



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa Nuevo

Chimbote, 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTORES:

Oyola Romero, Zamira Araceli (orcid.org/0009-0005-3635-0832)

Valverde de los Santos, Hernan Alexander (orcid.org/0009-0004-2423-7915)

ASESORA:

Mg: Gonzalez Ponce de Leon, Erica Rojana (orcid.org/0000-0002-6940-3751)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CHIMBOTE – PERÚ

2024

DEDICATORIA

Este proyecto de tesis lo dedico a todos mis familiares, en especial a mi madre, Teresa de los Santos Paredes quien ha sido mi más grande motivación e inspiración, también se lo dedico a mis hermanos, quienes me han apoyado a lo largo de esta etapa muy importante en mi vida académica y por concluido también a mi pareja e hija, quienes han sido un soporte emocional en mi camino para llegar a cumplir cada una de mis metas propuestas.

Valverde de los Santos, Hernán Alexander

Se lo dedico a mi hermana que está en el cielo, quien es mi soporte para no rendirme, por siempre haber confiado en mí. También a mi madre Ida Victoria Romero por todo el amor, apoyo y aliento. A mis hijos y esposo por darme todo su apoyo para lograr juntos en familia nuestras metas.

Oyola Romero, Zamira Araceli

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme sabiduría y entendimiento en todo este proceso de aprendizaje, por permitirme cumplir con mis objetivos. A mi madre por su esfuerzo, constante, por sus valores y sus enseñanzas, a mi hermano Enrique Yeanpol Motonares Valverde por su apoyo incondicional. También agradezco a nuestra asesora de tesis Érica González Ponce de León, por brindarnos su conocimiento, por la motivación y por guiarnos en este proceso importante.

Valverde de los Santos, Hernán Alexander

Agradezco a Dios por brindarme fuerzas y a no soltarme de mi mano, y mi ángel que me cuida siempre, a todos familiares por brindarme su apoyo incondicional, amor e incentivarme a no rendirme. *Oyola Romero, Zamira Araceli*



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GONZALEZ PONCE DE LEON ERICA ROJANA, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa Nuevo Chimbote, 2023.", cuyos autores son VALVERDE DE LOS SANTOS HERNAN ALEXANDER, OYOLA ROMERO ZAMIRA ARACELI, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 09 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ERICA ROJANA GONZALEZ PONCE DE LEON DNI: 18167593 ORCID: 0000-0002-6940-3751	Firmado electrónicamente por: EGONZALEZ el 11- 01-2024 16:37:24

Código documento Trilce: TRI - 0727980





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, VALVERDE DE LOS SANTOS HERNAN ALEXANDER, OYOLA ROMERO ZAMIRA ARACELI estudiantes de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa Nuevo Chimbote, 2023.", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
HERNAN ALEXANDER VALVERDE DE LOS SANTOS DNI: 44817586 ORCID: 0009-0004-2423-7915	Firmado electrónicamente por: LSVVALVERDE el 09-01- 2024 11:07:21
ZAMIRA ARACELI OYOLA ROMERO DNI: 42388632 ORCID: 0009-0005-3635-0832	Firmado electrónicamente por: ZAOYOLARO el 09-01- 2024 13:42:00

Código documento Trilce: TRI - 0727979

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	9
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	9
3.2 Variables y Operacionalización.....	10
3.3 Población, Muestra y Muestreo	11
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.5 Procedimiento.....	13
3.6 Método de análisis de datos	14
3.7 Aspectos éticos.....	14
IV. RESULTADOS.....	14
V. DISCUSIÓN.....	21
VI. CONCLUSIONES	25
VII. RECOMENDACIONES	26
REFERENCIAS.....	27
ANEXOS	35

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Población según el sexo escolares de 4to y 5to de secundaria de una institución educativa Nuevo Chimbote, 2024.....	11
Tabla 2.- Muestra de escolares de 4to y 5to de secundaria de una institución educativa Nuevo Chimbote,2024.	12
Tabla 3.- Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en escolares.	15
Tabla 4.- Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en escolares.	16
Tabla 5.- Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en escolares	17
Tabla 6.- Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en escolares.	18
Tabla 7.- Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en escolares .	19
Tabla 8.- Matriz de operacionalización de variable	32
Tabla 9.- Matriz de consistencia	33
Tabla 10.- Prueba de normalidad	77
Tabla 11.- Nivel de efecto de correlación	78

RESUMEN

El objetivo del presente estudio fue determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una I.E Nuevo Chimbote, 2024. El estudio fue de enfoque cuantitativo, tal como lo determina Mendoza y Hernández (2018) usando un método científico, la orientación de esta investigación es la observación de la realidad, es de tipo básica y correlacional, corte transversal y de diseño no experimental. La población es 139 y la muestra está constituido por 103 escolares del cuarto y quinto grado secundaria de una institución educativa nuevo Chimbote, 2024. Usando como instrumento el test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Cholíz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresividad Buss y Perry (1992). Los resultados mostraron que existe una relación directa entre la agresividad y adicción a los videojuegos, se determinó que existe una relación directa a los videojuegos y la agresividad física, también se muestra una relación directa entre la agresión verbal y la dependencia de los videojuegos, además se demostró que la dependencia a los videojuegos está directamente relacionada. Se concluyó que existe una relación significativa y directa entre ambas variables analizadas; lo cual quiere decir, que cuando existe mayor adicción a los videojuegos existe un nivel de agresividad elevada en el estudiante.

Palabras Clave: Adicción, agresividad, videojuegos.

ABSTRACT

The objective of the present study was to determine the relationship between video game addiction and aggression in fourth and fifth year high school students of an I.E Nuevo Chimbote, 2024.

The study had a quantitative approach, as determined by Mendoza and Hernandez (2018). Using a scientific method, the orientation of this research is the observation of reality, it is basic and correlational, cross-sectional and non-experimental in design, the population is 139 and the sample is made up of 103 students from the fourth and fifth grade of secondary school from a new educational institution in Chimbote, 2024. As an instrument, the video game dependency test (TDV) by Choliz and Marco (2011) and the questionnaire of Aggression Buss and the questionnaire of Aggression Buss and Perry

(1992), the results showed that there is a direct relationship between aggressiveness and addiction to video games, it was determined that there is a direct relationship to video game and physical aggressiveness, a direct relationship is also shown between verbal aggression and dependence on video games, in addition, it was shown that dependence on video games is directly related. It was concluded that there is a significant and direct relationship between both variables analyzed, which means that when there is a greater addiction to video games, there is a high level of aggressiveness in the student.

Keywords: Addiction, aggression, behavior, videogames

I. INTRODUCCIÓN

Se determina al juego electrónico como un trastorno que se puede identificar, diagnosticar y tratar. Organización Mundial de la Salud (OMS,2022), informa que es un modelo de juego importante persistente y repetitivo que provoca molestia, incomodidad. Adicción no se define por cuántas horas al día a la semana juegas, como preguntan muchos padres. Podemos decir que sus determinaciones son por sus consecuencias en su rutina diaria.

Los videojuegos han experimentado un crecimiento rápido son millones de jugadores en el mundo, la agresión es un problema recurrente en el nivel educativo, y la dificultad era tratar de normalizar, sin hacer y fomentar el comportamiento agresivo, común en los colegiales (Pinazo, 2020).

En Brasil los colegiales tienen sujeción a los juegos electrónico. Por otro lado, Gracia y Galicia (2020), señala que se pudo hallar y demostrar socialmente y científicamente que vincula las prácticas descontroladas de juego en línea y la conducta agresiva en los jóvenes, existe una interacción efectiva entre padres y escolares, se requiere una buena relación de comunicación (Sánchez,2021).

Las actividades de investigación abordan problemas muy comunes en nuestro país, asimismo la tecnología en los videojuegos permite la interacción con múltiples personas de diferentes ciudades a través del ciberespacio. Los adolescentes tienen demasiado tiempo libre y lo utilizan en exceso, por lo que se enfrentan a innumerables peligros al probar nuevas experiencias. Disfruta de los videojuegos y explora sin un guía adulto Estrada (2021). asimismo, algunos escolares captan su atención en producto electrónicos, donde pasan demasiado tiempo libre y usan ese tiempo, para participar en actividades dañinas como el uso excesivo de videojuegos, especialmente cuando están investigando sin la presencia de un adulto (Medeiros,2020).

En cuanto, el Ministerio de Educación (MINEDU,2017), nos dice que el 75 de cada 100 escolares sufren maltrato físicos y psicológicos por parte de otros escolares, También podemos señalar que del 2013 al 2019. Se registraron aproximadamente 36.000 incidentes de violencia, de los cuales 18.000 estuvieron relacionados con violencia física,12.000 con la psicológica y más de 5.000 con la violencia sexual, Perú ocupa el tercer lugar por las razones anteriores. América Latina ocupa el tercer y sexto lugar en el mundo por incidentes de violencia escolar.

Por otro lado, el Instituto Nacional de Procesamiento Estadístico de Datos (2019), señala que los datos confirman que 60 alumnos acceden con mayor frecuencia a Internet y videojuegos. Reportan en estudios de investigación que el uso excesivo y descontrolado de los videojuegos conduce a la aparición de diversos trastornos conductuales y conductas agresivas en los estudiantes, tal como lo evidencian diversos estudios alrededor del mundo.

Seguidamente, el Ministerio De Salud (2021), nos informa los últimos 2 años se han reportado más de 1.051 casos, trastornos mentales por adicción a los videojuegos las edades más afectadas fue el de 12 a 17 años, una estadística que aumentó durante la pandemia. El aumento de las anomalías de comportamiento, la agresividad y la falta de atención a la investigación debido al COVID-19, también podemos decir que se presentó pérdida de apetito, sueño, pérdida de interés, etc.

Se define que ser adicto a los videojuegos significa gastar mucho dinero y tiempo lo cual lo conlleva a pasar muchas horas, incluso días enteros, con aparatos electrónicos lo cual ocasiona un malestar y también pueden afectar su salud física y psicológica en escolares, podemos decir que con mayor frecuencia olvidan sus cosas responsabilidad (Rodríguez,2021).

Se dice que a una persona adicta a los videojuegos se les niega el acceso a los juegos, muestran agresividad, irritabilidad, nerviosismo e incluso se deprimen (Torres,2018).

También dada la realidad de esta situación y las preocupaciones sobre las actitudes de los estudiantes, se planteó esta interrogante ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en escolares 4ª y 5ª secundaria de una institución educativa nuevo Chimbote 2024?

Nuestros informes cumplen con los siguientes estándares.

En el nivel teórico, es dirigido a escolares y psicólogos. Una compilación sistemática de conceptos literarios científico, donde se actualizará nuestra variable de las encuestas. De hecho, beneficia a la sociedad y a las I.E. Nuevo Chimbote con las decisiones más adecuadas para desarrollar un programa educativo para solucionar este problema. Asimismo, a nivel social, podemos estimar el resultado de esta muestra probabilística estratificada. Todos los escolares de IV & V de secundaria de una I.E Nuevo Chimbote 2023, residentes. Podemos decir a nivel metodológico, este estudio puede servir, para futuras investigaciones. también se basa en datos válidos que lo hacen posible, por lo que los resultados son estadísticamente fiables.

