



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en  
adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024**

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

Licenciado en Psicología

**AUTORA:**

Flores Lopez, Pamela Nicole (orcid.org/0000-0003-3468-8424)

**ASESOR:**

Dr. Barboza Zelada, Luis Alberto (orcid.org/0000-0001-8776-7527)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Violencia

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA – PERÚ

2024

## **DEDICATORIA**

La presente investigación está dedicada a mi madre Liliana, por acompañarme incondicionalmente en los caminos de la vida. A mis tíos, primos, por creer siempre en mí, especialmente a mis sobrinos: Jia, Francesco y Alessio, quienes son el impulso diario para salir adelante, en su conjunto. Asimismo, a las personas que no se encuentran en el plano terrenal, mis abuelos: Julia y Humberto. Finalmente, dedico estas líneas a mis grandes amigas de vida: Daniela e Ingrid, por su apoyo incondicional.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios y al universo, por permitirme lograr todos mis objetivos con resiliencia y dedicación. Asimismo, al Dr. Barboza, por su orientación en el proceso de investigación. A la Lic. Rosa Sánchez por su impulso constante hacia la excelencia académica y a la persona que guió parte importante de mi adolescencia: Prof. Jorge Vásquez. Finalmente, a la Universidad César Vallejo por la formación recibida durante estos años de carrera y a los docentes que han dirigido mi camino académico de manera óptima.

# DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

## **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, BARBOZA ZELADA LUIS ALBERTO, 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 conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024", cuyo autor es FLORES LOPEZ PAMELA NICOLE, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, 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, 18 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
BARBOZA ZELADA LUIS ALBERTO <b>DNI:</b> 07068974 <b>ORCID:</b> 0000-0001-8776-7527	Firmado electrónicamente por: LABARBOZAB el 19- 07-2024 10:15:49

Código documento Trilce: TRI - 0822037



# DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

## **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, FLORES LOPEZ PAMELA NICOLE estudiante de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
PAMELA NICOLE FLORES LOPEZ <b>DNI:</b> 70402124 <b>ORCID:</b> 0000-0003-3468-8424	Firmado electrónicamente por: PFLORESLO el 18-07- 2024 16:39:39

Código documento Trilce: TRI - 0822039



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

	<b>Pág.</b>
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y Diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	12
3.3. Población, muestra y muestreo, unidad de análisis	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	16
3.6. Métodos de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	28
VII. RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS	30
ANEXOS	37

## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1</b> Distribución de la muestra en función a las variables sociodemográficas	14
<b>Tabla 2</b> Prueba de Normalidad de Shapiro-Wilk	19
<b>Tabla 3</b> Correlación entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas	19
<b>Tabla 4</b> Correlación entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de conductas agresivas	20
<b>Tabla 5</b> Nivel de adicción a los videojuegos	20
<b>Tabla 6</b> Nivel de conductas agresivas	21
<b>Tabla 7</b> Nivel de adicción a los videojuegos según género	21
<b>Tabla 8</b> Nivel de conductas agresivas según género	22

## RESUMEN

El objetivo general de la investigación fue determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado. El estudio es de tipo básico y correlacional con un diseño no experimental, de corte transversal. Se recopiló información de la muestra compuesta por 388 adolescentes de ambos sexos que cursan el nivel secundario, con un rango de edad entre los 12 a 17 años. Para la medición de las variables se empleó la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry; ambos instrumentos indicaron altos valores de confiabilidad y se validaron en la población peruana. Se determinó en los resultados que existe una correlación significativa ( $p < .001$ ), positiva y de efecto débil ( $r = .36$ ) entre ambas variables. Asimismo, se identificó un nivel predominantemente bajo de adicción a los videojuegos y niveles mayormente significativos y altos de conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024. Por lo que, se concluye que la adicción a los videojuegos no influye exclusivamente sobre las conductas agresivas, si no, son los “factores protectores” de cada individuo que modulan estas conductas.

**Palabras clave:** adicción, videojuegos, conductas agresivas, adolescentes.



## ABSTRACT

The general objective of the research was to determine the relationship between video game addiction and aggressive behavior in adolescents from educational institutions in Callao Cercado. The study is basic and correlational with a non-experimental, cross-sectional design. Information was collected from a sample of 388 adolescents of both sexes in secondary school, with an age range between 12 and 17 years old. To measure the variables, the Adolescent Video Game Addiction Scale (GASA) and the Buss and Perry Aggression Questionnaire were used; both instruments showed high reliability values and were validated in the Peruvian population. It was determined in the results that there is a significant correlation ( $p < .001$ ), positive and weak effect ( $r = .36$ ) between both variables. Likewise, a predominantly low level of video game addiction and mostly significant and high levels of aggressive behaviors were identified in adolescents from educational institutions in Callao Cercado, 2024. Therefore, it is concluded that video game addiction does not exclusively influence aggressive behaviors, but rather, it is the “protective factors” of each individual that modulate these behaviors.

**Keywords:** addiction, video games, aggressive behaviour, adolescents.

## I. INTRODUCCIÓN

Un fenómeno que ha surgido en las últimas décadas, captando atención social y científica es la adicción a los videojuegos. La Organización Mundial de la Salud ([OMS], 2019) identifica como un problema mental al trastorno por videojuegos, incluyéndolo dentro del manual diagnóstico CIE-11, como un problema de adicción.

A nivel mundial, Statista Global Consumer Survey (Encuesta mundial de consumidores Statista) reporta que hay aproximadamente 3240 millones de jugadores, denominados "gamers". En Reino Unido, para el año 2021, se evidenció que el 10% de usuarios prefirió continuar con el juego, desatendiendo actividades cotidianas. Asimismo, el estudio expuso que 60 millones de jugadores mundialmente, presentaron adicción a los videojuegos. Mientras que, España registró un total de 7.42 horas de exposición frente a la pantalla. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia ([UNICEF], 2022) detalló que, aproximadamente el 20% de adolescentes podrían experimentar cierta dependencia a los videojuegos, desencadenando cambios de humor como efectos de la misma.

En América Latina, en relación con el estudio de Google for Games, aproximadamente 253 millones de personas son "gamers". La Organización Panamericana de la Salud ([OPS, 2020]) reveló la existencia de una creciente tendencia al abuso de las nuevas tecnologías, como consecuencia entre el 10 y 20% de adolescentes presenta algún problema de salud mental. En consecuencia, se presentan síntomas como: angustia por no culminar con el juego; abstinencia al llevar horas sin jugar; abandono de actividades; así como, comportamientos violentos y hostiles, debido a la ira contenida, exteriorizándolo hacia su entorno próximo.

Desde el contexto peruano, el Ministerio de Salud ([MINSA], 2021) consideró un aumento notable de los jugadores con mayor incidencia en niños y adolescentes. Además, un análisis efectuado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática ([INEI], 2018) enfatizó en población entre 12 y 17 años que usan internet para fines de entretenimiento como los videojuegos. Complementando la información, el Seguro Social de Salud ([EsSalud], 2018) alertó sobre la tendencia de los videojuegos entre los adolescentes, caracterizados por su contenido agresivo, impactando en el comportamiento de este grupo etario. A nivel local, un estudio reciente en instituciones educativas del distrito del Callao reveló que un 62.2% de los adolescentes se encontró en un nivel bajo del uso de videojuegos, mientras que la agresividad presentó un nivel medio (Alvarez y Morales, 2023).

La agresividad es considerada un tema de salud pública, con mayor incidencia durante adolescencia. En esta etapa de vida puede manifestarse de diversas maneras, desde confrontaciones verbales hasta comportamientos físicamente violentos, siendo desadaptativa para la nueva generación. Dicho comportamiento en adolescentes, incluye una gama de alteraciones como: agresión física, amenazas, arrebatos de ira, entre otros (Academia Americana de Psiquiatría Infantil y Adolescente, s.f.).

En consecuencia, el Ministerio de Educación ([MINEDU], 2017) informó que 75 de cada 100 escolares ha enfrentado al menos un tipo de violencia de parte de sus compañeros en la escuela. A nivel local, los resultados de una investigación reciente en el distrito del Callao, evidenció que el 50.9% de adolescentes que exhibieron niveles elevados de agresividad, también presentaron un nivel bajo de cohesión familiar (Carrión y Mitsunaga, 2023).

En relación a la variable adicción a los videojuegos se ha buscado correlacionarla con otras variables, presentando resultados cuantitativos y su posterior análisis. Las temáticas abordadas en estos estudios incluyen predominantemente la agresividad y conductas agresivas (Alvarez y Morales, 2023; Carlos y Palma, 2022), habilidades sociales (Soria, et.al., 2023) y la empatía (Gervacio y Mata, 2023).

Como se evidencia existen diversos estudios que analizan las variables de adicción a los videojuegos y conductas agresivas, así como su asociación individual con otras variables. En el área del distrito del Callao y Lima Metropolitana, únicamente se ha realizado una investigación que correlaciona ambas variables. (Carlos y Palma, 2022); no obstante, no se han encontrado estudios enfocados en el cercado de este distrito que evalúen la relación entre las variables mencionadas. Por lo tanto, se planteó la interrogante: ¿Cuál es el nivel de relación entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024?

Así pues, la presente investigación se justifica a nivel teórico, ya que, tuvo como propósito fundamentarse en teorías que expliquen ambos constructos dentro del contexto educativo. A pesar de la existencia de investigaciones previas en este campo, los datos proporcionados en este estudio aportaron una perspectiva actualizada al fundamentarse en un grupo muestral distinto; este enfoque complementó las conclusiones existentes sobre el vínculo entre adicción a los

videojuegos y conductas agresivas, induciendo nuevos conocimientos al ámbito educativo (Meneses, 2007). Además, se justifica a nivel práctico, pues, promovió la sensibilización y planes de acción que tengan en cuenta los factores de riesgo detectados en las instituciones (Ames, 2014).

Obtuvo trascendencia social, ya que, contempló una necesidad situacional, debido a la visibilidad de la problemática actual, así como la vulnerabilidad del grupo humano al cual se direcciona: adolescentes. Este grupo demográfico, se halla actualmente inmerso en diversas problemáticas que afectan negativamente su bienestar físico y mental, constituyendo una previsión en el entorno social (INEI, 2018). Finalmente, se justificó a nivel metodológico, dado que, las herramientas utilizadas ampliaron el conocimiento de la indagación con técnicas confiables para recolectar datos. Es así que, radica en la propuesta o implementación de un método o estrategia innovadora que posibilite la obtención de conocimiento válido y fiable (Bernal, 2010).

