat/index.php/aloma/article/view/266790>

Mena, H., & Guerrero, P. (2023). Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes. *RIDEc*, 16(1), 9–18. <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>

Mesa, A. (2012). Ludología híbrida. Heterogeneidad en los eventos juveniles cotidianos mediados por videojuegos. [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. Tesis Doctorales en Xarxa. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/107899/amm1de1.pdf?sequence=1&isallowed=y>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2019). La violencia y el acoso escolares son un problema mundial, según un nuevo informe de la Unesco. <https://www.unesco.org/es/articles/la-violencia-y-el-acoso-escolares-son-un-problema-mundial-segun-un-nuevo-informe-de-la-unesco>

- Padilla, B., & Shuguli, C. (2022). Relación entre el nivel de funcionalidad familiar y conducta violenta en niños. *CienciAmérica: Revista de Divulgación Científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 11(1), 105–122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8713147>
- Pinazo, D., García, L., & García, R. (2020). Implementación de un programa basado en mindfulness para la reducción de la agresividad en el aula. *Revista de Psicodidáctica*, 25(1), 30-35. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2019.08.004>
- Raine, A., Dodge, K., Loeber, R., Gatzke, L., Lynam, D., Reynolds, C., Stouthamer, M., & Liu, J. (2006). The reactive-proactive aggression questionnaire: Differential correlates of reactive and proactive aggression in adolescent boys. *Aggressive Behavior*, 32(2), 159-171. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/pmc2927832/>
- Soper, D. S. (2020). *A-priori Sample Size Calculator for Structural Equation Models*. <http://www.danielsoper.com/statcalc>
- Skinner, B. (1938). Two types of conditioned reflex and a pseudotype. *The Journal of General Psychology*, 12(1), 66-77. <https://doi.org/10.1080/00221309.1935.9920088>
- Sánchez, J., Telumbre, J., & Castillo, L. (2021). Description of the use and dependence on video games in school adolescents from Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions*, 21(1), 1-14. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.55>
- Terrones, C. (2022). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa estatal, Nuevo Chimbote, 2022. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/103789>

- Torres, A. (2018). Adicción a los videojuegos: Síntomas, causas y tratamiento. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/clinica/adiccion-a-videojuego>
- Vara, A. (2015). *7 pasos para elaborar una tesis*. Lima: Editorial Macro. <https://www.administracion.usmp.edu.pe/investigacion/files/7-pasos-para-una-tesis-exitosa-desde-la-idea-inicial-hasta-la-sustentacion.pdf>
- Vera, C., Naula, P., Cajape, A., & Prieto, Y. (2021). Los videojuegos violentos un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. *593 Digital Publisher CEIT*, 5, 535–548. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8292922>

ANEXOS

Anexo 1: tabla de operacionalización de variables.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Items	Escala de medición
Adicción a los videojuegos violentos	La adicción a los videojuegos, se expone como un patrón inadecuado que genera malestar, dificultad para abstenerse, compulsión por jugar durante largos periodos tiempo, el deseo intenso de participar en el juego, la falta de atención a otras responsabilidades y dificultad para regular el comportamiento. (Cholíz y Marco, 2011).	Se asume las puntuaciones obtenidas a través de la escala de adicción a videojuegos para adolescentes en estudiantes de secundaria [GASA] de Lemmens et al. (2009).	Unidimensional	(1,2,3,4,5,6,7)	Ordinal
Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Items	Escala de medición
Agresividad	La agresión es una respuesta constante y continua que refleja la singularidad del individuo; y se da con la intención de dañar a otros, lo que puede adoptar dos formas, tanto física como verbal (Buss y Perry, 1992).	Se asume las puntuaciones obtenidas a través del cuestionario denominado Agresión Reactiva y Proactiva en estudiantes de secundaria [RPQ] de Raine et al. (2006).	Agresión reactiva Agresión proactiva	(1,3,5,7,8,11,13,14,16,19,22) (2,4,6,9,10,12,15,17,18,20,21,23)	Ordinal