En tal sentido el Objetivo General es: Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en escolares de 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote, 2024. Se plantearon como objetivo específico se estableció los siguiente: i) Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la Agresión física en escolares de 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote 2024. ii) Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la agresión verbal en escolares 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote 2024. iii) Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la hostilidad en escolares de 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote 2024. iv) Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la ira en escolares 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote 2024.

También se planteó la siguiente hipótesis general: La adicción a los videojuegos está directamente relacionada con la agresividad en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote 2024. Como Hipótesis Específicas se estableció lo siguiente: (h1) La adicción a los videojuegos está directamente relacionada con la agresión física en los estudiantes de 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote 2024. (h2) La adicción a los videojuegos está directamente relacionada con la agresión verbal en escolares de 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote 2024. (h3) La adicción a los videojuegos está directamente relacionada con la hostilidad en los escolares de 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote 2024. (h4) La adicción a los videojuegos está directamente relacionada con la ira en los escolares de 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote 2024.

II. MARCO TEÓRICO

Durante muchos años la adicción a los videojuegos ha sido estudiada a nivel nacional e internacional, para saber qué efectos tienen en los escolares y también y poder determinar Directamente relacionado con la agresividad y otros trastornos psicológicos, especialmente entre los escolares.

En el ámbito internacional, tenemos que, según Romero y Alonso (2017), realizó un análisis de estudios sobre la adicción a los juegos electrónicos e Internet, sus facciones de personalidad y los problemas de comportamiento entre los niños y jóvenes hispanos encontró que los participantes que usaban estas tecnologías eran menos extrovertidos, tenían

estados emocionales vulnerables y tenían abuso de atención y dificultad en el comportamiento.

Por otro lado, Stockdale & Coyne (2018), nos informa que en la edad adulta Adicción a los videojuegos demuestra una patología transversal donde hace referencia que los juegos electrónicos en comparación con controles saludables". Se reclutó una muestra de 1.205 adultos jóvenes de edad media 20,32 años, de 4,17 para la edad; 48,85 % hombres, 50,15 % mujeres, todos los participantes auto informados de dos grandes universidades estadounidenses, donde uno de los cuales se encuentra en una gran área urbana de ambiente del medio oeste. Peor salud mental y función cognitiva, incluido un peor control de los impulsos.

Además, los perpetradores tenían mayores dificultades emocionales, que se asociaron con una mayor depresión y ansiedad, se sentían más aislados socialmente y tenían más probabilidades de experimentar síntomas de uso patológico de pornografía en Internet. Las mujeres adictas a los videojuegos corren un riesgo único de resultados negativos.

Encontramos a Pacheco (2017), comentó sobre juego de video y su relación con la agresión, su propósito de estudio fue averiguar si el uso de videojuegos aumenta o contribuye a la conducta provocadora en los niños. Tuvo una muestra de cincuenta y dos niños del país de Ecuador y de la ciudad.

Los registros bibliográficos se utilizan para recopilar información. Concluye que, si los videojuegos influyen en la conducta provocadora de los niños, entonces los jugadores de videojuegos en este caso, los niños aprenden estos comportamientos jugando.

En el ámbito nacional, tenemos a Vara (2018), examinó las variables de agresión y la adicción a los videojuegos si hubo una similitud, en estudiantes de secundaria en el área Villa María del Triunfo y se encontró una asociación positiva., del mismo modo Remigio (2017), investigaron agresión y la adicción a los videojuegos, hubo una relación directa entre las dos

variables de estudio, en escolares secundaria dos escuelas nacionales de Lima, distrito de los olivos.

También los autores Pérez (2014), en la ciudad de Trujillo, por la zona la esperanza, estudiaron y descubrieron que se usaron los videojuegos y la agresión si hay relaciones entre estas dos variables y también se presentó comportamiento agresivo.

De igual manera Chalco & Guzmán (2018), en este informe nos habla acerca de la universidad nacional de ingeniería agrícola hay una relación entre los videojuegos habilidades en estudiantes de la selva donde hubo un estudio de 606 estudiantes de segundo a cuarto año encontró un vínculo entre en habilidades sociales y también a los juegos de video.

A continuación, se describe el modelo teórico.

Podemos decir que los videojuegos son experiencias audiovisuales con fines de entretenimiento, y su uso excesivo puede generar adicción y afectar sus emociones, comportamiento y pensamiento, especialmente los jóvenes que se consideran vulnerables a la prosperidad tecnológica, necesitan vigilancia y cautela; tienden a responder con facilidad a los estímulos visuales, auditivos, gratificantes y satisfactorios, y se proporcionan videojuegos virtuales para compensar ciertas carencias sociales y emocionales (Barroso y Buiza 2019).

Se ha observado que los niños y jóvenes de hoy se entretienen de manera diferente a las generaciones anteriores. Se puede decir que, con el desarrollo y la globalización de la tecnología, los clientes se interesan más por los videojuegos, teléfonos móviles, ordenadores, etc. Su ventaja es que cuando se usa, puede estimular la plasticidad cerebral y la creatividad.

Además, Bandura (1973), reconoce a la adicción de los videojuegos que es una categoría ICD-11. por la sociedad psiquiátrica mundial y la Asociación Estadounidense de Psiquiatría. Este compromiso y esfuerzo no

solo contribuye a la implementación de un tratamiento oportuno y adecuado para el diagnóstico, seguimiento, intervención y vigilancia, contribuye a una comprensión más profunda de la prevalencia y en su comodidad de las criadoras. Y los adolescentes, también ayuda a entender. comprensión más profunda. Te ayuda a obtener ideas efectivas. Igual que todos los demás, su teoría sea interactiva, postula que los factores biológicos influyen, pero no determinan el comportamiento agresivo y compara los factores estructurales y ambientales con el comportamiento. Teniendo en cuenta la influencia de los factores, podemos decir que los niños no nacen con un comportamiento agresivo. Concluye que la habilidad para realizar estas acciones debe ser aprendida agresivamente. Concluye la habilidad para realizar estas acciones debe ser aprendida.

Donde Chacón y Moncada (2012), reconocer los videojuegos son sistemas de programas de información donde los usuarios interactúan a través de imágenes en la pantalla de un dispositivo, los videojuegos tienen sus propias reglas y los premios se utilizan para motivar a los usuarios a ganar. Utilizar software o programas informáticos para hacerse pasar por un adversario. Algunos requieren solo coordinación mano-ojo manual (pasivos), mientras que otros permiten al usuario interactuar con el personaje usando las extremidades superiores e inferiores o incluso todo el cuerpo. Se muestran (activamente) en la pantalla y pueden variar según tus preferencias, dependiendo del contenido temático también hay temas deportivos, de violencia y educativos.

Continuando con la revisión de nuestro estudio previo, define a la adicción a los videojuegos, según el DSM - IV (2005), su teoría de adicción a los juegos electrónicos. No se trata de una alteración psiquiátrica, sino de un trastorno patógeno del juego provocado por una deficiencia de autocontrol, similar a la adicción a las drogas. Marco Y Chóliz (2017).

También se hizo hincapié Marco y Chóliz (2011), esta temática tiene cuatro dimensiones: i) Abstinencia: Es una sensación de irritación, un cierto cambio de humor, cuando te prohíben jugar videojuegos y pasas mucho

tiempo sin interactuar o incluso dejar de jugar en cuyo caso ya no, experimenta el tiempo como que antes pasan en el mundo virtual y donde ellos creen que deben pasar más tiempo en los juegos. ii) Tolerancia: da referencia al uso excesivo de tiempo empleado en los videojuegos, siente la necesidad de permanecer más horas jugando. iii) Problemas ocasionados por los videojuegos: la persona pasa demasiado tiempo jugando en los videojuegos, que descuida de sus actividades académicas o vida cotidiana, lo cual lo con lleva generar conflicto con sus entorno personal y social. iv) Dificultad de control: está relacionado al uso excesivo y permanente de reincidir el uso de los videojuegos, la persona sabe que lo hace daño y él sabe que tiene que abandonar el juego, pero sigue practicando, se da cuenta que no puede dejar.

Según (Navarro,2016). los videojuegos son herramientas tecnológicas de entretenimiento, los usuarios se alejan de la realidad cuando lo usan.

Nos dice Melo Y Hernández (2014), la adicción a los videojuegos es un patrón persistente, repetitivo del juego en las personas. donde se conduce a un comportamiento progresivo. Malestar físico y deterioro clínico.

Sandoval (2018), si no juega durante el día, puedes experimentar síntomas como irritabilidad, ansiedad o tristeza. También deterioro por tener que pasar más tiempo jugando y cambiando entre juegos si otros títulos se vuelven menos atractivos.

La misma vez, la asociación americana de psiquiatría (APA ,2013), Considere los problemas causados por los videojuegos y discuta las peligrosas consecuencias de pasar demasiado tiempo jugando videojuegos todos los días, especialmente en casa y público. Esto puede repercutir en cambios de hábitos saludables, como insomnio y malos hábitos alimentarios.

Se afirmó que la adicción no se trata de la frecuencia con la que juegas videojuegos, sino de los sentimientos y las relaciones que surgen con la

práctica repetida. (Moncada, 2012), también presenta diversos signos de adicción: falta de control, síndrome de abstinencia, aparición de malestar especialmente emocional, irritabilidad. (suele aparecer cuando se comporta de la manera deseada, que en este caso sería un trastorno de adicción en adultos) Aumento de la tolerancia al comportamiento (la conducta adictiva debe aumentar la duración, mostrar el deseo de buscar una gratificación inmediata).

Además, Pelegrina, Tajeiro, & Gomes (2009), el informe afirma que el uso continuo de videojuegos puede tener consecuencias negativas, entre ellas: Posible aumento de la agresividad (comportamiento violento y agresivo entre usuarios) Aislamiento social (interacción reducida, distanciamiento de los amigos, menos socialización) Bajo rendimiento académico (posiblemente deslizamiento) falta de tiempo para estudiar y completar estudios.

Finalmente, (Perry y Buss,1992), establece que la agresividad, que es considerado un comportamiento violento y destructivo hacia las demás personas. Asimismo. también confirma que existe cuatro dimensiones:

i) Agresividad física, es el uso de cualquier parte del cuerpo o arma para atacar a alguien y causar daño. ii) Agresión verbal, expresada a través de amenazas, críticas e insultos, que implica provocar, incentiva y perjudiciales a otro organismo alguien. iii) hostilidad, se refiere a la sospecha hacia los demás y a un sentimiento de injusticia y es el componente cognitivo de la agresión. iv) La ira, es un elemento emocional del comportamiento agresivo.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

El trabajo cuenta con un enfoque cuantitativo porque permite analizar los resultados obtenidos de las mediciones estadísticas, asimos se estableció conclusiones respecto a las hipótesis, Hernández, et al. (2014).