El objetivo general de la investigación fue determinar el nivel de correlación entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado. En ese sentido, se establecieron los objetivos específicos del estudio, los cuales se enfocaron en determinar el nivel de relación de adicción a los videojuegos y las dimensiones de conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado; posteriormente, se determinó el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, simultáneamente, se determinó el nivel de conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado y, finalmente, se comparó el nivel de adicción a los videojuegos y conductas agresivas según género en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado en el año 2024.

Se planteó la hipótesis general donde se afirma que existe un nivel de correlación directa y significativa entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado. Asimismo, la formulación de hipótesis específicas planteó que existe un nivel de relación directa y de efecto fuerte entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de las conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, seguido, existe un nivel promedio de adicción a los videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, luego, existe un nivel medio de

conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, por último, se especificó si existen diferencias entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas según género en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado en el año 2024.

## II. MARCO TEÓRICO

En el proceso exploración teórica de esta investigación, se analizaron estudios previos, comparables o que compartían ciertos objetivos con ambas variables. En el ámbito internacional, Márquez, et. al. (2023) realizaron una investigación en México de la asociación entre la utilización de videojuegos y la manifestación de comportamientos agresivos. Asimismo, su objetivo fue analizar la correlación entre conducta agresiva asociada con la periodicidad de uso de los videojuegos. El tipo de diseño fue transeccional y correlacional. Contando con 216 adolescentes con edades comprendidas de 12 a 15 años ( $M=13.3$ ;  $DT=.884$ ), aplicando instrumentos como: el Cuestionario de datos de identificación, así como el Cuestionario de agresión proactiva y reactiva. Se demostró que los adolescentes utilizan los videojuegos 2 horas 48 minutos en promedio, siendo las últimas horas de la tarde las más accesibles y con mayor tendencia en los hombres.

Moro, Ruíz & Fonseca (2022) efectuaron su estudio sobre la exposición a redes sociales y conductas violentas en estudiantes españoles; tuvo como propósito explorar la asociación del uso frecuente de redes sociales sobre la implicación en conductas violentas en este grupo. Utilizaron un enfoque cuantitativo, correlacional y transversal; representado por 2549 estudiantes del nivel secundario e implementando el Cuestionario específico sobre el uso problemático de internet (CERI) y la Escala de conducta antisocial y delictiva. Se concluyó que ambas variables se encuentran asociadas significativamente con un efecto bajo ( $p<0.001$ ;  $\phi=0.14$ ), por lo que, el uso exponencial a las tecnologías se correlaciona con puntuaciones más altas en el comportamiento antisocial y el acoso, determinado por factores de riesgo como: la soledad, la depresión, baja autoestima y/o bajo rendimiento académico.

Además, Majid, et. al. (2022) en su estudio orientado hacia la asociación entre el tipo de videojuego y conductas agresivas en jóvenes; se plantearon evaluar la prevalencia del uso de videojuegos y su correlación con comportamientos agresivos en la población adolescente de Arabia Saudita. El enfoque fue cuantitativo transversal, aplicando un diseño no experimental. En ese sentido, trabajaron con una selección de 485 estudiantes de 15 a 18 años ( $M=16.5$ ; 48% varones y 52% mujeres); aplicando instrumentos como el Cuestionario de agresividad Buss & Perry. Las conclusiones determinaron que la participación en videojuegos incide en un aumento de comportamientos agresivos de la población; específicamente, aquellos que se

dedicaron a juegos de acción y simulación exhibieron puntuaciones elevadas en agresión física y verbal.

Sánchez, Telumbre y Castillo (2021) realizaron su indagación en la cual explican la dependencia a videojuegos en población adolescente de escuelas en una Ciudad de México; asimismo, se plantearon describir la frecuencia de uso y dependencia de videojuegos en adolescentes entre 11 y 16 años ( $M=13.45$ ;  $DE=1.02$ ; 51.6% género femenino y 48.4% al masculino). El enfoque fue cuantitativo, dirigido por un tipo de diseño transversal y descriptivo; dónde emplearon un muestreo de 581 adolescentes, añadiendo a su estudio el Cuestionario de patrón y uso de videojuegos. Los resultados evidencian que el 85.5% de los estudiantes utilizan los videojuegos; con mayor prevalencia en los varones.

Finalmente, Gómez, Devis y Molina (2020) se plantearon como objetivo analizar de uso de videojuegos en tiempo y el impacto sobre el rendimiento académico en estudiantes españoles. El enfoque que utilizaron fue cuantitativo; seleccionando una muestra de 1502 alumnos secundaria, cuyas edades oscilaban entre 11 a 19 años ( $M=13.98$ ;  $DE=1.39$ ; 49.4% hombres y 49.9% mujeres), utilizando encuestas diseñadas para recoger información sobre el uso de videojuegos y el rendimiento académico simple. Se evidenció que existe una correlación inversa entre el tiempo dedicado al uso de videojuegos y el rendimiento académico, indicando que, a medida que incrementa el tiempo dedicado a jugar merma el rendimiento escolar. Además, se evidenció un promedio diario de 47,23 minutos de juego, con un incremento durante los fines de semana; siendo así que, aquellos que destinaron más tiempo a los videojuegos presentaron una mayor incidencia de suspensión en asignaturas y/o actividades.

En el contexto nacional, Apaza y Guzmán (2023) estudiaron la correlación entre las variables: uso desmedido de videojuegos, la agresividad y funcionalidad familiar de escolares del nivel secundaria; se trazaron como propósito determinar la asociación del uso excesivo de videojuegos sobre la agresividad, así como su influencia en el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria. Utilizaron un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental; seleccionando a 364 estudiantes, utilizando los instrumentos: Test de dependencia de videojuegos, el Cuestionario de agresividad y la Escala de funcionamiento familiar. Se evidenció asociaciones significativas y de efecto mediano entre ambas variables ( $\rho=.43$ ;  $p<0.01$ ), así como con sus aspectos específicos como la abstinencia y el abuso y la tolerancia.

Estrada, et. al. (2021) efectuaron un estudio del uso excesivo del internet y agresividad en adolescentes de nivel secundaria en un colegio estatal; teniendo como propósito delimitar la correlación entre el uso excesivo del internet y la agresividad en el grupo etario. Asimismo, utilizaron un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental; seleccionando 170 estudiantes de 11 hasta 18 años de ambos géneros, aplicando los instrumentos: Escala de la adicción a internet de Lima y el Cuestionario de agresión Buss & Perry. En su estudio determinaron que existe significancia y relación directa entre las variables ( $\rho=.64$ ;  $p<0,05$ ). Además, se observa que conforme los estudiantes manifiestan niveles elevados de adicción a internet, experimentan correspondientemente niveles más elevados de agresividad.

Adicionalmente, Chiclayo (2021) realizó una indagación respecto a la adicción de los videojuegos y su impacto en la agresividad; el propósito fue analizar la asociación entre las variables mencionadas, dirigido a un grupo de escolares de secundaria en la Provincia de Chiclayo. Utilizaron como método, un tipo básico y correlacional, así como un diseño no experimental; seleccionando la muestra con 400 escolares de 12 a 18 años. Aplicando los instrumentos GASA y AQ, con adaptación peruana. Los resultados demostraron una significancia con una relación positiva y baja entre las variables ( $\rho=.33$ ;  $p<.001$ ), teniendo como prevalencia un nivel moderado de adicción a los videojuegos (45,8%) y la agresividad manteniendo el mismo nivel moderado (53,3%).

Asimismo, Guevara, et. al. (2021) ejecutaron un estudio sobre la influencia adictiva de los videojuegos en la agresividad en escolares de primero de secundaria; cuyo propósito fue determinar el vínculo entre adicción a los videojuegos y agresividad. Para ello, emplearon una técnica correlacional; contando con 49 estudiantes de edades entre 11 y 12 años, aplicando instrumentos como: Test de dependencia a videojuegos y el Cuestionario de agresión (AQ). Las conclusiones mostraron una correlación significativa de efecto alto entre los constructos ( $\rho=.77$ ;  $p<.01$ ) y revelaron una dependencia mínima tanto de los videojuegos como de conductas agresivas significativas.

Por último, Gonzáles (2021) analizó la relación entre videojuegos y la incidencia de comportamientos violentos en adolescentes de secundaria en un centro educativo; su finalidad fue encontrar la influencia de los videojuegos sobre la violencia en este nivel. El método obtuvo un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental y transversal; seleccionando a 277 escolares de secundaria, empleando instrumentos



como: Test de dependencia a videojuegos y el Cuestionario de violencia escolar. Dicho estudio reveló que existe una correlación nula entre ambos constructos ( $\rho=.07$ ;  $p>.05$ ), asimismo, la muestra exhibe predominantemente un nivel bajo con una leve inclinación hacia el nivel medio; en consecuencia, se concluye que el nivel predominante es bajo entre ambas variables.

Diversas personas con diferentes edades y géneros a nivel mundial han participado en la práctica de videojuegos; por esta razón, es esencial mantener una constante búsqueda de información con el fin de detectar potenciales riesgos asociados a su uso excesivo. A pesar de contar con investigaciones, gran parte de ellas se ha centrado en cuantificar las horas de exposición frente a la pantalla, su prevalencia e impactos en el medio. Esto se entiende en lo manifestado por Marengo, et. al. (2015) quienes señalan que en el proceso se encuentran afectadas varias funciones cognitivas, las habilidades sociales y tendría consecuencias en el desarrollo de problemas emocionales.

A mediados del siglo XX, al fin de la segunda guerra mundial, se inventaron las primeras computadoras, para el año 1960 se diseñaron los primeros videojuegos, y hasta 1971 fueron comerciales y reconocidos y no fue hasta los 80 un “boom” entre las personas que lo jugaban (Red Distrital de Bibliotecas Públicas de Bogotá, 2020).

El surgimiento de los videojuegos ha marcado un hito importante en la sociedad y en las familias, pues, se ha configurado como una forma de entretenimiento en la cotidianidad de niños y adolescentes. Lloret, Morell, Marzo & Tirado (2017) indican que cualquier comportamiento que genere placer o satisfacción puede volverse problemático si su intensidad aumenta y su frecuencia afecta negativamente los aspectos familiares, sociales, académicos o laborales de la persona involucrada. Desde el año 2000 hasta la actualidad, el avance tecnológico ha impulsado una notable evolución en la industria de los videojuegos, pues, se han desarrollado nuevos juegos en línea para ordenadores, PlayStation, PSP, plataformas digitales y aplicaciones; muchos de estos juegos se caracterizan por contener elementos de violencia, como armas, combate y situarse en escenarios de guerra o crimen.