Anexo 2: Matriz de consistencia

Variables	Formulación del problema	Objetivos	Hipotesis
Adicción a los videojuegos violentos	¿Cómo se relaciona la adicción a los videojuegos violentos con la agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote?	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos violentos y la agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote, 2024.</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>Hi: Existe relación entre la adicción a los videojuegos violentos y la agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote, 2024</p>
Agresividad		<p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. determinar las diferencias según tipo de videojugadores 2. determinar la correlación de las variables en la muestra total. 3. determinar el efecto predictivo de la adicción a los videojuegos violentos sobre la agresividad. 	<p>Hipótesis específicas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hi: Existen diferencias significativas entre los distintos tipos de videojugadores. 2. Hi hay una correlación positiva entre los videojuegos violentos y la agresividad reactiva y proactiva en la muestra total 3. Hi: La adicción a los videojuegos violentos tiene un efecto predictivo significativo sobre la agresividad, en comparación con aquellos que no muestran signos de adicción.

Anexo 3: Ficha Técnica

FICHA TECNICA

Nombre	:	Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (Gasa)
Autores	:	Lemmens, Valkenburg y Peter (2009).
Procedencia	:	Estados Unidos
Adaptación	:	Lloret et al. (2017)
Procedencia	:	España
Administración	:	adolescentes
Aplicación	:	individual o grupal
Duración	:	10 minutos

Validez y confiabilidad: La escala obtuvo una validez de análisis factorial confirmatorio [AFC] adecuado (RMSEA=.080, CFI=903) indicando un ajuste razonable. En cuanto a la confiabilidad de la versión original el alfa de Cronbach fue de ($\alpha =0,86$) en la primera muestra y en la segunda de ($\alpha =0,81$). En la versión adaptada obtuvo en su primer estudio un valor superior al .81.

Descripción de la prueba: La escala original de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) realizado por Lemmens et al. (2009) traducida y validada en España por Lloret et al. (2017). Cuenta con 21 ítems en su estructura base y 7 ítems como escala abreviada, de carácter ordinal, con alternativas del uno al cinco (1= Nunca, 2= Casi nunca, 3= A veces, 4= A menudo=4 y Muy a menudo=5). El instrumento es unidimensional (saliencia, tolerancia, emoción, recaídas, abstinencia, conflictividad y problemas) y la duración para resolver la prueba es aproximadamente de 10 minutos.

FICHA TECNICA

Nombre	: Cuestionario de Agresión Reactiva/Proactiva (RPQ).
Autores	: Raine et al. (2006)
Procedencia	: Estados Unidos
Adaptación	: Andreu et al. (2009)
Procedencia	: España (Madrid)
Administración	: Adolescentes
Aplicación	: Individual o grupal
Duración	: 10 minutos

Validez y confiabilidad: El cuestionario presenta una validez de análisis factorial confirmatorio (AFC) adecuado (RMSEA = .037, CFI = .91, NFI = .91, IFI = .91). En cuanto a la confiabilidad de la versión original obtuvo un alfa de cronbach de ($\alpha = 0.90$), respecto a la versión traducida y adaptada obtuvo un alfa de cronbach de ($\alpha = 0.91$).

Descripción de la prueba: El cuestionario de Agresión Reactiva-Proactiva (RPQ) fue desarrollada originalmente por Raine et al. (2006), traducida y validada en España por Andreu et al. (2009). Este cuestionario tiene como finalidad medir la agresión desde su base motivacional tomando en cuenta la agresión reactiva y proactiva. El instrumento consta de 23 ítems, de carácter ordinal, con alternativas del cero al dos (0= Nunca, 1= A veces y 2= A menudo), cuenta con 2 dimensiones (agresión reactiva y agresión proactiva) y la duración para resolver la prueba es aproximadamente de 10 minutos.