Podemos decir, el tipo de investigación es básico y correlacional, porque además de la Inter correlación y comprensión de los aspectos más

importantes a través de modelos predictivos para un grupo de población. Además, utilizamos un diseño no experimental, dado que el diseño descriptivo transversal describe el problema porque simplemente hace observaciones sin manipular variables.

3.2 Variables y Operacionalización

Variable 1: Adicción a los videojuegos

Determinación conceptual: según el DSM-IV (2005), establece que los videojuegos. No se trata de una alteración psiquiátrica, sino de un trastorno patógeno del juego provocado por una deficiencia de autocontrol, similar a la adicción a las drogas.

Determinación operacional: Se utilizó una prueba de adicción a videojuegos para recopilar información para el análisis estadístico. Chóliz y Marc, (2017). Tiene 25 ítems se encuentra representado por cuatro dimensiones: i) abstinencia (tres, cuatro, seis, siete, diez, once, catorce, veintiuno y veinticinco). ii) y tolerancia (uno, cinco, ocho, nueve y doce). iii) problemas ocasionados por los videojuegos (dieciséis, diecisiete, diecinueve y veintitrés). iv) dificultad para el control (dos, quince, dieciocho, veinte, veintidós y veinticuatro), representa por una escala ordinal.

Variable 2: Agresividad

Determinación Conceptual: la agresividad es considerado un comportamiento violento y destructivo hacia las demás personas. (Perry y Buss,1992).

Determinación Operacional: Usamos test de Agresividad (Perry y Buss,1992). donde obtuvimos información, las cuales se Representa por cuatro dimensiones: i) Agresión física (9,5,1, 13, 17, 27, 24, 21 y 29), ii) Agresión verbal (2,6,10,14 y 18). iii) hostilidad (4,8,12,16,20,23,26 y 28). iv) ira 3,7,11,15,19,22 y 25). está representada por veintinueve ítems tiene una escalar ordinal.

3.3 Población, Muestra y Muestreo

3.3.1 Población

Se encuentra integrada por escolares con características similares y la suma de los elementos que se tienen en cuenta en la investigación Así lo consideraron 139 jóvenes de ambos sexos de instituciones educativas de Nuevo Chimbote (Arias y Covinos, 2021).

Tabla 1.- Población según el sexo escolares de 4to y 5to de secundaria de una institución educativa Nuevo Chimbote, 2024.

Grado sección	Varones	Mujer	total	V(%)	M(%)	total (%)
4 ^a	18	20	38	13%	14%	27%
4b	15	20	35	11%	14%	25%
5 ^a	22	15	37	16%	11%	27%
5b	17	12	29	12%	9%	21%
total	72	67	139	52%	48%	100%

Nota: Datos proporcionados por la institución

Cantidad total de escolares 4^a y 5^a de secundaria de una I.E Nuevo Chimbote,2024.

3.3.2 Muestra

Se encuentra representada por 103 jóvenes, asimismo podemos decir que el muestreo Es estratificado es un tipo de muestreo probabilísticos y las muestras fueron recogidas múltiples grupos (estratos) mediante un proceso de elegir aleatoriamente a los miembros para realizar la investigación en la institución. Hernández et. (2015).

Tabla 2.- Muestra de escolares de 4to y 5to de secundaria de una institución educativa Nuevo Chimbote, 2024.

	Población estudiante de secundaria	Grado académico	Muestra	Calcular el tamaño de la muestra
4 ^a a	38	Estrato 1 4 ^a secundaria	4 secundaria 54	Tamaño población 139
4 ^o b	35	73	Estrato 1 muestra	Nivel de confianza 95%
5 ^o a	37	Estrato 2 5 ^o secundaria	5 secundaria 49	Margen de error 5%
5 ^o b	29	66	Estrato 2 Muestra	Tamaño de muestra
total	139	139	103	103

Nota: Datos proporcionados por la institución

Calcular el tamaño de una muestra por estrato, comenzamos hallando el coeficiente; es igual a la muestra dividido por la población, muestra 103 /139 = 0.74100719 Coeficiente luego multiplica cantidad de alumno de cada grado es 73 donde el tamaño de la sub población de la muestra o por el estrato "1" es $73 \times 0.74100719 = 54.2$ redondeado es 54., Así se realizó el procedimiento por medio aleatorio simple donde se puede realizar los subgrupos adecuados según Hernández (2015).

3.3.3 Muestreo

Se aplicó el muestreo a la población que está integrada por alumnos de 4^{to} y 5^{to} de secundaria de una institución educativa Nuevo Chimbote, 2024.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Utilizamos encuesta principalmente a los escolares de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa Nuevo Chimbote, 2024. y consta de preguntas relacionadas con el tema nuestras variables. Donde nos va a permitir obtener y recopilar información útil para nuestra investigación.

Comenzamos con el cuestionario "Adicción a los Videojuegos", que es un cuestionario psicométrico realizado en Perú por Salas et al. (2017), asignaron una muestra de 467 jóvenes de la ciudad de Lima para medir IV dimensiones. Contiene XXV ítems que se medirán mediante una escala Likert con puntos del I al V para cuantificar los datos. Este cuestionario es una de las propuestas más recientes para la adicción a los videojuegos y fue desarrollado y validado originalmente. Sugerido por (Chóliz y Marco, 2011), según los autores, inicialmente crearon 55 proyectos, pero después de la etapa de aprobación, solo se consideraron para la retención XXV proyectos. Validez Aprobación del instrumento se logró mediante análisis factorial confirmatorio en diferentes zonas urbanas del Perú, entre ellas: alfa de CRONBACH de cero, punto ochenta y dos a cero puntos noventa y seis, (Salas et al., 2017; Vara 2017). La confiabilidad de test psicológico AVJ se probó mediante análisis factorial, con valores de validez de 0,96 y 0,94, y un valor de confiabilidad alfa de Cronbach de 0,88. Ser internamente coherente y utilizable, (Salas et al., 2017). Asimismo, para la variable agresión, se utilizó el cuestionario propuesto por (Buss y Perry, 1992), medición precisa de la conducta negativa en escolares de doce a dieciséis años, fue modificado en Perú por Matalinares et al. (2012), de igual manera, Reyes (2018) realizó un estudio de análisis psicométrico entre estudiantes de secundaria de Valmera. El instrumento contiene veintinueve ítems calificados en una escala Likert que va desde "muy en desacuerdo" hasta "muy de acuerdo".

3.5 Procedimiento

Iniciamos con la recopiló de información diversas fuentes académicas que están asociados a las variables de estudio, luego continuamos con el juicio de experto de nuestro test, tiene que ser validado, se coordinó con la

secretaria del colegio sobre los documentos que tenemos que presentar a la directora del plantel educativo. asimismo, se coordinó con tutores de IV y V de secundaria.

3.6 Método de análisis de datos

Comenzamos recopilada información a través tabla Microsoft Excel, 2014 abrimos el programa SPSS versión 25 con el fin que nos ayude a procesar los datos, también crear gráficos y tabla finalmente registrar toda la información obtenida para responder las preguntas de investigación.

3.7 Aspectos éticos

Nuestra institución de psicólogo del Perú (2017), tiene en cuenta el principio de autenticidad es una parte integral del reconocimiento de varios resultados de pruebas. Por lo tanto, la imparcialidad y calidad de la información de este estudio está relacionada con la confiabilidad de la investigación realizada. También se utilizará para trabajos de artículos científicos y educativos y no será divulgado a terceros ajenos a la naturaleza del estudio bajo ninguna circunstancia.

Según el modelo APA 7 Muñoz (2014), mencionar que el autor principal del ensayo acepta expresamente el uso de la herramienta, la cual adapté para su correcto uso y posterior edición del estándar.

Antes de ingresar a la I.E.E. Se proporcionará un consentimiento informado a los tutores, para que permita que los escolares participen en el estudio; Además, aplicaremos algunos instrumentos psicológicos en nuestro Código de Ética de la Academia Peruana de Psicología en el presente artículo 24, nos habla que debemos proteger los datos personales y mantenerlos confidenciales.

IV. RESULTADOS

Tabla 3.- Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en escolares.

		agresividad
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	0.282
	Coefficiente de correlación	
	r ²	0.079
	Sig. (bilateral)	0,04
	n	103

Nota: De acuerdo al cuestionario elaborado

**la correlación es significativa en el nivel 0,004 (bilateral)

En la tabla 3 se establece que el p valor entre dependencia a los videojuegos y la agresividad su resultado del p-valor es menor que .05 (pvalor<.004). con el coeficiente de (Rho de Spearman =0.282. Se destaca que el tamaño de efecto es pequeño, Cohen (1988) con el rango de 00.1 – 00.8 donde se obtuvo un resultado de r²= 0.079.

Se concluye que, la adicción a los videojuegos se relaciona directamente y también es significativa con la agresividad en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024.

Tabla**4.- Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en escolares.**

			Agresión física
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	0.314
		r ²	0.098
		Sig. (bilateral)	0,001
		n	103

Nota: De acuerdo al cuestionario elaborado

**la correlación es significativa en el nivel 0.001 (bilateral)

En la tabla 4 se establece que el p valor entre dependencia a los videojuegos y la agresión física, su resultado del p-valor es menor que .05 (pvalor<.001). con el coeficiente de Rho de Spearman =0.314. se destaca que el tamaño de efecto es mediano, Cohen (1988) con el rango de 0.09 – 0.24 donde se obtuvo un resultado de r²= 0.098

Se concluye que, la adicción a los videojuegos se relaciona directamente y también es significativa con la agresión física en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024.

Tabla

5.- Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en escolares

			Agresión verbal
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	0.207
		r ²	0.042
		Sig. (bilateral)	0,036
		n	103

Nota: De acuerdo al cuestionario elaborado

**la correlación es significativa en el nivel 0.036 (bilateral)

En la tabla 5 se establece que el p valor entre dependencia a los videojuegos y la agresión verbal, su resultado del p-valor es menor que .05 (p-valor < 0.036). con el coeficiente de Rho de Spearman =0.207 se destaca que el tamaño de efecto es pequeño, Cohen (1988) con el rango de 0.1 – 0.08 donde se obtuvo un resultado de $r^2 = 0.042$

Se concluye que, la adicción a los videojuegos se relaciona directamente y también es significativa con la agresión verbal en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024.

Tabla

6.- Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en escolares.

			hostilidad
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	0.217
		r ²	0.044
		Sig. (bilateral)	0,026
		n	103

Nota: De acuerdo al cuestionario elaborado

**la correlación es significativa en el nivel 0.026 (bilateral)

En la tabla 6 se establece que el p valor entre dependencia a los videojuegos y la hostilidad, su resultado del p-valor es menor que .05 (p-valor < 0.026). con el coeficiente de (Rho de Spearman =0.217. se destaca que el tamaño de efecto es pequeño, Cohen (1988) con el rango de 0.1 – 0.08 donde se obtuvo un resultado de $r^2 = 0.044$

Se concluye que, la adicción a los videojuegos se relaciona directamente y también es significativa con la hostilidad en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024.