Desde una perspectiva general, se concibe a la violencia como el empleo de la fuerza con el propósito de generar daño, afectando la integridad física, psicológica e incluso patrimonial de los afectados (Martínez, 2016). En este contexto, se caracteriza por la manifestación del poder por parte del agresor y la falta de voluntad

por parte de la víctima, lo que perpetúa una dinámica cíclica que intensifica estas expresiones. Cuervo (2016) agregó que la violencia implica la intervención directa de un individuo o grupo con el propósito de inducir cambios en el comportamiento de otros, y se manifiesta cuando las personas se ven afectadas de manera efectiva, somática y mental. En consecuencia, la violencia se comprende como un fenómeno relacional y social, donde la percepción del individuo influye en sus experiencias sociales.

Cuervo (2016) distinguió dos tipos de violencia: a) la violencia directa, donde un agente ejerce directamente la acción violenta, y b) la violencia indirecta, donde el agente no es evidente de manera inmediata. Por otro lado, Martínez (2016) amplió esta clasificación identificando la violencia en sus formas a) física, b) psicológica, c) económica y d) sexual. Estas tipologías se reconocen por afectar la integridad corporal, sexual y patrimonial de las personas, así como por su capacidad para causar trastornos en el comportamiento y la percepción de los individuos, dentro de un contexto social, familiar y/o escolar.

Asimismo, es importante realizar una distinción entre agresión y agresividad; mientras que la primera se define como un comportamiento directo con la intención de infligir daño a una persona o grupo humano; el segundo término hace referencia a la disposición o tendencia que una persona o grupo tiene para llevar a cabo actos violentos y, según su naturaleza, es un componente innato (Jiménez, 2020). Por ende, durante los primeros años del niño se evidencian la manifestación de estas conductas, así como el medio en el que se rodean, ya que ciertas conductas agresivas pueden manifestarse durante la adolescencia.

Posteriormente a la descripción de la conceptualización general de violencia, se abordaron aspectos teóricos relacionados con la macro teoría que sustenta la investigación, basada en la Teoría de la Catarsis de los Consumidores. Esta teoría plantea que la acumulación de frustraciones lleva a las personas a practicar u observar escenas violentas, por ende, la internalización de sentimientos negativos acumulados se exterioriza a través de la catarsis como una alternativa de alivio, mediante el uso excesivo o visualización de videojuegos, recompensando de cierta manera los vacíos internos de la persona. Feshbach y Singer (1971) concluyeron que las personas expuestas a contenido violento son más propensas a desarrollar conductas violentas, a diferencia de aquellas que no se ven expuestas a este tipo de contenido.

En relación a la primera variable, en su conceptualización más actual, se considera como una situación en la que los juegos digitales se vuelven problemáticos (Rodríguez y García, 2021); el uso patológico ocurre cuando se utiliza de una manera que causa daño al individuo en áreas como lo familiar, social, laboral, escolar, comportamental y/o psicológico. Según la American Psychological Association [APA]. (2013) la característica fundamental de los juegos en línea, se fundamenta en la participación repetida y constante en videojuegos, generalmente en entornos grupales, que resulta en un malestar significativo durante una extensión de 12 meses (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales [DSM-V]). Dado un aumento en la prevalencia de este problema a nivel mundial, es crucial mejorar la calidad de la investigación para obtener evidencia sólida sobre este fenómeno.

Griffiths (2005) basado la Teoría de la Gratificación Diferencial, planteado en el instrumento GASA, sugirió que la adicción a los videojuegos proviene desde la búsqueda de placer y satisfacción personal; así los individuos pueden hallar en los videojuegos una vía de escape, logro y gratificación que podría estar ausente en otros ámbitos de sus vidas. Por lo que, complementó la teoría anterior y reforzó el postulado de las necesidades internas del individuo y su manera de satisfacerlas, teniendo una relación directa con una actividad adictiva que le genere placer y cubra ciertas necesidades. Asimismo, diferenció 6 criterios que deben ser tomados en cuenta para la detección de estas conductas: a) cambios en el estado de ánimo; b) predominancia; c) tolerancia; d) conflictos con el entorno; e) abstinencia y f) recaídas (Griffiths, 2005).

Desde la propuesta de un modelo de la Teoría Cognitivo Conductual, todas las adicciones contienen una dinámica de recompensa y satisfacción, volviéndolo placentero en la persona que realiza la práctica, quien, a pesar de conocer los factores aversivos, repite sistemáticamente la conducta hasta que evidencie los síntomas, incidiendo cíclicamente en ellos. Este patrón de conducta puede ser amplificado o reducido, a través de la aplicación de incentivos aversivos o positivos que funcionan como refuerzos (Hawkins, 2009).

Respecto a la segunda variable, se conceptualizaron las conductas agresivas como la influencia de lo biológico y el comportamiento como un todo; asimismo, las relaciones sociales representan un pilar importante en el desarrollo de la interacción que se establece frente a diversos escenarios (Yubero, Larrañaga, Navarro y Sánchez, 2023). Si estas situaciones se perciben como hostiles, la persona entra en estado de “alerta” y expresa sus mecanismos de defensa de diversas maneras, una

de ellas, asumiendo comportamientos agresivos frente a su entorno. La conducta agresiva en adolescentes abarca una gama de acciones, desde la agresión física y verbal hasta la agresión en las relaciones interpersonales y acoso (Archer, 2004).

La Teoría del Aprendizaje Social, formuló que los patrones agresivos se adquieren a través de la observación e imitación de modelos a seguir (Bandura, 1973). Es decir, que las personas adquieren patrones de agresión interactuar al “imitar” a otras personas de su medio, principalmente si estos comportamientos son recompensados o no castigados. En ese sentido, la Teoría del Cognitismo social, se enfocó en los procesos cognitivos, la interpretación de la realidad y expectativas sociales son un conjunto que influyen en la agresión (Huesmann, 1988).

Finalmente, Buss (1961) en colaboración con Perry, desarrollaron el Cuestionario de Agresividad, en el cual se distinguen dos tipos de agresión: instrumental e impulsiva. La agresión instrumental se caracteriza por obtener recompensas a través de causar dolor a otros, mientras que la agresión impulsiva se refuerza por factores cotidianos de la vida (Matalinares et al., 2012). Este constructo abarca cuatro dimensiones: agresividad física y verbal, concebidas como respuestas adaptativas que están relacionadas con las estrategias de afrontamiento (Matalinares et al., 2012); hostilidad, que sugiere la percepción negativa hacia el entorno (Buss, 1961); e ira, que se relaciona con sentimientos derivados de la percepción de haber sido dañado, originados en reacciones psicológicas internas y expresiones emocionales (Matalinares et al., 2012).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y Diseño de investigación

##### Tipo

La investigación aplicó el tipo básico, ya que, facilitó la ampliación del conocimiento teórico existente sobre la problemática objeto de estudio mediante métodos que respaldaron científicamente los descubrimientos (FAO, 2008).

##### Diseño

Mantuvo un diseño no experimental, pues, las variables no fueron manipuladas por estímulos externos a la investigación y los datos fueron recogidos en un solo momento (Arias y Covinos, 2021). Asimismo, contó con corte transversal, por lo que, se recopilaron datos con la finalidad de utilizarlos en un periodo específico y en el momento oportuno (Kerlinger & Lee, 2002).

#### 3.2. Variables y operacionalización

##### Variable 1: Adicción a los videojuegos

- **Definición conceptual:** Griffiths (2005) conceptualizó la adicción a videojuegos como una manifestación que afecta a las personas que lo practican de manera excesiva cumpliendo con criterios establecidos como prominencia, alteración del estado anímico, tolerancia, abstinencia, conflictos y recaídas
- **Definición operacional:** Evaluado mediante la Escala de adicción de videojuegos para adolescentes (GASA), correspondiente a la versión original desarrollada por Lemmens, Valkenburg & Peter (2009), con validación española en el año 2017, posteriormente en Perú por Cahuaza y Paz (2019) contando con confiabilidad y validez aplicada a la realidad peruana. El instrumento cuenta con 7 ítems, analizados mediante una escala de Likert que va del 1 al 5; desde “nunca” hasta “muy a menudo”, respectivamente
- **Dimensiones:** Unidimensional
- **Indicadores:** Abstinencia (ítem 5); Conflictividad (ítem 6); Problemas (ítem 4); Tolerancia (ítem 3); Saliencia (ítem 7); Recaídas (ítem 1) y Emoción (ítem 2).
- **Escala de medición:** Ordinal.

##### Variable 2: Conductas agresivas

- **Definición conceptual:** Buss (1961) las conceptualizó en una respuesta que ofrece estímulos perjudiciales a otro organismo, teniendo principalmente el

factor de riesgo de las etiquetas sociales; de igual manera, la condición agresiva surge de la combinación de pensamientos, sentimientos y patrones de conducta frente a estímulos que puedan provocar una reacción agresiva. (Matalinares, et. al., 2012)

- **Definición operacional:** Evaluado mediante el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (AQ), desarrollada por Buss & Perry (1992), contando con validación y confiabilidad peruana propuesta por Matalinares, et. al. (2012). El instrumento se compone de 29 ítems, con respuestas tipo Likert que va del 1 al 5; desde “completamente falso para mí” hasta “completamente verdadero para mí”, respectivamente.
- **Dimensiones:** Se constituye por cuatro dimensiones: Agresión física (Ítems 1,2,3,4,5,7,10,22,28), Agresión verbal (Ítems 6,8,9,11,12,13,14,15), Hostilidad (Ítems 16,17,18,19,25) e Ira (Ítems 20,21,23,24,26,27,29).
- **Escala de medición:** Ordinal.

### **3.3. Población, muestra y muestreo, unidad de análisis**

#### **Población**

Hace referencia al conjunto de elementos que comparten características comunes (Ventura, 2017). Dicha población, estuvo conformada por 39 720 adolescentes pertenecientes al distrito del Callao, dentro de la provincia constitucional (INEI, 2022).

#### **Criterios de inclusión**

- Adolescentes de ambos géneros, entre los 12 a 17 años.
- Adolescentes que se encuentren cursando estudios en el nivel secundario.
- Adolescentes participantes con la autorización de los padres o apoderados.
- Adolescentes que jueguen o hayan jugado videojuegos como: Dota, Free Fire, San Andreas, entre otros, en el presente año.

#### **Criterios de exclusión**

- Adolescentes estudiantes repitentes.
- Estudiantes que cuenten con matrícula condicional.
- Adolescentes escolares que no hayan utilizado videojuegos en el último año.