Anexo 4: Evidencia de uso libre del instrumento

Article PDF Available


Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA)

September 2017 · Atención Primaria 50(6)
September 2017 · 50(6)
DOI:10.1016/j.aprim.2017.03.015
License - CC BY-NC-ND 4.0

Authors:

-  **Daniel Lloret-Iries**
Universidad Miguel Hernández de Elche
-  **Ramon Gomis**
IDIBAPS August Pi i Sunyer Biomedical ...
-  **Juan Carlos Marzo**
Universidad Miguel Hernández de Elche
-  **Sonia Tirado**
Universidad Miguel Hernández de Elche

[Download citation](#) [Copy link](#)


[Read full-text](#)

URL: https://www.researchgate.net/publication/319946502_Validacion_espanola_de_la_Escala_de_Adiccion_a_Videojuegos_para_Adolescentes_GASA

Cuestionario de agresión reactiva y proactiva: un instrumento de medida de la agresión en adolescentes

Andreu Rodríguez, José Manuel ; Peña Fernández, María Elena de la ; Ramírez, Jesús M.

Revista: Revista de psicopatología y psicología clínica
ISSN: 1136-5420
Año de publicación: 2009
Volumen: 14
Número: 1
Páginas: 37-49
Tipo: Artículo

[Exportar](#) [Texto completo](#) 

DOI:10.5944/RPPC.VOL.14.NUM.1.2009.4865 [DIALNET](#) [GOOGLE SCHOLAR](#) [ACCESO ABIERTO](#) [EDITOR](#) [UNPAYWALL](#)

URL: https://produccioncientifica.ucm.es/documentos/5d3999f12999520684_594d0

Anexo 5: Informe de revisión de proyectos de investigación del comité de ética en investigación de escuela profesional de psicología.



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 de que el proyecto de investigación titulado "Adicción a los videojuegos violentos y agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote - 2024", presentado por el autor: Leon Muñoz Edgar Aldair, ha pasado una revisión expedita por María del Pilar Mori Sánchez de acuerdo con la comunicación remitida el 20 de marzo, por lo cual se determina que la continuidad para la ejecución del proyecto de investigación cuenta con un dictamen: (X) favorable () observado () desfavorable.

Lima, 09 de abril, 2024

Nombres y apellidos	Cargo	DNI N.º	Firma
Mori Sánchez Maria del Pilar	Presidente	10621155	
Guzmán Rodríguez Natalia Mavila	Miembro 1	41916979	
Silva Távara Álvaro	Miembro 2	10204686	
Nombres y apellidos	Cargo	DNI N.º	Firma
Mori Sánchez Maria del Pilar	Presidente	10621155	
Guzmán Rodríguez Natalia Mavila	Vicepresidenta	41916979	
Walter Abanto Vélez	Miembro accesitario	18166158	

Anexo 6: (Resolución de Vicerrectorado de investigación N°062-2023-VI-UCV)



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

RESOLUCIÓN DE VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN N°062-2023-VI-UCV

Trujillo, 16 de marzo de 2023

VISTO, el OFICIO N.º 036-2023-DPIF-VI-UCV, de fecha 17 de marzo de 2023, remitido por la Dra. Susana Paredes Díaz, Directora de Investigación Formativa de la UCV, sobre la aprobación de la propuesta: **Guía de elaboración de trabajos conducentes a grados y títulos**; y,

CONSIDERANDO:

Que, la Ley N° 30220, Ley Universitaria, en su art. 48 establece que “la investigación constituye una función esencial y obligatoria de la universidad, que la fomenta y realiza, respondiendo a través de la producción de conocimiento y desarrollo de tecnologías a las necesidades de la sociedad, con especial énfasis en la realidad nacional. Los docentes, estudiantes y graduados participan en la actividad investigadora en su propia institución o en redes de investigación nacional o internacional, creadas por las instituciones universitarias públicas o privadas”;