Tabla

7.- Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en escolares

			ira
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	0.202
		r ²	0.041
		Sig. (bilateral)	0,040
		n	103

Nota: De acuerdo al cuestionario elaborado

**la correlación es significativa en el nivel 0.040 (bilateral)

En la tabla 7 se establece que el p valor entre dependencia a los videojuegos y la ira, su resultado del p-valor es menor que .05 (p-valor < 0.040). con el coeficiente de (Rho de Spearman =0.202. se destaca que el tamaño de efecto es pequeño, Cohen (1988) con el rango de 0.1 – 0.08 donde se obtuvo un resultado de $r^2 = 0.040$

Se concluye que, la adicción a los videojuegos se relaciona directamente y también es significativa con la ira en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024.

Tabla

V. DISCUSIÓN

El objetivo general de este estudio fue determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en escolares de 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos decir hay una correlación significativa positiva entre las variables se utilizó el coeficiente Rho de Spearman entre las variables adicción a los videojuegos y agresión, el cual mostro significancia bilateral es de (0,04) el $p < 0.005$, siendo así Spearman = 0.282. Se destaca que el tamaño de efecto es pequeño, con el rango de 0.1 – 0.8 donde se obtuvo un resultado de $r^2 = 0.079$. Aceptar la hipótesis planteada que explica que existe una relación entre las variables. De igual forma, los resultados del estudio de Remigio (2017) confirmaron el uso del coeficiente de correlación Rho de Spearman 571, $\alpha = ,000$ concluyendo así una relación directa entre las variables.

Estos resultados son coherentes a lo referido de Vara (2018), realizó un estudio para determinar la relación entre la variable adicción a los videojuegos y la variable comportamiento agresivo entre estudiantes de secundaria de dos escuelas encontró relación positiva entre de los videojuegos, el uso excesivo de modelos de juego y cambios en la producción, Estos pueden tener consecuencias negativas y afectar la supervivencia de los estudiantes involucrados debido a la donde se la adicción a los videojuegos y el desarrollo de conductas agresivas. Podemos decir que en este sentido encontramos el respaldo de Chóliz y Marco (2017), donde determinan a la adicción caracteriza por retraimiento, abuso y tolerancia, así como problemas y dificultades asociados con el autocontrol. Chóliz y Marco (2017), asimismo. La Asociación Estadounidense de Psiquiatría DSM-IV (2005) nos trasmite en su teoría de adicción a los juegos electrónicos No se trata de una alteración psiquiátrica, sino de un trastorno patógeno del juego provocado por una deficiencia de autocontrol, similar a la adicción a las drogas.

En relación del primer objetivo específico, se encontró y se demostró que hay una correlación directa entre la adicción a los videojuegos y la agresión física, su resultado del p-valor es menor que .05 ($p\text{-valor} < .001$). Con el coeficiente de Rho de Spearman =0.314. se destaca que el tamaño de efecto es mediano, refiere que el tamaño de efecto es mediano, con el rango de 0.09 – 0.24 donde se obtuvo un resultado de $r^2 = 0.098$. Concluyendo que, la adicción a los videojuegos se relaciona directamente con la agresividad en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024. La investigación coincide con Remigio (2017), se obtuvieron correlaciones altamente significativas, así como correlaciones directas. Confirmando así a Gómez y Tejeiro, Pelegrina (2009), mencionando que el uso continuo de los videojuegos por parte de las personas puede tener consecuencias negativas como conductas agresivas entre los usuarios.

Sin embargo, encontramos que se establece una correlación entre adicción a los videojuegos y la agresión verbal, su resultado del p-valor es menor que .05 ($p\text{-valor} < 0.036$). con el coeficiente de Rho de Spearman =0.207 se destaca que el tamaño del efecto es pequeño, con el rango de 0.01 – 0.08 donde se obtuvo un resultado de $r^2 = 0.042$ Domínguez (2018) relata que el tamaño del efecto es moderado, ya que el rango de r^2 es menor a 0,50. Concluyendo que, la adicción a los videojuegos se relaciona directamente con la agresividad verbal en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024. Buss y Perry (1992), reiteraron que apodos como burlas, insultos, amenazas, etc. Pueden llevar a la agresión verbal y estos apodos pueden afectar a otros.

Asimismo, se establece una correlación directa entre adicción a los videojuegos y la hostilidad. Su resultado del p-valor es menor que .05 ($p\text{-valor} < 0.026$). con el coeficiente de Rho de Spearman =0.217. se destaca que el tamaño de efecto es pequeño, con el rango de 0.01 – 0.08 donde se obtuvo un resultado de $r^2 = 0.044$. Domínguez (2018), relata que el tamaño del efecto

es moderado, ya que el rango de r^2 es menor a 0,50. Concluyendo que, la adicción a los videojuegos se relaciona directamente con la hostilidad en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024. Existen similitudes con el estudio de Remigio (2017), que obtuvo una correlación directa muy alta y significativa, afirmando que el uso inadecuado de las redes sociales provoca alteraciones a nivel comportamental como el aislamiento y el menosprecio que puede surgir entre adolescentes que tienen mayor acceso a videojuegos sin establecimiento de horarios, ni límites por parte de sus progenitores.

Agregando lo anterior, existe una correlación directa entre la adicción a los videojuegos y la ira. Su valor p es inferior que .05 (p -valor < 0.040). usando el coeficiente de Rho de Spearman = 0.202. Se destaca que el tamaño de efecto es pequeño, con el rango de 0.01 – 0.08 donde se obtuvo un resultado de $r^2 = 0.040$. Domínguez (2018), relata que el tamaño del efecto es moderado, ya que el rango de r^2 es menor a 0,50. Concluyendo que, la adicción a los videojuegos está directamente relacionada con la ira en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024. donde se presenta una similar al estudio de Remigio (2017), los resultados fueron que la correlación fue significativa moderada, es decir. Cuanto mayor es la adicción a los videojuegos mayor serán los niveles de ira, lo que sugiere que la intolerancia se refiere a pasar más tiempo usando videojuego las oportunidades para el siguiente aumentan desproporcionadamente y, por lo tanto, se crea ira. Una reacción observada o de enojo que se manifiesta con una adicción. observándose así una respuesta de ira o cólera, mostrándose así una adicción.

Es muy importante señalar que también existen estudios que contrastan los resultados de este estudio, donde se encontraron asociaciones modestas entre variable de agresión y adicción a los videojuegos, donde las características identificadas en la población fueron el comportamiento agresivo y el enojo, hostilidad hacia sus pares.

Por lo tanto, los resultados obtenidos permiten determinar si existe relación entre ambas variables, lo que significa que la adicción a los videojuegos es un factor determinante para la existencia de estos adolescentes.

Esta afirmación se establece haciendo referencia a grado de correlación evidente entre ambas variables en este estudio, donde la adicción a los videojuegos será considerada como uno de los principales factores que influyen directamente con la conducta agresiva de los adolescentes.

En general, este proyecto de investigación destaca la relación significativa entre adicción a los videojuegos y agresión, dado que la falta de supervisión de los padres es un factor de riesgo, ya que los niños en edad escolar actualmente están fácilmente expuestos a Internet y a los videojuegos. Hacer frente a prácticas excesivas, incontroladas, compulsivas y persistentes de las que a los sujetos les resulta difícil abandonar. Entonces esto se puede ver como un problema real por el avance de las nuevas tecnologías es por ello que se considera actividades psicosociales preventivas, para abordar el mencionado fenómeno, teniendo en cuenta no solo los adolescentes sino también a los padres que deben de establecer límites y horarios para que esto no se convierta en problemas de enfermedad mental en un tiempo a mediano plazo.

De igual forma, Pacheco (2017), revisó los videojuegos y su relación con la agresión, y el propósito de estudio fue averiguar si el uso de videojuegos aumenta o contribuye a la conducta provocadora en los niños concluyendo que, los videojuegos influyen en la conducta provocadora de los niños, entonces los jugadores de videojuegos en este caso, aprenden estos comportamientos jugando.

VI. CONCLUSIONES

1ª- Se logró determinar que se establece una correlación directa positiva baja entre adicción a los videojuegos y la agresividad donde se obtuvo de ambas variables un resultado de correlación significativa en el nivel. 0,004 (bilateral) destaca que el tamaño de efecto es pequeño con un resultado de $r^2= 0.079$. Se descubrió que, la adicción a los videojuegos estaba directamente relacionada con la agresión en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024.

2ª- El objetivo específico, se demostró que hay una correlación directa en el nivel 0.001(bilateral) entre la adicción a los videojuegos y la agresión física con un resultado de correlación significativa representando el tamaño efecto es mediano en ambas variables con un resultado de $r^2 0.098$. La conclusión que, la adicción a los videojuegos está directamente relacionada con la agresión física en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024.

3ª- Se establece una relación directa en el nivel 0.036 (bilateral) con resultados de correlación significativa que indican tamaño efecto pequeño para ambas variables con un resultado de $r^2 0.042$. Concluyendo que, la adicción a los videojuegos se relaciona directamente con la agresividad verbal en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024. **4ª-** Se establece una relación directa en el nivel 0.026 (bilateral) entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad se determinó una de correlación significativa representando el tamaño efecto pequeño en ambas variables con un resultado de $r^2 0.044$. Concluyendo a la adicción a los videojuegos se relaciona directamente con la ira en escolares del 4^{ta} y 5^{ta} de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024.

5ª- Se establece una relación directa en el nivel 0.040 (bilateral) entre la adicción a los videojuegos y la ira con un resultado de correlación significativa

representando el tamaño efecto pequeño en ambas variables con un resultado de r^2 0.040. Concluyendo que, adicción a los videojuegos se relaciona directamente con la agresividad verbal en escolares del 4^a y 5^a de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2024.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERO: Se sugiere a la directora de I.E. Nuevo Chimbote, que se elaborare un programa integral de prevención, para los alumnos 4^a y 5^a de secundaria, basado con el enfoque cognitivo conductual, que tiene en cuenta estrategias como la enseñanza de técnicas psicoeducativas de relajación; sobre los efectos del uso excesivo de los videojuegos.

SEGUNDO: Se recomienda la aplicación de un programa de prevención que este dirigido a los temas agresión física, verbal, hostilidad e ira. Donde desarrollaremos habilidades sociales, donde las estrategias deben de ser adecuadas para una buena comunicación y asertividad. Además, las temáticas a tratar deben estar relacionadas con valores, autoestima, planificación, gestión de emociones y control de impulsos.

TERCERO: Se recomienda iniciar escuelas para padres, donde se brindará charlas para promover y manejar el uso de estrategias adecuadas para la agresión física, verbal, hostilidad e ira, asimismo puedan tener una comunicación libre y efectivamente con sus hijos. sobre temas, que puedan estar relacionados con el comportamiento agresivo causado por la adicción a los videojuegos.

CUARTO: Brindarles una charla para el manejo del uso responsable del videojuego (alumno - docente - padres).

QUINTO: Nuestro proyecto de investigación lo use como guía, para futuras investigaciones.