#### **Muestra**

Constituye un conjunto de casos que poseen una representación estadística adecuada de la población objeto de estudio (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2023).

Para seleccionar la muestra, se realizó la fórmula de poblaciones finitas, pues, recogieron datos respecto al número total de adolescentes con los que se debería trabajar (Aguilar, 2005). Obteniendo como resultado, una muestra igual a 380 adolescentes, entre hombres y mujeres.

$$n = \frac{NZ^2p(1-p)}{(N-1)e^2 + Z^2p(1-p)}$$

$$n = \frac{39720(1.96)^2 0.5(1-0.5)}{(39720-1)0.05^2 + (1.96)^2 0.5(1-0.5)}$$

$$n = 380$$

Dónde:

N = 39 720 Población de estudio

p = 0.5 Eventos favorables

z = 1.96 Nivel de significancia

e = 0.05 Margen de error

Obteniendo como resultado: n = 380 adolescentes

**Tabla 1**

*Distribución de la muestra en función a las variables sociodemográficas.*

Institución Educativa	EDAD												TOTAL
	12 años		13 años		14 años		15 años		16 años		17 años		
	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	
C.N.													
República de Venezuela	36	39	28	30	27	33	30	32	14	15	8	12	304
I.E.P. Diego Thomson	11	8	16	7	10	10	2	9	6	3	0	2	84
TOTAL	47	47	44	37	37	43	32	41	20	18	8	14	388

*Nota: F: Femenino; M: Masculino*

## Muestreo

La investigación contó con un tipo no probabilístico, debido a que se lleva a cabo basándose en los criterios y observaciones del investigador sobre el grupo etario en cuestión (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2023).

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

**Técnica:** Aplicó la técnica de recolección de datos, mediante la encuesta, utilizando un conjunto metodológico normalizado que posibilita la obtención y evaluación de una población específica (Casas, et. al, 2003).

**Instrumentos:** Este procedimiento se realizó con la administración de la Escala de Adicción de Videojuegos para Adolescentes (GASA) y el Cuestionario de Agresión de Buss & Perry (AQ).

**La Escala de Adicción de Videojuegos para Adolescentes (GASA)**, procedente en Ámsterdam, fue originalmente instaurada por los autores Lemmens, Peter & Valkenburg (2009). Se aplica individual y colectivamente, con tiempo estimado de 10 - 15 minutos, en población adolescente. Su objetivo es medir el nivel de uso de videojuegos y la posible presencia de una adicción. Inicialmente de 21 ítems, de tipo unidimensional. Posteriormente, teniendo una adaptación traducida al español por Lloret, Morell y Tirado (2017), quienes validaron este instrumento en España, rescatando 7 ítems como los más importantes, contando con un coeficiente de Alfa de Cronbach de .70, siendo válido y confiable. Los baremos corresponden a un rango de 27 – 35 (alto), 17 – 26 (promedio) y 7 – 16 (bajo).

En la realidad peruana, Cahuaza y Paz (2019) diseñaron una sólida validez de contenido, con valores que oscilan entre .72 y .92 en la prueba de V de Aiken, planteando una sola dimensión. Respecto a la confiabilidad, obtuvieron un valor de 0.70, utilizando el coeficiente Omega de McDonald, al llevar a cabo su estudio con jóvenes y adolescentes de Trujillo.

El estudio piloto de la presente investigación contó con 103 participantes; se obtuvo como resultado un coeficiente de Alfa de Cronbach de .86, así como Omega de McDonald correspondiente a .87, indicando una estructura adecuada (CFI= .92, TLI= .88, SRMR= .05, RMSEA= .12). Es importante mencionar que, el TLI es altamente sensible al número de parámetros con respecto tamaño muestral (Doral, et. al., 2018), simultáneamente, se tiene en cuenta los factores de respuesta y las muestras como las de 100 sujetos que evidencia un RMSEA promedio de .13 (Morata, et. al., 2015).

**Instrucciones:** Marca con una “X” la frecuencia a las siguientes interrogantes, según corresponda su situación, donde 1: nunca; 2: casi nunca; 3: a veces; 4: a menudo; 5: muy a menudo.



**El Cuestionario de Agresión de Buss & Perry (AQ)**, procedente de Estados Unidos, originalmente de los autores Buss & Perry (1992). Mantiene una aplicación individual y colectiva, con tiempo estimado de 15 - 20 minutos, su entorno de aplicación: niños, jóvenes de 10 a 19 años. Su propósito es medir el nivel de agresividad. Constituido por 29 ítems, clasificados en cuatro dimensiones: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira. Los baremos para evaluar su totalidad corresponden a un rango de > 99 (muy alto), 83 – 98 (alto), 68 – 82 (medio) 52 – 67 (bajo) y < 51 (muy bajo).

Posteriormente, teniendo una adaptación peruana, realizada por Matalinares, et al. (2012). Estos investigadores evaluaron la validez y confiabilidad del instrumento en una investigación que involucró a 3632 adolescentes. Los resultados presentaron un coeficiente alfa de Cronbach de 0.83, lo que confirmó la solidez del instrumento en las cuatro dimensiones conocidas, con una varianza total del 60.8%.

El estudio piloto de la presente investigación contó con 103 participantes; se obtuvo como resultado un coeficiente de Alfa de Cronbach de .91, así como el Omega de McDonald de .92, con una estructura adecuada (CFI= .65, TLI= .62, SRMR= .09 y RMSEA= .11). Según Mulaik, et. al., (1989) tanto los índices de parsimonia como los de ajuste se ven influenciados por la cantidad de ítems y la carga factorial en modelos complejos. Esto puede tener un efecto negativo en muestras pequeñas.

Instrucciones: Marca con una “X” la frecuencia ante las siguientes afirmaciones o frases, según corresponda su situación, donde 1: completamente falso para mí; 2: bastante falso para mí; 3: ni verdadero ni falso para mí; 4: bastante verdadero para mí; 5: completamente verdadero para mí.

### **3.5 Procedimientos**

El presente estudio se realizó de manera gradual. Para comenzar la investigación, se plantearon ambas variables, para posteriormente analizar los antecedentes del tema y definir las variables teóricamente en fuentes de primer orden como: tesis, artículos, revistas científicas, etc. Después, se delimitaron los instrumentos a utilizar en el estudio, siendo: la Escala de Adicción de Videojuegos para Adolescentes y el Cuestionario de Agresividad de Buss & Perry, ambos con alta confiabilidad y validez. Para compilar los datos de la muestra, se solicitó permiso a los autores de las pruebas y se gestionó una autorización de la Universidad César Vallejo para los directores de las instituciones. Asimismo, se obtuvo el consentimiento informado de los padres. Luego, se aplicaron los instrumentos respetando los criterios

de inclusión y exclusión, en un tiempo estimado de 20 minutos. Posteriormente, se procedió a la importación de datos y al análisis de los resultados de manera cuantitativa y cualitativa; seguido, se discutieron estos hallazgos en relación con investigaciones previas asociadas de manera parcial o total con ambas variables. Finalmente, se elaboraron las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al grupo etario.

### **3.6 Métodos de análisis de datos**

En un primer momento, se ejecutó la recolección de datos de los instrumentos, mediante Microsoft Excel versión 2021 para su cuantificación. Posteriormente, los datos se importaron al programa Jamovi versión 28, el cual posee una considerable capacidad para procesar información, combinada con una interfaz de uso intuitivo; ampliamente empleado en instituciones a nivel global (The Jamovi Project, 2022). Se realizaron pruebas estadísticas como la prueba de Shapiro-Wilk, que determinó que los datos no contemplan una normalidad en la distribución, por lo que, se decidió emplear el coeficiente de Spearman para estadísticas no paramétricas. De acuerdo a ello, se analizó la relación de entre las variables adicción a los videojuegos y conductas agresivas, evaluando el nivel de cada constructo y realizando una comparación entre ambas variables según género. Luego, se interpretaron los resultados obtenidos de cada tabla generada por los análisis estadísticos, y se discutieron en relación con hallazgos previos. Finalmente, se elaboraron conclusiones fundamentadas en los resultados y se ofrecieron recomendaciones basadas en el estudio.

### **3.7 Aspectos éticos**

La presente investigación, se realizó de acuerdo a los lineamientos de ética. En conformidad con el Código de Ética de Investigación de la Universidad César Vallejo (2020) señalando la necesidad de que todas las investigaciones que involucran a personas se rijan por tres principios éticos fundamentados en el respeto hacia las personas, la búsqueda de lo beneficioso y lo justo. Tal como lo menciona el Art. 1 del código, que resalta la importancia de los procesos éticos en todas las investigaciones, dado que, permiten que el investigador pueda satisfacer las demandas y requisitos de dicho estudio, con el propósito de contribuir al conocimiento teórico. Además, conforme a lo establecido en el Art. 9 y Art. 10, se gestionó la carta de solicitud a los autores de las pruebas utilizadas para el estudio, acompañando cada solicitud con una cita para reconocer sus aportes. Del mismo modo, el Colegio

de Psicólogos del Perú (2018) enfatiza la relevancia de adherirse a las regulaciones éticas, como se detalla en los artículos 22, 23 y 24, como un requisito esencial para la investigación.

La integración de los principios bioéticos en la investigación y su aplicación de manera equilibrada es fundamental. En este estudio, se adoptó este enfoque asegurando la beneficencia de los participantes mediante un trato ético y respetuoso, con el objetivo de maximizar los beneficios potenciales y minimizar los riesgos asociados a su participación. Trazando el propósito de proteger la confidencialidad de los participantes, se aplicó un proceso de codificación diseñado internamente. Este proceso implicaba la creación de un código compuesto por "P", seguido de una letra: "A, B, C, D o E" que representaba el grado del estudiante (de 1ro a 5to de secundaria), acompañado de su día y mes de nacimiento, evitando así el uso de sus nombres en los instrumentos. Además, se evitó la maleficencia al asegurar que los estudiantes proporcionaran su consentimiento informado y al garantizar su seguridad y bienestar durante todo el proceso de investigación. Asimismo, se consideró la autonomía de los participantes proporcionándoles la información necesaria para tomar decisiones informadas.