Que, la Ley Universitaria en su artículo 45 estipula que la obtención de grados y títulos se realiza de acuerdo a las exigencias académicas que cada universidad establezca en sus respectivas normas internas;

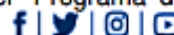
Que, de conformidad con lo establecido en el Estatuto de la Universidad César Vallejo, el Vicerrectorado de Investigación tiene entre otras atribuciones, dirigir y ejecutar las políticas de investigación de la Universidad;

Que, mediante Resolución de Vicerrectorado de Investigación N°281-2022-VI-UCV, de fecha 25 de julio de 2022, se aprueba la “Guía de elaboración de Productos de Investigación para la obtención de grados académicos y título profesional”;

Que, mediante Oficio N°016-2023-VI-UCV, de fecha 13 febrero de 2023, el Vicerrectorado de Investigación solicita a la Dirección de Investigación Formativa presente la propuesta denominada “Guía de elaboración de trabajos conducentes a grados y títulos”, teniendo en consideración la Resolución de Consejo Directivo N° 084-2022-SUNEDU/CD, que aprueba la modificación del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos conducentes a Grados y Títulos – RENATI;

Que, mediante OFICIO N.º 036-2023-DPIF-VI-UCV, de fecha 17 de marzo de 2023, la Dra. Susana Paredes Díaz, Directora de Investigación Formativa, cumple con presentar la propuesta: **Guía de elaboración de trabajos conducentes a grados y títulos**, para su respectiva aprobación, la cual tiene por objetivo establecer la estructura y rúbricas de evaluación de los trabajos conducentes a grados y títulos de la UCV;

Que, la Guía de elaboración de trabajos conducentes a grados y títulos tiene alcance a todas las experiencias curriculares de fin de programa incluidos en el Programa de **Somos la universidad de los que quieren salir adelante.**



ucv.edu.pe

Anexo 7: Instrumento de recolección de datos.

Ficha de datos sociodemográficos

Edad: a) 14 b) 15 c) 16 d) 17

Sexo: Masculino () Femenino ()

Grado: a) Tercero b) cuarto c) Quinto

Sección: A () B () C () D ()

¿Con quién vives?

- a) Padre
- b) Madre
- c) Ambos Padres
- d) Otros parientes (especificar)

.....

¿Cuántas Horas al día dedicas a jugar videojuegos?

- a) Menos de 2 horas
- b) De 2 a 4 horas
- c) De 4 a 6 horas
- d) Mas de 6 horas

¿Juegas videojuegos?

- a) Si ()
- b) No ()

¿Cuántos días a la semana juegas videojuegos?, sino juegas escribe "no juego"

¿Qué medios utilizas para jugar videojuegos?

- a) Laptop
- b) Consola
- c) Celular
- d) Tablet

¿Juegas videojuegos relacionado con peleas o armas?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca
- c) No juego videojuegos

Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)

Instrucciones:

Indica la frecuencia de los interrogantes marcando la respuesta con un aspa (X).

Toma como referencia la siguiente escala

Nunca	Casi nunca	A veces	A menudo	Muy a menudo
1	2	3	4	5

Preguntas	Respuestas				
1. ¿Piensas en jugar durante el día?	1	2	3	4	5
2. ¿Has aumentando el tiempo que dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
3. ¿juegas para olvidarte de la vida real?	1	2	3	4	5
4. ¿Otras personas han intentado que reduzcas el tiempo?	1	2	3	4	5
5. ¿Te has sentido mal cuando no has podido jugar?	1	2	3	4	5
6. ¿Te has peleado con otros (amigos, padres..) por el tiempo que dedicas al juego	1	2	3	4	5
7. ¿Has desatendido actividades importantes (escuela, familia, deportes) por jugar videojuegos?	1	2	3	4	5

Cuestionario de agresión reactiva/proactiva (RPQ)

En algunas ocasiones, la mayoría de nosotros nos sentimos enfadados o hemos hecho cosas que no deberíamos haber hecho. Señala con qué frecuencia has realizado cada una de las siguientes cuestiones. No pases mucho tiempo pensando las respuestas, sólo señala lo primero que hayas pensado al leer la cuestión.