REFERENCIAS

- Alonso y Romero (2017). El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica de niños y adolescentes. *Personalidad y problemas asociados. Actas Españolas de Psiquiatría*, 45(2), 62-70.
<https://doi.org/10.23923/j.rips.2021.02.046>
- Arias (2020). Proyecto de tesis. Guía para la elaboración. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236> Arias (2021). Técnicas e instrumentos de investigación científica para ciencias administrativas, aplicadas, artísticas y humanas.
<https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2238>
- Arias (2021). Técnicas e instrumentos de investigación científica para ciencias administrativas, aplicadas, artísticas y humanas.
<https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2238>
- Anderson, Shibuya, Ihori, Swing, Bushman, Sakamoto, Rothstein y Saleem (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Bandura (1977). Self-efficacy. Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191–215.
<https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>
- Bandura (2001). Social cognitive theory: an agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52, 1–26.
<https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1>

- Barroso (2019). Videojuegos y comportamientos agresivos: una aproximación. Alternativas cubanas en psicología. 4(11), 91-100. https://www.researchgate.net/publication/332138427_VIDEOJUEGOS_Y_COMPORTAMIENTOS_AGRESIVOS_UNA_APROXIMACION

□

Buss y Perry (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and social psychology*, 63(3), 452-459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>

- Cajaleon (2020). El uso excesivo de videojuegos y tipos de agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada, Callao, 2020 [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/66636>
- Carbonell (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*. 63(3), 91-95. <https://doi.org/10.20882/adicciones.10>
- Carbonell (2020). The diagnosis of video game addiction in DSM-5 and ICD11: challenges and opportunities for clinicians. *Papeles del Psicólogo*, 41(3), 1- 8. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Chalco y Guzmán (2018). Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales, en estudiantes del área de ingenierías de la Unsa. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. [http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1 &isAllowed=y](http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chu y Choi (2018). The Impact of Video Game Addiction in the Workplace. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCIBPL)*, 8(2), 1–19. <https://doi.org/10.4018/IJCIBPL.2018040101>

□

□

- Chóliz y Marco (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>
 - Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). Código de ética y deontología. http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
 - Córdor (2019). Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019 [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37373>
- 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
- Cuenca y Mendoza (2017). Comportamiento prosocial y agresivo en niños: tratamiento conductual dirigido a padres y profesores. *Acta de Investigación Psicológica*, 7(2), 2691- 2703. <https://doi.org/10.1016/j.aiprr.2017.03.005>
 - De Medeiros, Pimentel, Sarmet y Mariano (2020). “Brutal Kill!” Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25(2), 261-271. <https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>
 - Echeburúa y De Corral (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91- 95. <https://doi.org/10.20882/adicciones.19>

□

□

- Estrada, Mamani, gallegos y Mamani, (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>
 - Fuentes y Pérez (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre, Colombia. *Opción*, 31, 318-328. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3104557102>
 - Gonzáles, Báez (2016). Desarrollo de Sistema Experto para Diagnóstico de Dependencia de Videojuegos en Niños. <http://repositorio.une.edu.py/handle/123456789/258>
 - Gracia y Galicia (2020). México es el mayor consumidor de videojuegos en América Latina. *Infobae*. <https://www.infobae.com/america/mexico/2020/01/05/mexico-es-elmayorconsumidor-de-videojuegos-en-america-latina/>
- Guevara (2020). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la institución educativa Algarrobos, Pimentel [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48856>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2019). Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. INEI. <http://m.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/boletines/ticdiciembre.pdf>

□

□

- Kim, Yim, Jeong, Jo, Lee, Son. y Han (2018). The association between aggression and risk of Internet gaming disorder in Korean adolescents: the mediation effect of father-adolescent communication style. *Epidemiology and health*, 40, <https://doi.org/10.4178/epih.e2018039>
- López, Amairan y Taylor (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, 21(1),12-16. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>
- Mancheno (2020). Internet Y Comportamientos Agresivos, En La Unidad Educativa Cristiana “Verbo”. Riobamba, Período octubre 2018 – marzo 2019 [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/668>
- Marco y Chóliz (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57- 69. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>
Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio, (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de Investigación en Psicología*, 15(1), 147161. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v15i1.3674>

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-pandemicovid-19-ha-incrementado-laadiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Moncada y Chacón (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación. 21, 43-49.
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). Behind the numbers: ending school violence and bullying. UNESCO.
https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5975_d_ENDING-SCHOOL-VIOLENCE.pdf
- Pinazo, García y García (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>
- Ramírez (2021). Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020 [Tesis de

Licenciatura, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/63311>

- Remigio (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de los Olivos, 2017 [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/11347>
- Rodríguez (2021). The use of video games in adolescents. A Public Health problem. *Enferm. Glob*, 20(62), 575-591.
<https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Salas, Merino, Chóliz y Marcos (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sánchez, Telumbre & Castillo (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.v21i1.558>
- Sandoval (2019). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87-102. <https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi18-1.ctvp>
- Valle (2019). Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018 [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/36214>
- Vara (2018). Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017 [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma del Perú].

ANEXOS

Tabla 8.- Matriz de operacionalización de variable

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	EFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ITEMS	ESCALA	NIVELES
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	La adicción a los videojuegos, según el DSM-IV (2005), nos trasmite en su teoría de adicción a los juegos electrónicos. No se trata de una alteración psiquiátrica, sino de un trastorno patógeno del juego provocado por una deficiencia de autocontrol, similar a la adicción a las drogas.	Se utilizó una prueba de adicción a videojuegos para recopilar información para el análisis estadístico. (Chóliz y Marco, 2017).	Abstinencia	3,4,6,7	Ordinal 0=	alta =71 a
				10,11	Totalmente en	100
				13,14	Desacuerdo	Media=
				21,25	1= En	36 a 70
			tolerancia	1,8,12	desacuerdo	Baja= 1 a
				5,9	2=Neutral	35
			problemas	17,16	3=De acuerdo	
			ocasionados	19,23	4=Totalmente de	
			por los		acuerdo	
			videojuegos			
AGRESIVIDAD	La agresividad es considerada un comportamiento violento y destructivo hacia las demás personas. (Perry y Buss,1992).	Usamos el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992).	agresión	1,5, 9	Ordinal	Alto= 122
			física	13,17	1=Completamen	a más
				,21 24	te te falso para mí	Medio=
				27 29	2=Bastante falso	108 a 121
			Agresión	2,18,6	para mí 3=Ni	Bajo=
			verbal	10,14	verdadero, ni	107 a
			Hostilidad	4,12,20	falso para mí	menos
				23,26,2	4=Bastante	
				8	verdadero para	
				8,16	mí.	
ira	3,7,15,	5=Completamen				
	11,19,	te te verdadero				
	22,25	para mí				

Tabla 9.- Matriz de consistencia

Problemática	objetivos	hipótesis	variable	dimensiones	método
¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en escolares cuarto y quinto de Secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote 2024?	Objetivo General: Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en escolares 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote, 2024.	Hipótesis General: La adicción a los videojuegos se relaciona directamente con la agresividad en escolares del 4º y 5º de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote, 2024.	Adicción a los videojuegos	Abstinencia	Tipo Correlacional
				Tolerancia	Enfoque Cuantitativo
	Específico: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la Agresión física de la agresividad en escolares 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote, 2024.	Específica: La adicción a los videojuegos se relaciona directamente con la agresión física en los estudiantes del 4º y 5º de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote, 2024.		problemas ocasionados por los videojuegos	Diseño de investigación: No experimental
				dificultad para el control	Técnicas de recolección de datos Encuesta
	Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la agresión verbal de la agresividad en escolares 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote, 2024.	La adicción a los videojuegos se relaciona directamente con la agresión verbal en escolares del 4º y 5º de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote, 2024.	agresividad	Agresión física	Población aproximada: 139
				Agresión verbal	Muestra: un aproximado 103
Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la hostilidad en escolares 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote 2024.	La adicción a los videojuegos se relaciona directamente con la hostilidad en los escolares del 4º y 5º de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote, 2024.			Hostilidad	
Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la ira en escolares 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote ,2024.	La adicción a los videojuegos se relaciona directamente con la ira de los escolares del 4º y 5º de secundaria de una I.E.E nuevo Chimbote, 2024.			Ira	



Universidad
César Vallejo



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CHIMBOTE, 10 de julio del 2023

Señor(a)
CELIA BOCANEGRA RAMOS
DIRECTORA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA REPÚBLICA FEDERAL SOCIALISTA DE YUGOSLAVIA
NUEVO CHIMBOTE AVENIDA CENTRAL S/N ETAPA II

Asunto: Autorizar para la ejecución del Proyecto de Investigación de PSICOLOGÍA

De mi mayor consideración:

Es muy grato dirigirme a usted, para saludarlo muy cordialmente en nombre de la Universidad Cesar Vallejo Filial CHIMBOTE y en el mío propio, desearte la continuidad y éxitos en la gestión que viene desempeñando.

A su vez, la presente tiene como objetivo solicitar su autorización, a fin de que el(la) Bach. VALVERDE DE LOS SANTOS HERNÁN, con DNI 44817566, del Programa de Titulación para universidades no licenciadas, Taller de Elaboración de Tesis de la Escuela Académica Profesional de PSICOLOGÍA, pueda ejecutar su investigación titulada: **"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESCOLARES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVO CHIMBOTE, 2023."**, en la institución que pertenece a su digna Dirección; agradeceré se le brinden las facilidades correspondientes.

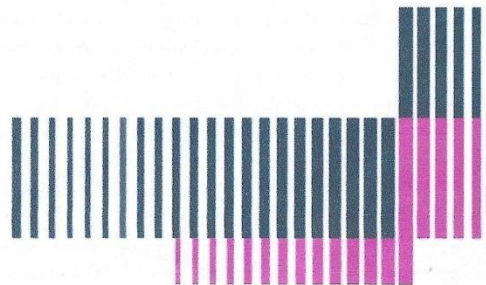
Sin otro particular, me despido de Usted, no sin antes expresar los sentimientos de mi especial consideración personal.