#### IV. RESULTADOS

**Tabla 2**

*Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk.*

	Adicción a los videojuegos	Conductas agresivas
N	388	388
Media	15.8	70.5
Mediana	15.0	69.0
Asimetría	0.498	0.268
Curtosis	0.0107	-0.420
W de Shapiro-Wilk	0.972	0.986
Valor p de Shapiro-Wilk	< .001	< .001

*Nota: N=muestra; valor de p=significancia.*

La Tabla 2, muestra el resultado de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, evidenciando un nivel de significancia por debajo de .05 ( $p < .001$ ), indicando que los datos no siguen una distribución normal; por lo tanto, consideró emplear el coeficiente de Spearman para investigar las relaciones entre las variables y verificar las hipótesis formuladas (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2023).

**Tabla 3**

*Correlación entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas.*

	Correlaciones	Conductas agresivas
	Coeficiente de correlación Rho de Spearman	
		.363
Adicción a los videojuegos	$r^2$	.13
	P	< .001
	N	388

*Nota: Rho=Rho de Spearman;  $r^2$ =tamaño del efecto; p=significancia; N=muestra*

La Tabla 3, se contempla el análisis de la relación de las variables de interés. A través de la aplicación de la prueba estadística no paramétrica de Spearman, se determinó que existe una correlación directa y significativa ( $p < .001$ ) de efecto muy bajo ( $r^2 = .13$ ). Esto sugiere que la existencia de una relación estadística de dos variables no siempre implica que una cause directamente la otra variable (Roy, et. al., 2020).

**Tabla 4**

*Correlación entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de conductas agresivas.*

Variable	Coeficiente	Física	Verbal	Hostilidad	Ira
Adicción a los videojuegos	Rho	.359	.267	.271	.280
	r <sup>2</sup>	.12	.07	.07	.07
	p	< .001	< .001	< .001	< .001
	N	388	388	388	388

*Nota: Rho=Rho de Spearman; r<sup>2</sup>=tamaño del efecto; p=significancia; N=muestra.*

La Tabla 4, señala la relación entre el grado de adicción a los videojuegos y las dimensiones de conductas agresivas. Se detecta una correlación notablemente positiva y directa con un nivel de significancia ( $p < .001$ ), así como una magnitud de efecto muy bajo en la dimensión física ( $\rho = .35$ ;  $r^2 = .12$ ). Por otro lado, en las dimensiones verbal ( $\rho = .26$ ;  $r^2 = .07$ ), hostilidad ( $\rho = .27$ ;  $r^2 = .07$ ) e ira ( $\rho = .28$ ;  $r^2 = .07$ ) no se aprecia un tamaño de efecto (Cohen, 1998).

**Tabla 5**

*Nivel de adicción a los videojuegos.*

Adicción a los videojuegos	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	220	56.7 %
Promedio	153	39.4 %
Alto	15	3.9 %

En la Tabla 5, se demuestra que de la población estudiada, 220 participantes con un porcentaje de 56.7%, presenta un nivel bajo; mientras que, 153 encuestados pertenecen al nivel promedio, que añadido a 15 encuestados del nivel alto responden a un 43.3% de adolescentes que presentan adicción a los videojuegos.

**Tabla 6***Nivel de conductas agresivas.*

Conductas agresivas	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	70	18.0 %
Bajo	109	28.1 %
Medio	106	27.3 %
Alto	71	18.3 %
Muy Alto	32	8.2 %

En la Tabla 6, se evidencia de la muestra seleccionada que, 179 participantes con un porcentaje de 46.1% se encuentran niveles bajos, en su conjunto. Por otro lado, 209 de los encuestados se ubica en los niveles significativo y altos representando por un 53.6% de adolescentes que manifiestan conductas agresivas.

**Tabla 7***Nivel de adicción a los videojuegos según género.*

Adicción a los videojuegos	Género	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	Femenino	138	35.6 %
	Masculino	82	21.1 %
Promedio	Femenino	46	11.9 %
	Masculino	107	27.6 %
Alto	Femenino	4	1.0 %
	Masculino	11	2.8 %

En la Tabla 7, se representa el nivel de adicción a los videojuegos, según género. Se verifica que, entre el género masculino, hay una predominancia de niveles promedio y alto con un 30.4%; a diferencia del nivel bajo representado por el 21.1%. Por otro lado, en el género femenino, el 35.6% muestra un nivel bajo; en tanto, sólo el 12.9% presenta niveles altos de adicción a los videojuegos.

**Tabla 8***Nivel de conductas agresivas según género.*

Conductas agresivas	Género	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	Femenino	33	8.5 %
	Masculino	37	9.5 %
Bajo	Femenino	54	13.9 %
	Masculino	55	14.2 %
Medio	Femenino	47	12.1 %
	Masculino	59	15.2 %
Alto	Femenino	37	9.5 %
	Masculino	34	8.8 %
Muy Alto	Femenino	17	4.4 %
	Masculino	15	3.9 %

En la Tabla 8, se indica el nivel de conductas agresivas, según género. Se identificó que, en relación al género masculino, el 27.9% muestra con mayor predominancia niveles medio, alto y muy alto de conductas agresivas; mientras que, el 23.7% de adolescentes se ubica en los niveles bajo y muy bajo. Respecto al género femenino, el 26% expone niveles medio, alto y muy alto de conductas agresivas; en contraposición al 22.4% que presenta un nivel bajo de esta variable.

## V. DISCUSIÓN

La adicción a los videojuegos podría influir de manera significativa en las conductas agresivas, manifestándose mediante comportamientos impulsivos y violentos. Estudiar ambos constructos es fundamental, ya que permite comprender cómo la intensidad dedicada a los videojuegos puede impactar sobre el desarrollo socioemocional de los adolescentes. Por consiguiente, la presente investigación se enfocó en determinar el nivel de relación entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado; por lo que, se realizó una búsqueda de información mediante fuentes de primer orden, revisando la literatura, con el fin de contrastar los resultados cuantitativos de investigaciones previas de ambas variables. Por tanto, es importante resaltar que este estudio aporta significativamente al conocimiento actual, proporcionando una perspectiva y datos actualizados sobre las variables.

En relación a los resultados del objetivo principal, se apreció que existe una significancia y relación directa, de efecto muy bajo ( $\rho=.363$ ;  $p<.001$ ;  $r^2=.013$ ) entre ambas variables de interés. Contrastando los resultados, es similar con la investigación de Chiclayo (2021) quien refuerza el hallazgo de este estudio sustentando que existe una relación positiva y de efecto muy bajo entre ambas variables ( $\rho=.33$ ;  $p<.001$ ). En contraposición con lo encontrado por Estrada, et. al. (2021) quienes señalaron que existe una relación directa y significativa entre los constructos ( $\rho=.64$ ;  $p<0,05$ ). Lo que sugiere que, no exclusivamente la adicción a los videojuegos influye sobre las conductas agresivas, es decir, otros factores externos denominados "factores protectores" pueden modular dichas conductas como una respuesta para mitigar problemas, dependiendo de las percepciones individuales. Según la Teoría de la Catarsis de los Consumidores, la internalización de sentimientos negativos lleva al individuo a practicar videojuegos como una forma de alivio para llenar vacíos internos. En consonancia, Feshbach y Singer (1971) determinan que las personas expuestas a estos contenidos violentos pueden desarrollar conductas agresivas.

El estudio destacó por su relevancia temática, uso de metodología cuantitativa, revisión de fuentes de primer orden y comparación con investigaciones previas, no obstante, presenta limitaciones como la baja magnitud de relación encontrada, la influencia de factores externos y la variabilidad en los resultados en comparación con otros estudios.



Los datos revelaron una correlación directa y significativa, pero de efecto muy bajo entre las variables, sugiriendo que otros elementos externos pueden influir en estas conductas, sugiriendo que, en medio de ambas variables se encuentra como ente regulador de las conductas, los factores protectores que posee cada individuo. Los resultados respaldan hallazgos previos y resaltan la importancia de estimar las consecuencias del uso de tecnología y la relación con el medio de los adolescentes en la manifestación de conductas agresivas.

La adicción a los videojuegos puede impactar considerablemente sobre la agresividad física, verbal, la hostilidad y la ira en adolescentes, provocando conductas impulsivas y conflictivas, afectando uno o más ámbitos de la vida del adolescente. Respecto al primer objetivo específico, pretendió determinar el nivel de relación de adicción a los videojuegos y las dimensiones de conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas, resaltando la relevancia de examinar hasta qué punto la adicción a los videojuegos se vuelve problemática y se manifiesta a través de conductas agresivas físicas, verbales, hostiles o ira.

En función a los resultados obtenidos, se reveló una tendencia ligeramente mayor de agresividad física ( $\rho=.35$ ;  $r^2=.12$ ) entre los adolescentes, con respecto a las dimensiones verbal ( $\rho=.26$ ;  $r^2=.07$ ), hostilidad ( $\rho=.27$ ;  $r^2=.07$ ) e ira ( $\rho=.28$ ;  $r^2=.07$ ) que no muestran un tamaño de efecto. Con lo que plantean Apaza y Guzmán (2023), quienes demostraron que el exceso de videojuegos y la agresividad, mantienen una relación directa y positiva, así como con sus dimensiones: abstinencia y abuso y tolerancia. Esto se atribuye en gran medida a la influencia de los videojuegos, que incluyen imágenes y acciones de violencia física, que los adolescentes interiorizan, trasladándolos a la vida real. Bajo la perspectiva de Griffiths (2005), quien sugiere que la adicción a los videojuegos se origina en la búsqueda del placer y satisfacción personal, como una vía de escape ante la ausencia necesidades externas en otros ámbitos. Mientras, Buss (1988), expone que, en el caso de la agresión impulsiva, se refuerzan factores relacionados con estímulos cotidianos de la vida del individuo.

El estudio sobre la asociación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de las conductas agresivas, destacó por su relevancia temática actual, enfoque específico, evaluación objetiva y referencias a estudios previos. Por otro lado, la limitación radicó en el efecto bajo entre la primera variable y las dimensiones de la

segunda y el enfoque cualitativo que impide la comprensión profunda de los mecanismos subyacentes o agentes externos.

Aunque se observó una correlación significativa de efecto débil entre ambos constructos en adolescentes, es importante considerar otros agentes que se relacionen con el comportamiento agresivo. Esta relación destacó la relevancia de analizar el rol de los videojuegos en el desarrollo de la agresión, bajo la teoría del aprendizaje social.

La preocupación debido al potencial impacto de los videojuegos adictivos en adolescentes ha ido acrecentando, debido a su potencial impacto negativo en diversos aspectos de la vida, por ende, un nivel significativo de adicción puede afectar el rendimiento académico, las relaciones interpersonales, la salud física y mental, y el mantenimiento de habilidades sociales. Con respecto al segundo objetivo específico, se centró en determinar un nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de instituciones educativas, fundamentalmente la importancia de verificar el grado de impacto que tiene esta variable para conocer de qué manera se relaciona con la conducta.