Nunca	A veces	A menudo
0	1	2

Preguntas	Respuestas		
1.- Has gritado a otros cuando te han irritado.	0	1	2
2.- Has tenido peleas con otros para mostrar quién era superior.	0	1	2
3.- Has reaccionado furiosamente cuando te han provocado otros.	0	1	2
4.- Has cogido cosas de otros compañeros sin pedir permiso.	0	1	2
5.- Te has enfadado cuando estabas frustrado.	0	1	2
6.- Has destrozado algo para divertirte.	0	1	2
7.- Has tenido momentos de rabietas.	0	1	2
8.- Has dañado cosas porque te sentías enfurecido.	0	1	2
9.- Has participado en peleas de pandillas para sentirte mejor.	0	1	2
10.- Has dañado a otros para ganar en algún juego.	0	1	2
11.- Te has enojado o enfurecido cuando no te sales con la tuya.	0	1	2
12.- Has usado la fuerza física para conseguir que otros hagan lo que quieras.	0	1	2
13.- Te has enfadado o enfurecido cuando has perdido en un juego.	0	1	2
14.- Te has enfadado cuando otros te han amenazado.	0	1	2
15.- Has usado la fuerza para obtener dinero o cosas de otros	0	1	2
16.- Te has sentido bien después de pegar o gritar a alguien.	0	1	2
17.- Has amenazado o intimidado a alguien.	0	1	2
18.- Has hecho llamadas obscenas para divertirte.	0	1	2
19.- Has pegado a otros para defenderte.	0	1	2
20.- Has conseguido convencer a otros para ponerse en contra de alguien.	0	1	2
21.- Has llevado un arma para usarla en una pelea.	0	1	2
22.- Te has enfurecido o has llegado a pegar a alguien al verte ridiculizado.	0	1	2
23.- Has gritado a otros para aprovecharte de ellos.	0	1	2

Anexo 8: consentimiento informado UCV

Asentimiento Informado

Título de la investigación: Adicción a los videojuegos violentos y agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote – 2024

Investigador: Leon Muñoz, Edgar Aldair.

Propósito del estudio.

Le invitamos a participar en la investigación titulada” Adicción a los videojuegos violentos y agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote – 2024”, cuyo objetivo es: determinar la relación entre la adicción a los videojuegos violentos y la agresividad en estudiantes de instituciones educativas 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 las instituciones educativas.

El propósito de la aplicación estos dos cuestionarios, es contribuir en la obtención de si existe una correlación entre ambas variables, permitiendo así el establecimiento de medidas para intervenir en las diferentes 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 violentos y agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote – 2024”
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente de clases de la Instituciones Educativas. Las respuestas al cuestionario 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 nide 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 beneficiode 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: Leon Muñoz Edgar Aldair con email: eleonmu99@ucvvirtual.edu.pe, Docente asesor Peralta Eugenio, Gutember Viligran con email: gperaltae@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

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

Nombre y apellidos:

.....

Fecha y hora:

.....



Anexo 9: Carta de presentación



Chimbote, 03 de abril de 2024

CARTA N°143 - 24/D.Ps-UCV-CH

Mg. Delgado Herrera Felix
Director

I.E 88016 "JOSE GALVEZ EGUSQUIZA"

Presente. -

De mi especial consideración:

Es grato poder expresarle nuestros saludos a nombre de la Universidad César Vallejo de Chimbote y desearle 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. **Gutember Villgran Peralta Eugenio**, cuya actividad implica en aplicar un cuestionario sobre el tema de Investigación: **"Adicción a los videojuegos violentos y agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote – 2024."**, dirigido a los estudiantes del 3ero 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:

León Muñoz, Edgar Aldair / Celular: 921194744



Mg. Felix Delgado Herrera
DIRECTOR

ACEPTADO

Chimbote, 03 de abril de 2024

CARTA N°140 - 24/D.Ps-UCV-CH

Lic. Monica Leticia Cortez Vega
Directora

I.E 88226 "DANIEL ALCIDES CARRION"

Presente. -

De mi especial consideración:

Es grato poder expresarle nuestros saludos a nombre de la Universidad César Vallejo de Chimbote y desearle 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. Gutember Viligran Peralta Eugenio**, cuya actividad implica en aplicar un cuestionario sobre el tema de investigación: **"Adicción a los videojuegos violentos y agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote – 2024."**, dirigido a los estudiantes del 3ero 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:

León Muñoz, Edgar Aldair / Celular: 921194744




Lic. Mónica L. Cortez Vega
CPPE 118 331
DIRECTORA

CARTA N°139 - 24/D.Ps-UCV-CH

Dr. Iturria Huamán Robert Alberto
Director

I.E 88013 "ELEAZAR GUZMAN BARRON"

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. Gutember Viligran Peralta Eugenio**, cuya actividad implica en aplicar un cuestionario sobre el tema de investigación: **"Adicción a los videojuegos violentos y agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote – 2024."**, dirigido a los estudiantes del 3ero 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:

León Muñoz, Edgar Aldair / Celular: 921194744

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



Dr. Robert Alberto Iturria Huamán
I.E. N° 88013 "Eleazar Guzmán Barrón"
DIRECTOR

ch - 09-04-24
fb/ucvperu
@ucv_peru
#saliradelante


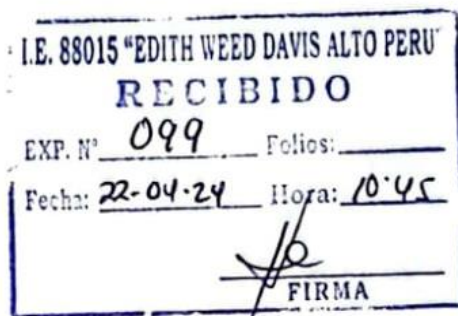
CARTA N°238 - 24/D.Ps-UCV-CH

Lic. Edwin Nery Leiva
Director

I.E N°88015 "EDITH WEED DAVIS"

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 del docente **Mg. Gutember Viligran Peralta Eugenio**, cuya actividad implica en aplicar un cuestionario sobre el tema de investigación: "Adicción a los videojuegos violentos y agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote – 2024.", dirigido a los estudiantes del 3ero 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 estudiantes 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:

León Muñoz, Edgar Aldair / Celular: 921194744




I.E. N° 88015
"EDITH WEED DAVIS"
Edwin NERY LEIVA
DIRECTOR

Chimbote, 19 de abril de 2024

CARTA N°239 - 24/D.Ps-UCV-CH

Lic. Rogger Maza Cobeñas
Director

I.E N°88014 "JOSE OLAYA"

Presente. -

De mi especial consideración:

Es grato poder expresarle nuestros saludos a nombre de la Universidad César Vallejo de Chimbote y desearte 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 del docente Mg. Gutember Villgran Peralta Eugenio, cuya actividad implica en aplicar un cuestionario sobre el tema de investigación: "Adicción a los videojuegos violentos y agresividad en estudiantes de instituciones educativas de Chimbote – 2024.", dirigido a los estudiantes del 3ero 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 estudiantes 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:

León Muñoz, Edgar Aldair / Celular: 921194744


Rogger A. Maza Cobeñas
DIRECTOR

Anexo 10: Autorización del lugar de investigación.