Atentamente,

Mgtr. José Luis Ibañez Estrella
COORDINADOR NACIONAL DE LA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA DE TITULACIÓN UCY

cc: Archivo PTUN.

www.ucv.edu.pe





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA REPÚBLICA FEDERAL
SOCIALISTA DE YUGOSLAVIA
FUNDADO EL 26 DE MAYO DE 1980
R. M. N° 599-80-ED**

**SER ALUMNO, PROFESOR, PADRE YUGOSLAVINO. ES SER SIEMPRE EL PRIMERO"
"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"**

Nuevo Chimbote, 11 de Octubre del 2023

OFICIO N° 224-2023-ME/DREA-AUGEL-S-IE "RFSY"-D

Señor:

**Mg. JOSÉ LUIS IBAÑEZ ESTRELLA
COORDINADOR NACIONAL DE LA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA DE TITULACIÓN UCV
Presente.**

**Asunto: AUTORIZA EJECUCIÓN DE APLICACIÓN DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE PSICOLOGÍA**

Ref: Expediente N°498-2023

Tengo a bien dirigirme a su Despacho para saludarle cordialmente y al mismo tiempo, comunicarle que de acuerdo con el documento de la referencia la Dirección de la Institución Educativa República Federal Socialista de Yugoslavia, **AUTORIZA** a los estudiantes: **BACH VALVERDE DE LOS SANTOS HERNÁN ALEXANDER** y **OYOLA ROMERO ZAMIRA ARACELI**, del **PROGRAMA de TITULACIÓN**, para Universidades no Licenciadas, Taller de Elaboración de TESIS de la Escuela Académica Profesional de PSICOLOGÍA, **La EJECUCIÓN DE LA APLICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE PSICOLOGÍA**, dirigido a los estudiantes del 4to y 5to año del Nivel Secundaria (Aplicación de TEST Psicológicos) **"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS y AGRESIVIDAD EN ESCOLARES** Lo que comunico a Ud., para su conocimiento y demás fines

Aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente

DIERFSY/CBR
Secrt./BCL
N.Ch.11/10/2023

Test de dependencia a los videojuegos

Chóliz, M., & Marco, C. (2011).

Lea estas declaraciones e indique en qué medida está de acuerdo o en desacuerdo con ellas en función de cómo usa los videojuegos, incluidas las consolas de videojuegos y las computadoras personales. Vea la escala de respuesta a continuación:

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

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una parientes o amigos.					
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					

10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo					
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.					
18.	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21.	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (¿cómo jugare más tarde?)					

25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					
------------	--	--	--	--	--	--

Del 0 al 100 ¿En qué medida consideras que estas enganchado a los videojuegos?

0%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS DE LA VARIABLE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz, M., & Marco, C. (2011).

Nombre de la Prueba: El Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

Procedencia: Madrid – España. **Ámbito de aplicación:** 10 y 16 años. **Tipo**

de aplicación: individual y colectiva. **Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.

El Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco fue creado considerando los criterios para la adicción a sustancias del Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos mentales (DSM – IV). En primer lugar, se elaboraron 55 ítems con los criterios mencionados para la dependencia, buscando que cada criterio tenga por lo menos 7 ítems. Luego se procedió a un proceso de validación inter-jueces y la escala quedó reducida a 32 ítems, los resultados son agrupados en las dimensiones abstinencia, abuso, tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control. Como ya se mencionó e sistema de calificación del test es de tipo likert, llenado de respuestas como “totalmente en desacuerdo”, “un poco en desacuerdo”, “neutral”, “un poco de acuerdo”, “totalmente de acuerdo” donde sus valores son 0, 1, 2, 3 y 4 según el orden de cada respuesta. En lo concerniente a su al proceso de validación fue adaptado a nuestra realidad por un conjunto de psicólogos especialistas de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos en el 2017 se trabajó con una validación inter jueces, reduciendo el test a 32 ítems, que se administró a una muestra conformada por 621 niños y adolescentes (327 chicos y 294 chicas) de entre 10 y 16 años de edad. Después de realizar el análisis factorial respectivo, el test quedó reducido a 25 ítems, teniendo en consideración cuatro factores: Abstinencia (10 ítems), Abuso y tolerancia (5 ítems), Problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems) y Dificultad en el control (6 ítems).

Confiabilidad: en el estudio se realizó un estudio piloto para la confiabilidad del instrumento el cual tuvo como resultado 0.940

Para el estudio se empleó un juicio de tres expertos en el área correspondiente donde nos dirección la indicación que el instrumento se encuentra apto para la aplicación se obtuvo como resultado de 0.964 V de kien Aiken

Cuestionario AQ de Buss y Perry

(Adaptado a la realidad peruana por Matalinares y sus colaboradores, 2012) Se muestran una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás responder marcando con un aspa “X” según la alternativa que mejor describa tu opinión.

CF = Completamente falso F = Falso VF = Ni verdadero, ni falso
 V= Verdadero CV = Completamente verdadero

Asegúrese de haber contestado a todas las frases, gracias.

N°	ÍTEMS	CF	F	VF	V	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4	A veces soy bastante envidioso.					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					

13	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15	Soy una persona apacible.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan furioso (a) que he llegado a romper cosas.					

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS DE LA VARIABLE 02 AGRESIVIDAD

Buss, A., & Perry, M. (1992)

Nombre de la Prueba: Cuestionario de Agresión (Aggression Questionnaire – AQ)

Adaptado por: Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012).

Procedencia: Madrid – España.

Ámbito de aplicación: 11 y 15 años.

Tipo de aplicación: individual y colectiva.

Tiempo: 30 minutos aproximadamente.

La versión original de la prueba está compuesta por 29 ítems en escala de tipo Likert con cinco alternativas de respuesta, referidos a conductas y sentimientos agresivos, dividido en cuatro dimensiones: agresividad física con los ítems: 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29. La dimensión agresividad Verbal con los ítems: 2, 6, 10, 14 y 18. La dimensión hostilidad integrada por los ítems: 4,8, 12,16, 20, 23, 26 y 28. Además, la dimensión ira compuesta por los ítems: 3, 7, 11,15, 19, 22 y 25.

Autores Buss y Perry (1992) también fue adaptado en Perú por segura (2016)

Nuestra investigación se realizó mediante un plan piloto para determinar la confiabilidad del instrumento, como resultados tenemos 0-903, su validez de confianza del instrumento tuvo como resultado 0985.V de Aiken.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento

“Adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una Institución Educativa Nuevo Chimbote, 2023.”

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Fanny Jacqueline Neyra Córdoba	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica (X)	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educativa / Clínica	
Institución donde labora:	I. E. República Federal Socialista de Yugoslavia	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:		

2. Propósito de la evaluación: validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Agresión (Aggression Questionnaire – AQ)
Autora:	Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012)
Procedencia:	Madrid – España.
Administración:	10 y 16 años.
Tiempo de aplicación:	30 Minutos
Ámbito de aplicación:	individual y colectiva.
Significación:	Variable 02, Agresividad Presenta 4 Dimensiones: Agresividad física, tiene 9 ítems Agresividad Verbal, tiene 5 ítems Hostilidad tiene 8 ítems Ira, tiene 7 ítems Objetivo general. Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en escolares de 4 ^a y 5 ^a de secundaria de una I.E. Nuevo chimbote,2023.



4. **Soporte teórico**

VARIABLE	DIMENSIONES	DEFINICION
Agresividad	Agresividad física Agresividad Verbal Hostilidad Ira	Buss (1961) es una manera de contestación o acciones dañinas que se dan de manera frecuente hacia otra persona, sea o no del contexto. Se explica en tres elementos; como el cognitivo manifestado en hostilidad, conductual plasmado en agresión verbal y física y emocional, representado en ira.

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento: Cuestionario de Agresión (Aggression Questionnaire – AQ) de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio	3.moderado nivel
2. Bajo Nivel	4.alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de Agresión (Aggression Questionnaire – AQ)

1. Dimensión: Agresividad Física

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la Agresión física de la agresividad en escolares de 4^º y 5^º de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Agresividad	Agresividad física	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1	4	3	2	
		Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	5	4	4	4	
		Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	9	4	4	4	
		Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.	13	4	4	4	
		Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	17	4	4	4	
		Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.	21	4	4	4	
		No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	24	3	2	2	
		He amenazado a gente que conozco.	27	4	4	4	
		He llegado a estar tan furioso (a) que he llegado a romper cosas.	29	4	4	4	

2. Dimensión: Agresividad Verbal
Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la agresividad verbal de la agresividad en escolares de 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Agresividad	Agresividad verbal	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	2	4	4	4	
		A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	6	3	3	2	
		Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	10	4	4	4	
		Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	14	4	4	4	
		Mis amigos dicen que discuto mucho.	18	4	4	4	

3. Dimensión: Hostilidad
Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la hostilidad de la agresividad en escolares de 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Agresividad	Hostilidad	A veces soy bastante envidioso.	4	4	4	4	
		En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	8	4	4	4	
		Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	12	4	4	4	
		Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	16	4	4	4	
		Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.	20	4	4	4	
		Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	23	4	4	4	
		Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	26	4	4	4	
		Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	28	4	4	4	

4. Dimensión: Ira
Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la ira de la agresividad en escolares de 4^o y 5^o de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Agresividad	Ira	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.	3	4	4	4	
		Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.	7	4	4	4	
		Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	11	4	4	4	
		Soy una persona apacible.	15	4	4	4	
		Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	19	4	4	4	
		Algunas veces pierdo el control sin razón.	22	4	4	4	
		Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	25	2	2	2	


Mg. Fany D. Meyra Córdova
Psicóloga
C.Ps.P. 11401

Firma del Evaluador
DNI: 40191722

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

 Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Dimensiones del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos.

1.Dimension: Abstinencia

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la abstinencia en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adicción a los videos juegos	Abstinencia	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona el videoconsola o el videojuego.	3	4	4	4	
		cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	4	4	4	4	
		Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	6	4	4	4	
		Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC, laptop.	7	4	4	4	
		Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	10	4	4	4	
		Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	11	4	4	4	
		Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar ,aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	13	4	4	4	
		Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	14	4	4	4	
		Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	21	4	4	4	
Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	25	4	4	4			

Dimensiones del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos

2.Dimension: Tolerancia

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la tolerancia de la agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adicción a los video juegos	Tolerancia	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora, que cuando comencé.	1	4	4	4	
		Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.	5	4	4	4	
		Ya no es suficiente para mmi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	8	4	4	4	
		Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	9	4	4	4	
		Creo que juego demasiado a los videojuegos.	12	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos

3.Dimension: Problemas ocasionados por los videojuegos.

Objetivo de la dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y los Problemas ocasionados por los videojuegos de la agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adicción a los video juegos	Problemas ocasionados por los videojuegos	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	16	4	4	4	
		He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC, laptop.	17	4	4	4	
		Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	19	4	4	4	
		He mentido a mi familia o otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	23	4	4	4	


Dimensiones del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos

4.Dimension: Dificultad en el control

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la Dificultad en el control de la agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adicción a los videos juegos	Dificultad en el control	Si no me funciona la videoconsola o el pc, laptop le pido prestado una pariente o amigo.	2	4	4	4	
		Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	15	4	4	4	
		Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego.	18	4	4	4	
		En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.	20	4	4	4	
		Lo primero que hago cuando llego a casa después de clases o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	22	4	4	4	
		Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	24	4	4	4	

Firma del Evaluador


Mg. Fany J. Neyra Córdova
Psicóloga

DNI: 40191722

C.Ps.P 11401

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGarland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento

“Adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una Institución Educativa Nuevo Chimbote, 2023.”