Los resultados expusieron niveles predominantemente bajos de adicción a los videojuegos (56.7%), seguido de niveles significativos y altos (43.3%). Al respecto, se pudo evidenciar que 4 de cada 10 adolescentes presentan adicción a los videojuegos. Lo contrastado por Guevara, et. al. (2021) quienes evidencian una mínima dependencia de adicción a los videojuegos y en contraposición con lo hallado por Chiclayo (2021) quien determina un nivel moderado de adicción a los videojuegos, representado por 45.8%. Esta distribución sugiere una variabilidad en la relación entre los adolescentes y su uso de videojuegos, lo que podría implicar diferentes niveles de impacto psicológico y comportamental en función del grado de adicción. Este párrafo se apoya en el modelo Cognitivo Conductual sugiriendo que las personas mantienen su comportamiento adictivo debido a incentivos tanto positivos como negativos, manteniendo una dinámica de recompensa y repetición de conductas, según Hawkins (2009).

El análisis del nivel de adicción a los videojuegos se distinguió por la metodología utilizada, así como por la comparación con estudios previos y la fundamentación teórica que explica esta variable. Sin embargo, evidenció debilidades respecto a la generalización de los resultados, ya que se basan en un contexto específico.

Por consiguiente, se señaló que el efecto de los videojuegos en los adolescentes difiere en función de su grado de adicción, y destaca la importancia de considerar las consecuencias negativas en diferentes aspectos de sus vidas. Esto destacó la necesidad de comprender las implicaciones psicológicas del uso de videojuegos en esta población.

Las conductas agresivas en adolescentes pueden generar una repercusión en su desarrollo social, emocional y académico, por lo que, un nivel elevado de agresividad puede conducir a problemas de convivencia, dificultades en el rendimiento escolar, y afecciones en la salud física - mental. En consideración al tercer objetivo específico, se determinó el nivel de conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas, es fundamental verificar el nivel de conductas agresivas para determinar el impacto que genera en el grupo etario y analizar la predominancia de su manifestación.

Los resultados presentaron niveles predominantemente significativos y altos de manifestación de conductas agresivas (53.6%), mientras que menos de la mitad de los adolescentes se ubicó en los niveles bajos (46.1%). Los datos demostraron que, 5 de cada 10 adolescentes en promedio, presentaron manifestaciones de conductas agresivas. Estos resultados son contrastados con los que expone Chiclayo (2021) donde consideró un nivel mayormente moderado de agresividad representado por un 53.3%. En contraposición con Guevara, et. al. (2021) quienes evidenciaron una mínima manifestación de agresividad. Lo que sugirió una variedad en la intensidad de las conductas agresivas entre los adolescentes, lo que puede tener implicaciones significativas en su bienestar psicológico y su interacción con el entorno social. De igual manera, se contó con un enfoque teórico respaldado por la teoría del cognitivismo social, el cual argumenta que los procesos cognitivos, la percepción de la realidad y las expectativas sociales son moduladores de la expresión de la agresión (Huesmann, 1988).

La metodología utilizada presentó fortalezas significativas, como el uso de datos cuantitativos específicos que permiten una evaluación precisa de las conductas agresivas y la comparación con estudios previos que refuerzan la credibilidad de los resultados. No obstante, también presentó limitaciones, como la generalización limitada de los resultados a otros grupos fuera del contexto educativo.

Por ende, los adolescentes mostraron una variedad en los niveles de conductas agresivas, con una significancia en niveles medio, alto o muy alto, lo que

sugiere una complejidad en su expresión de dichas conductas, relacionado con los estímulos que brinda el medio y su impacto en su bienestar psicológico y social.

El grado de adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en adolescentes varían significativamente según el género, por ello, los estudios indicaron diferencias en la prevalencia y manifestación de estos comportamientos entre varones y mujeres. El cuarto objetivo específico comparó los niveles de ambos constructos según género en adolescentes de instituciones educativas, es así que, la importancia de analizar esta distinción radica en identificar la prevalencia de ambas variables y su estancia en el grupo etario.

De acuerdo a los resultados, se evidenció que el género masculino tuvo una mayor tendencia en los niveles significativos y altos de adicción a los videojuegos, contrastado con el género femenino quienes evidenciaron niveles más bajos. Por lo que se refiere a conductas agresivas, se detectó un nivel mayormente moderado de conductas agresivas en el género masculino, en comparación con el género femenino con un porcentaje ligeramente menor. Los resultados obtenidos son contrastados con Márquez, et al. (2023) quienes hallaron que el género masculino tiende a utilizar los videojuegos en mayor medida. De manera similar, el estudio de Sánchez, Telumbre y Castillo (2021) indicó que el 85.5% de los estudiantes emplean videojuegos, siendo más común entre los hombres. Estas disparidades pueden reflejar diferencias en preferencias de entretenimiento y factores sociales que moldean las expectativas de género. En ese sentido, la Teoría del Cognitivismo social, se enfocó en los procesos cognitivos: pensamientos, emociones, motivación y conducta de las personas frente al medio social de acuerdo a las expectativas que esta regula sobre ellos (Huesmann, 1988).

En cuanto a las fortalezas destacó el análisis según género y la referencia a estudios previos. Por otro lado, presentó limitaciones a nivel de una descripción cualitativa lo suficiente específico como para explicar de manera extendida la diferencia por géneros.

En resumen, se fundamentó la importancia de estimar las diferencias de género y los factores de atención al abordar el uso de videojuegos en intervenciones psicológicas. Así como, un perfil de usuario, que ocasionalmente se encuentra ligado a figuras representativas de acción y de violencia, en la mayoría de plataformas de videojuegos.

## **VI. CONCLUSIONES**

En primer lugar, se determinó que existe una relación directa y significativa con efecto muy bajo entre adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado.

En segundo lugar, se constató que la adicción a los videojuegos mantiene una relación directa y significativa con efecto bajo con la dimensión física, no obstante, las dimensiones: verbal, hostilidad e ira, no mantienen un tamaño de efecto.

En tercer lugar, se estableció la presencia de niveles predominantemente bajos de adicción a los videojuegos, mientras que, los niveles significativos y altos muestran menor predisposición entre los adolescentes.

En cuarto lugar, se evidenció que hay mayor predominancia de conductas agresivas en los niveles significativos y altos, mientras que, los niveles bajos muestran una menor tendencia entre adolescentes.

Por último, se demostró que el género masculino presenta una tendencia positiva a desarrollar niveles mayormente moderados adicción a los videojuegos y conductas agresivas, respecto al género femenino que representa un nivel significativamente más bajo de adicción y un porcentaje ligeramente menor de conductas agresivas entre los adolescentes.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Se recomienda a las instituciones diseñar y ejecutar un programa o charlas orientadas a la modulación de conductas agresivas, a través de los profesionales competentes, identificando en el proceso el reconocimiento y validación de las emociones, así como a la prevención de manifestaciones de agresividad en los centros educativos.

Se sugiere al personal institucional, implementar estrategias psicoeducativas de aprendizaje que fomenten la inclusión y el respeto en la comunidad educativa, mediante campañas y capacitaciones constantes.

Se recomienda realizar una mayor difusión de las escuelas de padres en los centros educativos, para lograr una mayor asistencia y compromiso de los apoderados hacia la salud integral de los adolescentes.

Se sugiere a la población beneficiaria a establecer relaciones interpersonales adecuadas, mediante la concientización por parte de los directivos institucionales. Por ende, contar talleres psicológicos y/o programas promoverá la reducción de conductas agresivas.

Por último, se recomienda a los futuros investigadores realizar un estudio orientado en el origen y efecto de ambas variables, con el objetivo de extender la revisión teórica, aportando a la comunidad científica. Asimismo, se impulsa a explorar las variables en otros ámbitos diferentes al planteado en esta investigación.

## REFERENCIAS

- Aguilar, S. (2005). Fórmulas para el cálculo de la muestra en investigaciones de salud. *Salud en Tabasco*, 11(1-2), 333-338. <https://www.redalyc.org/pdf/487/48711206.pdf>
- Alvarez, D., y Morales, K. (2023). *La agresividad y el uso de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del Callao, 2023* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/132989/Alvarez\\_BDB-Morales\\_DKM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/132989/Alvarez_BDB-Morales_DKM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- American Academy of Child & Adolescent Psychiatry. (n.d.). *Comprendiendo el comportamiento violento de niños y adolescentes (N°. 55)*. [https://www.aacap.org/AACAP/Families\\_and\\_Youth/Facts\\_for\\_Families/FFF-Spanish/Comprendiendo-el-Comportamiento-Violento-de-Ninos-y-Adolescentes-055.aspx](https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Spanish/Comprendiendo-el-Comportamiento-Violento-de-Ninos-y-Adolescentes-055.aspx)
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed.).
- Ames, P. (2014). Niños y adolescentes frente a las nuevas tecnologías: Acceso y uso de las tecnologías educativas en las escuelas peruanas. *Revista peruana de investigación educativa*, 6, 145-172. [https://www.siep.org.pe/wp-content/uploads/06\\_06\\_Ames.pdf](https://www.siep.org.pe/wp-content/uploads/06_06_Ames.pdf)
- Apaza, D., y Guzmán, G. (2023). *Relación entre el uso excesivo de los videojuegos, agresividad y funcionalidad familiar en estudiantes del nivel secundario de San Juan de Lurigancho, 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/115122/Apaza\\_RDB-Guzm%c3%a1n\\_LGK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/115122/Apaza_RDB-Guzm%c3%a1n_LGK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Archer, J. (2004). Sex differences in aggression in real-world settings: A meta-analytic review. *Review of General Psychology*, 8(4), 291-322.
- Arias, J., y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques consulting EIRL. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Editorial Prentice-Hall.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3ª ed.). Pearson Educación.