	GUÍA DE ELABORACIÓN DE * TRABAJOS CONDUCTENTES A GRADOS Y TÍTULOS	Código : PP-G-02.02 Versión : 06 Fecha : 01.04.2024 Página : 74 de 75
---	--	--

**Anexo 6
Autorización de uso de información de empresa**

Yo Edwin Crisóstomo Nery Leiva.....
(Nombre del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)
 identificado con DNP 71655748 en mi calidad de Director.....
(Nombre del puesto del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos) del
 área de Administrativa - Pedagógica.....
(Nombre del área de la empresa)
 de la empresa I.E. N° 88015 "Edith Weed Davis".....
(Nombre de la empresa)
 con R.U.C N° 88015....., ubicada en la ciudad de Chimbote.....

OTORGÓ LA AUTORIZACIÓN,

Al señor(a, ita.) Edgar Aldair Leon Muñoz.....
(Nombre completo del o los estudiantes)

Identificado(s) con DNI N° 76843000..., de la () Carrera profesional Psicología para que
 utilice la siguiente información de la empresa:


Para aplicación de sus encuestas......
(Detallar la información a entregar)

con la finalidad de que pueda desarrollar su () Tesis para optar el Título Profesional, () Trabajo de
 investigación para optar al grado de Bachiller, () Trabajo académico, () Otro (especificar).

Indicar si el Representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de
 la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

- () Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o
 () Mencionar el nombre de la empresa.




 I.E. N° 88015
 "EDITH WEED DAVIS"
Edwin Nery Leiva
 Firma y sello del Representante Legal⁶
 DNI:

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación / en la Tesis son
 auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del
 procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles
 acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

 Firma del Estudiante
 DNI:

 Firma del Estudiante
 DNI:

⁶ Este documento es firmado por el representante legal de la institución o a quien este delegue.

NOTA: Cualquier documento impreso diferente del original, y cualquier archivo electrónico que se encuentren fuera del Campus Virtual Trilce serán
 considerados como COPIA NO CONTROLADA

Anexo 6

Autorización de uso de información de empresa

Yo Felix Delgado Herrera
(Nombre del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)
identificado con DNI 40836883, en mi calidad de Director
(Nombre del puesto del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos) del
área de Administrativa - Pedagogía
(Nombre del área de la empresa)
de la empresa I.E. N° 88016 "Jose Salvez Egusquiza"
(Nombre de la empresa)
con R.U.C N° 88016, ubicada en la ciudad de Chimbote

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al señor(a, ita,) Edgar Aldair Leon Muñoz
(Nombre completo del o los estudiantes)

Identificado(s) con DNI N° 76843000, de la (x) Carrera profesional Psicología, para que
utilice la siguiente información de la empresa:

Para aplicación de sus encuestas.
(Detallar la información a entregar)

con la finalidad de que pueda desarrollar su (x) Tesis para optar el Título Profesional, () Trabajo de
investigación para optar al grado de Bachiller, () Trabajo académico, () Otro (especificar).

Indicar si el Representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de
la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

- () Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa o
(x) Mencionar el nombre de la empresa.



Felix Delgado Herrera
DIRECTOR

Firma y sello del Representante Legal⁶
DNI:

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación / en la Tesis son
auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del
procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles
acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

[Firma]
Firma del Estudiante
DNI: 76843000

Firma del Estudiante
DNI:

⁶ Este documento es firmado por el representante legal de la institución o a quien este delegue.

NOTA: Cualquier documento impreso diferente del original, y cualquier archivo electrónico que se encuentren fuera del Campus Virtual Trilce serán
considerados como COPIA NO CONTROLADA

Anexo 6
Autorización de uso de información de empresa

Yo Mónica Leticia Cortez Vega
(Nombre del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)
 identificado con DNI 32932860, en mi calidad de Directora
(Nombre del puesto del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos) del
 área de Administrativa - Pedagógica
(Nombre del área de la empresa)
 de la empresa I.E. N° 88226 "Daniel Alcides Carrión"
(Nombre de la empresa)
 con R.U.C N° 88226, ubicada en la ciudad de Chimbote

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al señor(a, ita,) Edgar Aldair Leon Muñoz
(Nombre completo del o los estudiantes)

Identificado(s) con DNI N° 76843000, de la (x) Carrera profesional Psicología, para que
 utilice la siguiente información de la empresa:

Para la aplicación de sus encuestas
(Detallar la información a entregar)

con la finalidad de que pueda desarrollar su (x) Tesis para optar el Título Profesional, () Trabajo de
 investigación para optar al grado de Bachiller, () Trabajo académico, () Otro (especificar).