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Beatriz Pueras Mendoza	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
Áreas de experiencia profesional:	Educativa (X)	Organizacional ()
Institución donde labora:	UCV.	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación Psicométrica:		

2. Propósito de la evaluación: validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Agresión (Aggression Questionnaire – AQ)
Autora:	Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012)
Procedencia:	Madrid – España.
Administración:	10 y 16 años.
Tiempo de aplicación:	30 Minutos
Ámbito de aplicación:	individual y colectiva.
Significación:	Variable 02. Agresividad Presenta 4 Dimensiones: Agresividad física, tiene 9 ítems Agresividad Verbal, tiene 5 ítems Hostilidad tiene 8 ítems Ira, tiene 7 ítems Objetivo general. Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en escolares de 4 ^a y 5 ^a de secundaria de una I.E. Nuevo chimbote, 2023.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una Institución Educativa Nuevo Chimbote, 2023." La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Beatriz Puerca Menloza	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educativa	
Institución donde labora:	UCV.	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:		

2. Propósito de la evaluación: validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Agresión (Aggression Questionnaire – AQ)
Autora:	Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012)
Procedencia:	Madrid – España.
Administración:	10 y 16 años.
Tiempo de aplicación:	30 Minutos
Ámbito de aplicación:	individual y colectiva.
Significación:	Variable 02. Agresividad Presenta 4 Dimensiones: Agresividad física, tiene 9 ítems Agresividad Verbal, tiene 5 ítems Hostilidad tiene 8 ítems Ira, tiene 7 ítems Objetivo general. Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en escolares de 4 ^o y 5 ^o de secundaria de una I.E. Nuevo chimbote,2023.



Dimensiones del instrumento: Cuestionario de Agresión (Aggression Questionnaire – AQ)

I. Dimensión: Agresividad Física

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la Agresión física de la agresividad en escolares de 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Agresividad	Agresividad física	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1	4	4	4	
		Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	5	4	4	4	
		Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	9	4	4	4	
		Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.	13	4	4	4	
		Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	17	4	4	4	
		Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.	21	4	4	4	
		No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	24	4	4	4	
		He amenazado a gente que conozco.	27	4	4	4	
		He llegado a estar tan furioso (a) que he llegado a romper cosas.	29	4	4	4	



2. Dimensión: Agresividad Verbal

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la agresividad verbal de la agresividad en escolares de 4^o y 5^o de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Agresividad	Agresividad verbal	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	2	4	4	4	
		A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	6	4	4	4	
		Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	10	4	4	4	
		Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	14	4	4	4	
		Mis amigos dicen que discuto mucho.	18	4	4	4	

3. Dimensión: Hostilidad

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la hostilidad de la agresividad en escolares de 4^o y 5^o de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Agresividad	Hostilidad	A veces soy bastante envidioso.	4	4	4	4	
		En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	8	4	4	4	
		Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	12	4	4	4	
		Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	16	4	4	4	
		Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.	20	4	4	4	
		Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	23	4	4	4	
		Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	26	4	4	4	
		Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	28	4	4	4	




UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

4. Dimensión: Ira

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la ira de la agresividad en escolares de 4º y 5º de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Agresividad	Ira	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.	3	4	4	4	
		Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.	7	4	4	4	
		Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera apunto de estallar.	11	4	4	4	
		Soy una persona apacible.	15	2	2	2	
		Algunos de mis amigos piensan que soy una personaimpulsiva.	19	4	4	4	
		Algunas veces pierdo el control sin razón.	22	4	4	4	
		Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	25	4	4	4	

Firma del Evaluador 
 DNI: 41651420
 ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
 FACULTAD DE INGENIERÍA
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta: Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGarland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos. Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).
 Ver : <https://www.revistaspaacios.com/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento

“Adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una Institución Educativa Nuevo Chimbote, 2023.”

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Beatriz Pizarra Mendoza	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educativa	
Institución donde labora:	UCV	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:		

2. **Propósito de la evaluación:** validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)
Autora:	Chóliz, M y Marco, C
Procedencia:	Madrid España
Administración:	10 y 16 años.
Tiempo de aplicación:	20 Minutos
Ámbito de aplicación:	Individual y colectiva.
Significación:	Variable 01. Adicción a los videojuegos Presenta 4 Dimensiones: Abstinencia, tiene 10 ítems. Tolerancia, tiene 5 ítems Problemas ocasionados por los videojuegos, tiene 4 ítems Dificultad de control, tiene 6 ítems El instrumento está conformado 4 dimensiones y 25 ítems Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en escolares 4º y 5º de secundaria de una I.E. nuevo chimbote,2023.

4. Soporte teórico

VARIABLE	DIMENSIONES	DEFINICION
Adicción a los videos juegos	1. Abstinencia 2. Tolerancia 3. Problemas ocasionados por los videojuegos. 4. Dificultad de control.	Uso excesivo y descontrolado de los juegos de video durante varias horas al día, en donde el individuo demuestra esfuerzos excesivos por apartarse de la práctica inadecuada, pero no lo consigue. (Chóliz, M y Marco, C. 2011).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Test de Dependencia a Videojuegos, elaborado por Chóliz y Marco en el año 2011 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio	3.moderado nivel
2. Bajo Nivel	4.alto nivel

Dimensiones del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos

1. Dimensión: Abstinencia

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la abstinencia en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adicción a los videos juegos	Abstinencia	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona el videoconsola o el videojuego.	3	4	4	4	
		cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	4	4	4	4	
		Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	6	4	4	4	
		Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC, laptop.	7	4	4	4	
		Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	10	4	4	4	
		Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	11	4	4	4	
		Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	13	4	4	4	
		Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	14	4	4	4	
		Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	21	4	4	4	
		Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	25	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos

2.Dimension: Tolerancia

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la tolerancia de la agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adicción a los video juegos	Tolerancia	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora, que cuando comencé.	1	4	4	4	
		Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.	5	4	4	4	
		Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	8	4	4	4	
		Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	9	4	4	4	
		Creo que juego demasiado a los videojuegos.	12	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos

3.Dimension: Problemas ocasionados por los videojuegos.

Objetivo de la dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y los Problemas ocasionados por los videojuegos de la agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adicción a los video juegos	Problemas ocasionados por los videojuegos	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	16	4	4	4	
		He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC, laptop.	17	4	4	4	
		Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	19	4	4	4	
		He mentido a mi familia o otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	23	4	4	4	





Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una Institución Educativa Nuevo Chimbote, 2023.”

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	MACK DEIBY MATOS ANTAURCO
Grado profesional:	MAESTRÍA (X) DOCTOR ()
Área de formación académica:	CLÍNICA (X) SOCIAL () EDUCATIVA (X) ORGANIZACIONAL ()
Áreas de experiencia profesional:	C.S PUERTO NUEVO – DIRESA CALLAO DOCENTE UNIVERSITARIO - UPN
Institución donde labora:	C.S PUERTO NUEVO - DIRESA CALLAO
Tiempo de experiencia profesional en el área:	6 AÑOS (CLÍNICA) MÁS DE 6 AÑOS (EDUCATIVA)
Experiencia en investigación psicométrica:	tesis licenciatura: “clima social familiar y agresividad en adolescentes de 13-17 años de instituciones educativas del distrito de comas – 2017” tesis posgrado: “empatía y agresividad en estudiantes de secundaria del colegio saco oliveros sede Arequipa, cercado de lima – 2019”

2. Propósito de la evaluación: validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Agresión (Aggression Questionnaire – AQ)
Autora:	Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012)
Procedencia:	Madrid – España.
Administración:	10 y 16 años.
Tiempo de aplicación:	30 Minutos
Ámbito de aplicación:	individual y colectiva.
Significación:	Agresividad física, tiene 9 ítems Agresividad Verbal, tiene 5 ítems Hostilidad tiene 8 ítems Ira, tiene 7 ítems Objetivo general. Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en escolares de 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. Nuevo chimbote,2023.





4. Soporte teórico

VARIABLE	DIMENSIONES	DEFINICION
Agresividad	1. Agresividad física 2. Agresividad Verbal 3. Hostilidad 4. Ira	Buss (1964) es una manera de contestación o acciones dañinas que se dan de manera frecuente hacia otra persona, sea o no del contexto. Se explica en tres elementos; como el cognitivo manifestado en hostilidad, conductual plasmado en agresión verbal y física y emocional, representado en ira.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento: Cuestionario de Agresión (Aggression Questionnaire – AQ) de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio	3.moderado nivel
2. Bajo Nivel	4.alto nivel



Dimensiones del instrumento: Cuestionario de Agresión (Aggression Questionnaire – AQ)

1. Dimensión: Agresividad Física

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la Agresión física de la agresividad en escolares de 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Agresividad	Agresividad física	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1	4	4	4	
		Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	5	4	4	4	
		Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	9	4	4	4	
		Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.	13	4	4	4	
		Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	17	4	4	4	
		Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.	21	4	4	4	
		No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	24	4	4	4	
		He amenazado a gente que conozco.	27	4	4	4	
		He llegado a estar tan furioso (a) que he llegado a romper cosas.	29	4	4	4	



2. Dimensión: Agresividad Verbal

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la agresividad verbal de la agresividad en escolares de 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Agresividad	Agresividad verbal	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	2	4	4	4	
		A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	6	4	4	4	
		Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	10	4	4	4	
		Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	14	4	4	4	
		Mis amigos dicen que discuto mucho.	18	4	4	4	

3. Dimensión: Hostilidad

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la hostilidad de la agresividad en escolares de 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Agresividad	Hostilidad	A veces soy bastante envidioso.	4	4	4	4	
		En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	8	4	4	4	
		Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	12	4	4	4	
		Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	16	4	4	4	
		Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.	20	4	4	4	
		Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	23	4	4	4	
		Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	26	4	4	4	
		Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	28	4	4	4	



4. Dimensión: Ira

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la ira de la agresividad en escolares de 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Items	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Agresividad	Ira	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.	3	4	4	4	
		Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.	7	4	4	4	
		Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	11	4	4	4	
		Soy una persona apacible.	15	4	4	4	
		Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	19	4	4	4	
		Algunas veces pierdo el control sin razón.	22	4	4	4	
		Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	25	4	4	4	

Firma del Evaluado **Mack Derby Matos Antares** DNI:46498844

PSICÓLOGO
C.P.S.P. 32247

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Iyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.