- Buss, A. (1961). *The Psychology of agresión*. Editorial Willey.  
<https://garfield.library.upenn.edu/classics1982/A1982MV90100001.pdf>
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(1), 452-459.
- Cahuaza, Y., y Paz, A. (2019). *Evidencia De Validez Y Confiabilidad De La Escala De Adicción a Videojuegos Para Adolescentes De La Ciudad De Trujillo* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37744/paz\\_ga.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37744/paz_ga.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carrión, O., y Mitsunaga, L. (2023). *Agresividad y funcionalidad familiar en adolescentes de una institución educativa del Callao, 2023* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/124896/Carrion\\_COE-Mitsunaga\\_RLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/124896/Carrion_COE-Mitsunaga_RLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Casas, J., et. al. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionario y tratamiento estadístico de los datos. *Atención Primaria*, 31(8), 527-38.  
<http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+l.+Cuestionario+y+Estadistica.pdf>
- Chiclayo, C. (2021). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/75392/Chiclayo\\_JCM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/75392/Chiclayo_JCM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Colegio de Psicólogos del Perú [CPP]. (2018). *Código de Ética y Deontología*. Concejo Directivo Nacional.  
[https://www.cpsp.pe/documentos/marco\\_legal/codigo\\_de\\_etica\\_y\\_deontologia.pdf](https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf)
- Cuervo, E. (2016). Exploración del concepto de violencia y sus implicaciones en educación. *Política y Cultura*, núm. 46, pp. 77-97.  
<https://www.scielo.org.mx/pdf/polcul/n46/0188-7742-polcul-46-00077.pdf>
- Doral, et. al. (2018). Modelos de ecuaciones estructurales en investigaciones de ciencias sociales: Experiencia de uso en Facebook. *Revista de Ciencias*



- Sociales (Ve)*, vol. XXIV, núm. 1, pp. 22-40.  
<https://www.redalyc.org/journal/280/28059578003/html/>
- Estrada, E., et. al. (2021). Adicción a internet y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Apuntes Universitarios* 11(1), 140-157.  
<https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/560/653>
- Food and Agriculture Organization of the United Nations (FAO). (2008). *Nuclear techniques in food and agriculture*.  
<https://www.fao.org/3/y5673s/y5673s1n.htm>
- Feshbach, S., & Singer, R.D. (1971). *Television and aggression*. Editorial Jossey-Bass.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2018). *La mitad de los adolescentes del mundo sufre violencia en la escuela*.  
<https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/la-mitad-de-los-adolescentes-del-mundo-sufre-violencia-en-la-escuela#:~:text=Seg%C3%BAAn%20los%20%C3%BAltimos%20datos%20disponibles,que%20acosan%20a%20sus%20compa%C3%B1eros>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2022). *Los adolescentes están muy ligados a la tecnología, pero ¿sabemos cómo la utilizan?*  
<https://www.unicef.es/noticia/adolescentes-y-tecnologia-como-la-utilizan#:~:text=%E2%80%9CEI%20uso%20problem%C3%A1tico%20de%20internet,Pol%C3%ADticas%20de%20Infancia%2C%20Carmen%20Molina>
- Gervacio, R., Mata, M. (2023). *La empatía como variable moderadora de la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la ciudad de Trujillo* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/141158/Gervacio\\_PRR-Mata\\_AMM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/141158/Gervacio_PRR-Mata_AMM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la Literatura. *Psicología Conductual*, Vol. 13, Nº 3, 2005, pp. 445-462.  
[https://www.behavioralpsycho.com/wpcontent/uploads/2020/04/08.Griffiths\\_13-3oa.pdf](https://www.behavioralpsycho.com/wpcontent/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf)

- Gómez, F., Devis, J., y Molina, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Revista Comunicar*, 2(1), 154-164. <https://www.revistacomunicar.com/html/65/es/65-2020-08.html>
- Gonzáles, M. (2021). *Videojuegos y violencia escolar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Rosa Flores de Oliva – Chiclayo* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57958/Gonz%  
%a1les\\_RM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57958/Gonz%c3%a1les_RM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Guevara, G., et. al. (2021). Conductas de adicción a videojuegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria. *Revista Hacedor*. Vol. 5/ N°2, pp.155-165. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/1938/2520>
- Hawkins, J. et. al. (2009). Assessing phylogenetic motif models for predicting transcription factor binding sites. *Bioinformatics* 25(12), 339-47. <https://www.yeastgenome.org/reference/S000130457>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2023). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (2ª ed.). Editorial McGraw Hill.
- Huesmann, L. (1988). An information processing model for the development of aggression. *Aggressive Behavior*, 14, pp. 13-24.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2017). *Resultados definitivos de los Censos Nacionales 2017 provincia de Lima*. [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1583/](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1583/)
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2018). *Aumentó significativamente acceso a Internet de la población de 6 a 17 años mediante telefonía móvil durante el cuarto trimestre de 2017*. INEI sitio web. <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/aumento-significativamente-acceso-a-internet-de-la-poblacion-de-6-a-17-anos-mediante-telefonía-movil-durante-el-cuarto-trimestre-de-2017-10619/>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2022). *Compendio Estadístico*. Perú. <https://www.gob.pe/institucion/inei/informes-publicaciones/3655985-compendio-estadistico-peru-2022>

- Jiménez, F. (2020). Antropología de la violencia: origen, causas y realidad de la violencia híbrida. *Revista De Cultura De Paz*, 3, 9-51. <https://revistadeculturadepaz.com/index.php/culturapaz/article/view/62>
- Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). *Investigación del comportamiento. Métodos de Investigación en las ciencias sociales*. Editorial McGraw-Hill.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J., & Tirado, S. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes. *Atención Primaria*, 1-7. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656716303948>
- López, I., y Suclupe, H. (2022). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93514/Lopez\\_GI-M-Suclupe\\_HHO-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93514/Lopez_GI-M-Suclupe_HHO-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Majid, A., et. al. (2022). The association between Video Game Type and Aggressive Behaviors in Saudi Youth: A pilot study. *Behavior Science*, 12(8), 289. <https://www.mdpi.com/2076-328X/12/8/289>
- Marengo, L., et. al. (2015). ¿Gamer o adicto?: Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1-12. [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_isoref&pid=S2075-94792015000300001&lng=pt&tlng=es#:~:text=https%3A//dx.doi.org/10.5579/rnl.2015.0266](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_isoref&pid=S2075-94792015000300001&lng=pt&tlng=es#:~:text=https%3A//dx.doi.org/10.5579/rnl.2015.0266)
- Márquez, C., et. al. (2023). Relación entre los videojuegos durante la pandemia de Covid-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento. *International Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD Revista de Psicología, N°1 - Volumen 2*. <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/2492>
- Martínez, A. (2016). La violencia. Conceptualización y elementos para su estudio. *Política y Cultura*, núm. 46, pp. 7-31. <https://www.redalyc.org/pdf/267/26748302002.pdf>

- Matalinares, M., et. al. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss & Perry. *Revista de Investigación en Psicología* Vol. 15 Núm. 1. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3674>
- Meneses, G. (2007). *Las nuevas tecnologías de la información*. <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/8929/2Lasnuevatecnologiadelainformacion.pdf?sequence=8>
- Ministerio de Educación (MINEDU). (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 (MINSA). (13 de marzo del 2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Morata, et. al. (2015). Análisis Factorial Confirmatorio. Recomendaciones sobre mínimos cuadrados no ponderados en función del error Tipo I de Ji-cuadrado y RMSEA. *Acción Psicológica*, 12(1), 79-90. <https://revistas.uned.es/index.php/accionpsicologica/article/view/14362>
- Moro, A., Ruiz, M., & Fonseca, J. (2022). Use of social networks, video games and violent behaviour in adolescence among secondary school students in the Basque Country. *BMC Psychology* 10, 241. <https://bmcpyschology.biomedcentral.com/articles/10.1186/s40359-022-00947-w>
- Mulaik, A., et. al. (1989). Evaluation of goodness-of-fit indices for structural equation models. *Psychological Bulletin*. Vol. 105, No. 3., pp. 430-445. Washington, EEUU.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2019). *Trastorno por videojuegos como problema mental*. <https://psicoadolescencia.com.ar/docs/internet/inter016.pdf>
- Organización Panamericana de la Salud (OPS). (2020). *Los jóvenes y la salud mental en un mundo en transformación*. <https://www.paho.org/es/temas/salud-mental>
- Peña, M., et. al. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, vol. 14, núm. 2, pp, 476-482. <https://www.redalyc.org/pdf/727/72714245.pdf>

- Red Distrital de Bibliotecas Públicas de Bogotá. (06 de octubre del 2020). ¿Cómo surgen los videojuegos? *BibloRed*.  
<https://www.biblored.gov.co/noticias/videojuegos-bdb>
- Rodríguez, M., y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Revista electrónica trimestral de Enfermería* (62), 557-571. <https://revistas.um.es/eglobal/article/view/438641>
- Sánchez, J., Telumbre, J., y Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, Vol. 21(1), 1- 14. <https://ojs.haaaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=558&path%5B%5D=405>
- Seguro Social de Salud (EsSalud). (2018). *EsSalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental*. <https://www.essalud.gob.pe/essalud-advierte-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>
- Soria, V., et. al. (2023). *Habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del AA. HH. Márquez - Callao, 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad Continental]. Repositorio institucional Continental. [https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14025/1/IV\\_FHU\\_501\\_TE\\_Soria\\_Vilchez\\_Quispe\\_2023.pdf](https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14025/1/IV_FHU_501_TE_Soria_Vilchez_Quispe_2023.pdf)
- The Jamovi Project. (2022). *Jamovi (versión 2.3) [software]*. <https://www.jamovi.org/>
- Universidad Cesar Vallejo. (2020). *Resolución de Consejo Universitario N° 0262-2020/UCV*. <https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/11/RCUN%C2%B00262-2020-UCV-Aprueba-Actualizaci%C3%B3n-del-C%C3%B3digo-%C3%89tica-en-Investigaci%C3%B3n-1-1.pdf>
- Ventura, J. (2017). intervalos de confianza para el coeficiente omega: propuesta para el cálculo. *Adicciones*, 30(1), 1-3. <https://doi.org/10.20882/adicciones.962>
- Yubero, S., Larrañaga, E., Navarro, R., y Sánchez, S. (2023). *Lectura y acoso escolar. Propuestas para la mejora de la convivencia*. Editorial Narcea. [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=dPbGEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=lectura+de+acoso+escolar+libro&ots=jl3ihaHMB1&sig=xfr862TmmZJaimd66JdGZO1YHuc&redir\\_esc=y#v=onepage&q=lectura%20de%20acoso%20escolar%20libro&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=dPbGEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=lectura+de+acoso+escolar+libro&ots=jl3ihaHMB1&sig=xfr862TmmZJaimd66JdGZO1YHuc&redir_esc=y#v=onepage&q=lectura%20de%20acoso%20escolar%20libro&f=false)

# ANEXOS

## Anexo1: Matriz de Consistencia

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES E ITEMS		MÉTODO
	General	General	Variable 1: Adicción a los videojuegos		
	Existe relación entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024.	Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024.	Dimensiones	Ítems	Diseño: No experimental y transversal
			Unidimensional	1 al 7	Nivel: Descriptivo-correlacional.
	Específicos	Específicos	Variable 2: Conductas agresivas		POBLACIÓN-MUESTRA
¿Existe una relación entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024?	<p>a) Existe una la relación entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024.</p> <p>b) Existe una relación entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas, según sexo en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024.</p> <p>c) Existe un nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024.</p> <p>d) Existe un nivel de conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024.</p>	<p>a) Delimitar la relación de la adicción a los videojuegos y las dimensiones de conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024.</p> <p>b) Describir la relación de la adicción a los videojuegos y conductas agresivas, según sexo en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024.</p> <p>c) Identificar el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024.</p> <p>d) Conocer el nivel de conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024.</p>	Dimensiones	Ítems	N= 39720 n= 380
			Agresividad Física		<b>Instrumentos</b>
			Agresividad Verbal	1 al 29	
			Hostilidad		
			Ira		Escala de Adicción a los videojuegos (GASA)  Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (AQ).