Indicar si el Representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de
 la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

- () Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o
 (x) Mencionar el nombre de la empresa.




Lic. Mónica L. Cortez Vega
 CPP# 118331
 Firma y sello del Representante Legal⁶
 DNI: 32932860

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación / en la Tesis son
 auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del
 procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles
 acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.


 Firma del Estudiante
 DNI: 76843000
 Firma del Estudiante
 DNI:

⁶ Este documento es firmado por el representante legal de la institución o a quien este delegue.

Anexo 6
Autorización de uso de información de empresa

Yo Rogger Alfredo Maza Cobeñas
(Nombre del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)
identificado con DNI 32959871 en mi calidad de Director
(Nombre del puesto del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)
del área de Administrativa - Pedagógica
(Nombre del área de la empresa)
de la empresa IE 88014 "José Olaya"
(Nombre de la empresa)
con R.U.C N° 88014 ubicada en la ciudad de Chimbo

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al señor(a, ita,) Edgar Aldair Leon Muñoz
(Nombre completo del o los estudiantes)

Identificado(s) con DNI N° 76843000, de la Carrera profesional Psicología, para que utilice la siguiente información de la empresa:

Para la aplicación de sus encuestas
(Detallar la información a entregar)

con la finalidad de que pueda desarrollar su Tesis para optar el Título Profesional, Trabajo de investigación para optar al grado de Bachiller, Trabajo académico, Otro (especificar).


Indicar si el Representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

- Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o
 Mencionar el nombre de la empresa.




Firma y sello del Representante Legal
DNI: 32959871

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación / en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.


Firma del Estudiante
DNI: _____
Firma del Estudiante
DNI: _____

* Este documento es firmado por el representante legal de la institución o a quien este delegue.

NOTA: Cualquier documento impreso diferente del original, y cualquier archivo electrónico que se encuentren fuera del Campus Virtual Trilce serán considerados como COPIA NO CONTROLADA

Anexo 6

Autorización de uso de información de empresa

Yo Iturria Huaman Robert Alberto
(Nombre del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)
identificado con DNI 32953342 en mi calidad de DIRECTOR
(Nombre del puesto del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos) del
área de Administrativa - Pedagógica
(Nombre del área de la empresa)
de la empresa I.E. 88013 "Eleazar Guzman Bautan"
(Nombre de la empresa)
con R.U.C N° 88013 ubicada en la ciudad de Chimbofe

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al señor(a, ita,) Edgar Aldair Leon Muñoz
(Nombre completo del o los estudiantes)

Identificado(s) con DNI N° 76843000 ..., de la (x) Carrera profesional Psicología ..., para que
utilice la siguiente información de la empresa:

Para la aplicación de sus encuestas

(Detallar la información a entregar)

con la finalidad de que pueda desarrollar su (x) Tesis para optar el Título Profesional, () Trabajo de
investigación para optar al grado de Bachiller, () Trabajo académico, () Otro (especificar).

Indicar si el Representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de
la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

- () Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o
(x) Mencionar el nombre de la empresa.

Firma y sello del Representante Legal⁶
DNI: 32953342

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación / en la Tesis son
auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del
procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles
acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

Firma del Estudiante
DNI:

Firma del Estudiante
DNI:

⁶ Este documento es firmado por el representante legal de la institución o a quien este delegue.

Anexo 11: Ficha CTI Vitae



LEON MUÑOZ EDGAR ALDAIR

URL: https://ctivitae.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/VerDatosInvestigador.do?id_investigador=355738