Dimensiones del instrumento: Cuestionario de dependencia a los videojuegos

1. Dimensión: abstinencia

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la Agresión física de la agresividad en escolares 4^a y 5^a de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adicción a los videojuegos	abstinencia	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona el videoconsola o el videojuego.	3	4	4	4	
		Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	4	4	4	4	
		Si estoy sin jugar me encuentro aburrido y no sé qué hacer.	6	4	4	4	
		Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC, laptop.	7	4	4	4	
		Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, en los videojuegos.	10	4	4	4	
		Si no funciona un videojuego busco otro rápidamente para poder jugar	11	4	4	4	
		Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres ,amigos o tengo que ir a algún sitio.	13	4	4	4	
		Cuando me siento triste me refugio en los videojuegos	14	4	4	4	
		Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	21	4	4	4	
				Cuando tengo algún problema me pongo a jugar un videojuego, para poder distraerme .	25	4	4



2. Dimensión: tolerancia

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la agresión verbal de la agresividad en escolares 4º y 5º de secundaria de una I.E. nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adicción a los videojuegos	tolerancia	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora, que cuando comencé.	1	4	4	4	
		Dedico mucho tiempo extra con los temas de mi videojuegos ,incluso cuando no estoy con ellos (ver revista, hablar con mis compañeros, dibujar los personajes ,etc.).	5	4	4	4	
		Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes ,cuando comencé.	8	4	4	4	
		Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupa basta rato.	9	4	4	4	
		Creo paso demasiado tiempo en los videojuegos	12	4	4	4	

3. Dimensión: Problemas ocasionado por los videojuegos

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la hostilidad de la agresividad en escolares 4º y 5º de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adicción a los videojuegos	Problemas ocasionado por los videojuegos	He llegado a jugar videojuegos más de 3 horas	16	4	4	4	
		Me dedico a pasar muchas horas en los videojuegos y cuando mis padres me ven jugando llegamos a discutir.	17	4	4	4	
		Llego a dormir tarde porque paso demasiado tiempo jugando videojuegos.	19	4	4	4	
		He mentido a mi familia cuando me pregunta que tiempo lo dedico a los videojuegos	23	4	4	4	

4. Dimensión: Ira

Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la ira de la agresividad en escolares de 4^a y 5^a de secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote, 2023.

variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Agresividad	Ira	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.	3	4	4	4	
		Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.	7	4	4	4	
		Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera apunto de estallar.	11	4	4	4	
		Soy una persona apacible.	15	4	4	4	
		Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	19	4	4	4	
		Algunas veces pierdo el control sin razón.	22	4	4	4	
		Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	25	4	4	4	



Firma del Evaluador **Mack Deiby Matos Armas** DNI: 46498844
PSICÓLOGO
 C.P. P. 32747

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.



Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: *Adición a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto secundaria de una institución educativa nuevo Chimbote ,2023.*

Investigadores: Valverde de los santos Hernán Alexander, Oyola Romero, Zamira Araceli

Propósito del estudio Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada

“adición a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto secundaria de una institución educativa nuevo Chimbote ,2024.”

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado, de la carrera profesional de psicología, de la Universidad César Vallejo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa república federal socialista de Yugoslavia nuevo Chimbote.

Describir el impacto del problema de la investigación.

En la institución educativa los adolescentes tienen problemas familiares que afecta físicamente y emocionalmente y eso afecta su desarrollo personal, social, y educacional

Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: *“adición a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto secundaria de una institución educativa nuevo Chimbote ,2024”*
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de las aulas de la Institución Educativa.

Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.

Obligatorio hasta menores de 17 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.

Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nuevo Chimbote, 2023.

Investigadores: Valverde de los Santos, Hernán Alexander y Oyola Romero Zamira Araceli.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa nuevo Chimbote, 2023.”, cuyo objetivo es Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en escolares 4ª y 5ª de secundaria de una I.E. nuevo chimbote, 2023.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes (posgrado), de la carrera profesional de psicología o programa titulación de la Universidad César Vallejo del campus Nuevo Chimbote, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa Republica Federal Socialista de Yugoslavia.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en escolares cuarto y quinto de Secundaria de una I.E. Nuevo Chimbote 2023

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: “test de dependencia a videojuegos (TDV) y cuestionario de agresión”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos minutos y se realizará en el ambiente de salón del aula de cuarto y quinto de secundaria de la institución Educativa Republica Federal Socialista de Yugoslavia. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

** Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo 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 los Investigadores Valverde de los Santos, Hernán Alexander y Oyola Romero Zamira Araceli
email:delossantosalexander62@gmail.com

Y Docente Asesora: MG: Érica González Ponce de León

Consentimiento

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

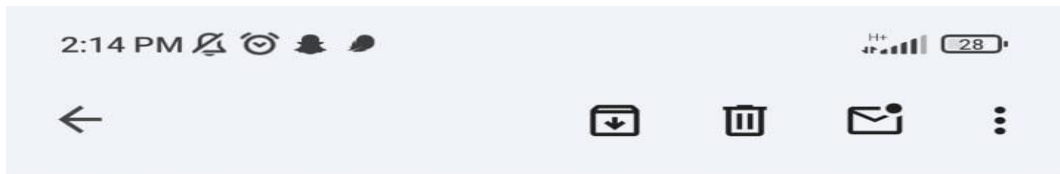
Nombre y apellidos del estudiante:

Dayana MILLA GARCIA

Fecha y hora: 19/07/2023 - 12:00 pm.

FIRMA

Nº DE DNI DEL APODERADO: 43964072



Zamira Aracely Oyola romero 14 sep.
Buenas noches Dr.Maria Luisa Matalinares Calvet, mi nombre es Zamira Araceli Oyola



maria luisa mata... 19 sep. 😊 ↩️ ⋮
para mí ▾

Zamira puedes usarlo. Haz las citas correspondientes.

Maria Luisa Matalinares Calvet

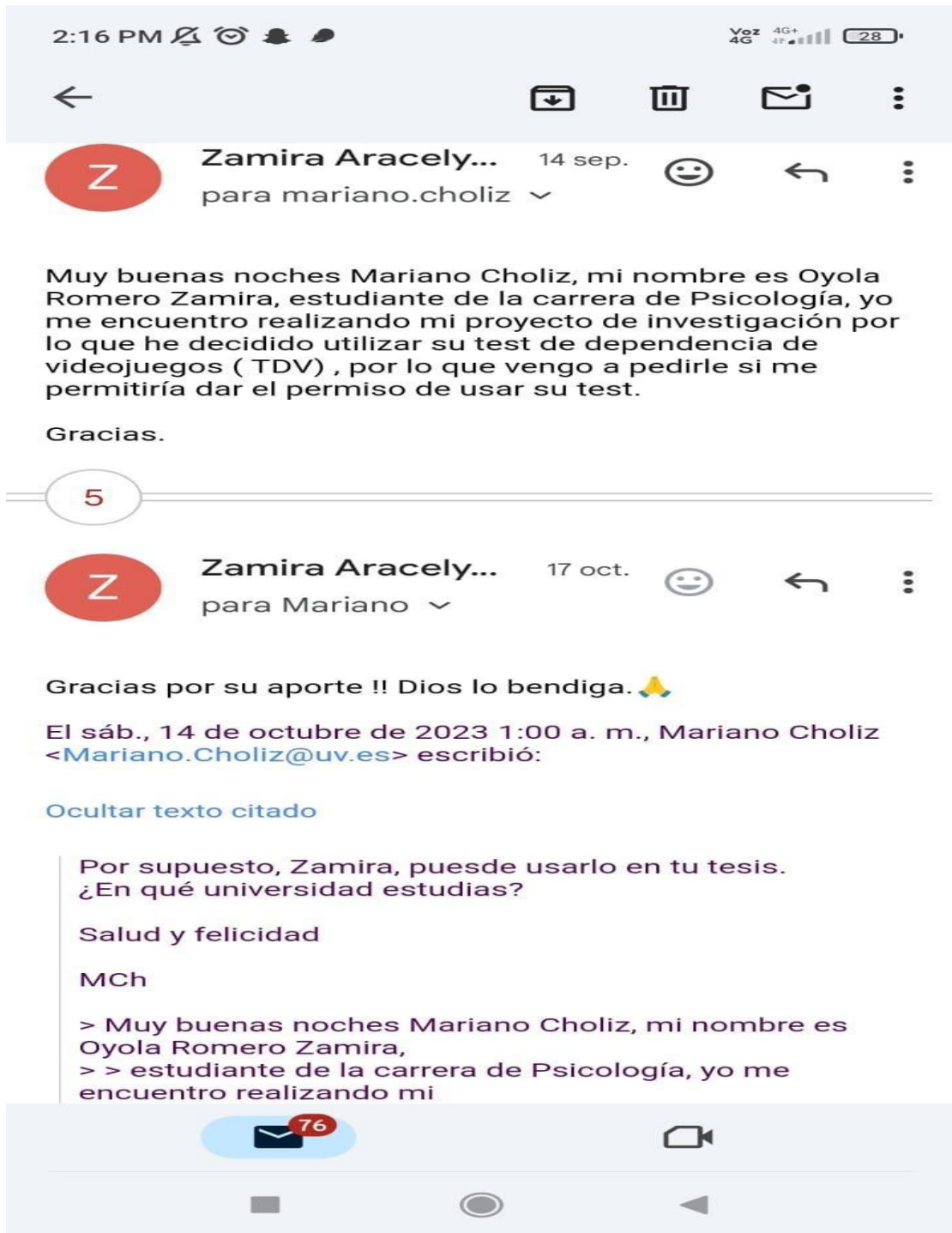
Invitaci??n para visualizar la REVISTA DE INVESTIGACION EN PSICOLOGIA

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

SISBI UNMSM
<http://www.unmsm.edu.pe/psicologia/publicaciones2.htm>


SCIELO PERU
http://www.scielo.org.pe/scielo.php/script_sci_serial/lng_pt/pid_1609-7475/nrm_iso





Feedback Studio - Google Chrome
 ev.tumitin.com/app/carta/es/?u=1088032488&o=2268868426&lang=es&ts=1

feedback studio HERNAN ALEXANDER VALVERDE DE LOS SANTOS | Adición a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una instituc...



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Adición a los videojuegos y agresividad en escolares de cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa Nuevo Chimbote, 2023.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORES:
 Valverde de los Santos, Hernán Alexander (orcid.org/ 0009-0004-2423-7915)
 Oyola Romero, Zamira Araceli (orcid.org/ 0009-0005-3635-0832)

ASESOR:
 Mag. González Ponce de León, Érica (orcid.org/ 0000-0002-6940-3751)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
 Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
 Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CHIMBOTE – PERÚ
 2023

Resumen de coincidencias ✕

17 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	7 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5 %
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2 %
4	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %
5	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
6	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
7	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
8	Fatkhya Agissova, Alex... Publicación	<1 %
9	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
10	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
11	Sánchez Farfán, Marin... Publicación	<1 %

Página: 1 de 26 Número de palabras: 6555 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 11:44 10/01/2024



Para establecer el estadístico de prueba adecuada que permita analizar la relación entre la Dependencia a los videojuegos y la Agresividad en escolares de cuarto y quinto



de secundaria de una institución educativa Nuevo Chimbote, 2024. se hace necesario hacer uso de la prueba de normalidad.

Tabla X

Prueba de normalidad de las puntuaciones de las variables

Tabla 10.- Prueba de normalidad

Variables	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	p-valor
Dependencia a los videojuegos	,128	103	,000
Agresividad	,158	103	,000

En la tabla se muestran los resultados de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov de las puntuaciones de la Dependencia a los videojuegos y la Agresividad de una muestra mayor a 50. Según los valores de p-valor, se tiene para las variables del p-valor es menor que .05 ($p\text{-valor} < .05$) indicando que las puntuaciones no siguen una distribución normal. En consecuencia, se utiliza el coeficiente de correlación no paramétrico denominado Rho de Spearman.

Nivel o grado de efecto de correlación

Tabla 11.- Nivel de efecto de correlación

rango	nivel
-------	-------



0.01 a 0.08	pequeño
0.09 a 0.24	mediano
0.25 a 0.99	grande

Fuente: Cohen (1988)



FOTO 2