## Anexo 2: Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	Comportamiento recurrente en individuos mediante dispositivos tecnológicos, en el que se llevan a cabo diversas acciones, como la superación de obstáculos y desafíos virtuales, de manera constante (Wang, et. al., 2008).	Las puntuaciones han sido obtenidas, mediante la aplicación de la Escala de adicción de videojuegos para adolescentes (GASA; Lemmens, et. al., 2009)  Validación Peruana: Carhuaza y Paz (2019)	UNIDIMENSIONAL	Abstinencia Conflictividad Problemas Tolerancia Saliencia Recaídas Emoción	1 al 7	ORDINAL  Tipo: Likert  Opciones de respuesta: Desde “nunca” hasta “muy a menudo”  Puntaje: Del 1 al 5

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM	ESCALA	
CONDUCTAS AGRESIVAS	La agresividad es una forma de respuesta que refleja la singularidad del ser humano y se manifiesta con la intención de causar daño a otros individuos. Esta puede manifestarse tanto de manera física como verbal, y suele estar acompañada de sentimientos de ira y hostilidad (Buss y Perry, 1992).	Las puntuaciones han sido obtenidas, mediante la aplicación del Cuestionario de agresión de Buss y Perry (AQ; 1992)	Validación Peruana: Matalinares, et. al., 2012	AGRESIVIDAD FÍSICA	Golpes	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29	ORDINAL Tipo: Likert Opciones de respuesta: Desde "completamente falso para mí" hasta "completamente verdadero para mí" Puntaje: Del 1 al 5
				Patadas	Puñetes		
				AGRESIVIDAD VERBAL	Insultos	2, 6, 10, 14, 18	
				Críticas	Amenazas		
			HOSTILIDAD	Envidia	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28		
			IRA		3, 7, 11, 15, 19, 22, 25		



### Anexo 3. Instrumentos

#### CUESTIONARIO DE LA ESCALA DE ADICCIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES

(GASA)

**EDAD:**                      **GÉNERO:**      (F) – (M)      **LUGAR DE PROCEDENCIA:**

**GRADO DE INSTRUCCIÓN:** Secundario ( )      Técnico ( )                      Superior ( )

	Nunca	Casi nunca	A veces	A menudo	Muy a menudo
1.- ¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses piensas en jugar durante el día?	1	2	3	4	5
2.- ¿Has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
3.- ¿Juegas para olvidarte de los problemas?	1	2	3	4	5
4.- ¿Alguien ha intentado que reduzcas el tiempo que le dedicas al juego?	1	2	3	4	5
5.- ¿Has sentido tristeza, angustia cuando no has podido jugar?	1	2	3	4	5
6.- ¿Te has peleado con otras personas (amigos, padres, hermanos) por el tiempo que dedicas al juego?	1	2	3	4	5
7.- ¿Has desatendido actividades importantes (escuela, familia, deportes) por jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5

## CUESTIONARIO DE AGRESIÓN DE BUSS Y PERRY (1992)

Adaptación de Matalinares, et. al. (2012)

EDAD: \_\_\_\_\_ Género: F M Fecha: \_\_\_\_\_

A continuación, encontrará una serie de preguntas relacionadas con la agresividad; se le pide que marque con “X” una de las cinco opciones que aparecen en el extremo derecho de cada pregunta. Sus respuestas serán totalmente **ANÓNIMAS**. Por favor, seleccione la opción que mejor explique su forma de comportarse. Se le pide sinceridad a la hora de responder.

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

1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	1	2	3	4	5
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.	1	2	3	4	5
4	A veces soy bastante envidioso.	1	2	3	4	5
5	Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	1	2	3	4	5
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	1	2	3	4	5
7	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.	1	2	3	4	5
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	1	2	3	4	5
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	1	2	3	4	5
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	1	2	3	4	5
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	1	2	3	4	5
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	1	2	3	4	5
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.	1	2	3	4	5
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.	1	2	3	4	5
15	Soy una persona apacible (tranquila).	1	2	3	4	5

16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	1	2	3	4	5
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	1	2	3	4	5
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	1	2	3	4	5
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	1	2	3	4	5
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	1	2	3	4	5
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegaremos a pegarnos.	1	2	3	4	5
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	1	2	3	4	5
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	1	2	3	4	5
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	1	2	3	4	5
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	1	2	3	4	5
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	1	2	3	4	5
27	He amenazado a gente que conozco.	1	2	3	4	5
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	1	2	3	4	5
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	1	2	3	4	5

## **Anexo 4: Ficha sociodemográfica**

Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024

### **DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS**

Los datos proporcionados se mantendrán en confidencialidad:

Marca con una "X" según corresponda:

#### **Género:**

- 1) Femenino
- 2) Masculino

#### **Edad:**

- a) 12
- b) 13
- c) 14
- d) 15
- e) 16
- f) 17

#### **Grado de Instrucción:**

- 1) Superior
- 2) Técnico
- 3) Secundario

## Anexo 5: Cartas de presentación de la escuela firmada para el piloto



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo"

Los Olivos, 20 de Octubre de 2023

### CARTA INV.N°1513 -2023/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sr.  
**Rommel Manuel Ponte Ponte**  
Director  
**I.E.P. CRISTO REY**  
Jr. Colón 456, Callao

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **FLORES LOPEZ, PAMELA NICOLE** con DNI N° **70402124** estudiante de la carrera de psicología, con código de matrícula N° **7002277520** quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: "**Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024**" Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizara una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, sólo para fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Psicóloga  
Angela  
Cartolin  
*[Handwritten signature]*



Mgtr Sandra Patricia Cespedes Vargas  
Machuca,  
Jefe de la Escuela Profesional de Psicología  
Filial Lima - Norte

  
Lic. Rommel M. Ponte Ponte  
DIRECTOR  
I.E.P. "CRISTO REY"

## Anexo 6: Cartas de presentación de la escuela firmadas para la muestra final



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Los Olivos, 27 de Febrero de 2024

### CARTA N° 042 -2024/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sr.  
**JORGE L. AGUIRRE V.**  
DIRECTOR  
I.E.P. DIEGO THOMSON  
JR. CAÑETE 150, CALLAO

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **FLORES LOPEZ PAMELA NICOLE** con DNI **70402124** estudiante de la carrera de psicología del XI ciclo, con código de matrícula N° **7002277520** quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: "**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL CALLAO CERCADO, 2024**". Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con la Muestra final obtenida.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, sólo para fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



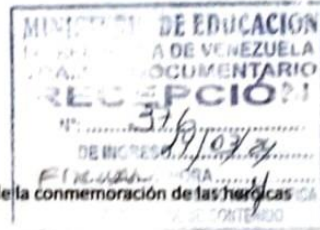
**Mg. Erika Roxana Estrada Alomia**  
Coordinadora de la Escuela de Psicología  
Filial Lima - Campus Lima Norte





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"



Los Olivos, 14 de Marzo de 2024

**CARTA N° 228 -2024/EP/PSI. UCV LIMA-LN**

Sr.  
**ISAAC ABARCA SANCHEZ**  
DIRECTOR  
**C.N. REPÚBLICA DE VENEZUELA**  
PAITA 146, CALLAO

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **FLORES LOPEZ PAMELA NICOLE** con **DNI 70402124** estudiante de la carrera de psicología del **XI** ciclo, con código de matrícula **N° 7002277520** quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL CALLAO CERCADO, 2024"**. Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con la Muestra final obtenida.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, sólo para fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

**Mg. Erika Roxana Estrada Alomia**  
Coordinadora de la Escuela de Psicología  
Filial Lima - Campus Lima Norte

## Anexo 7: Cartas de autorización para realizar la muestra en las instituciones.



IEP. DIEGO THOMSON

Callao, 01 de marzo del 2024

Sra.

**Erika Estrada Alomia**

Coordinadora de la Escuela de Psicología

**Universidad César Vallejo – Lima Norte**

**ASUNTO: CARTA DE ACEPTACIÓN PARA REALIZAR LA  
MUESTRA FINAL EN LA I.E.P DIEGO THOMSON**

Reciba un cordial y respetuoso saludo, la presente es con la finalidad de comunicarle que la señorita FLORES LOPEZ PAMELA NICOLE con DNI 70402124, ha sido autorizada para realizar la muestra final de su investigación titulada "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL CALLAO CERCADO, 2024"; por lo que, brindaremos el contacto directo con la psicóloga de la institución y las facilidades para llevar a cabo dicha aplicación en nuestra casa de estudios DIEGO THOMSON.

- ✓ Director/Coordinador : Jorge L. Aguirre V.
- ✓ Psicóloga a cargo : Lic. Rosa Elena Sánchez Neyra
- ✓ Número de Colegiatura : 5987

Sin otro particular, aprovecho la ocasión para expresarle nuestra mayor consideración y estima.

Atentamente.

JORGE AGUIRRE

COORDINADOR GENERAL – SEDE CALLAO







Callao, 14 de marzo del 2024

Sra.

Erika Estrada Alomia  
Coordinadora de la Escuela de Psicología  
**Universidad César Vallejo**

ATENCIÓN.-

Reciba un afectuoso saludo de parte del Director de C.N. REPUBLICA DE VENEZUELA: Isaac Abarca Sánchez, el motivo de la presente es para informar que a la estudiante FLORES LOPEZ PAMELA NICOLE, identificada con DNI 70402124, se le ha permitido realizar el proceso de su investigación denominada "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL CALLAO CERCADO, 2024", que se llevará a cabo en los grados de primero a quinto del nivel secundaria, en las instalaciones de nuestra institución educativa. Asimismo, reiterar que se le ofrece las facilidades del caso para proceder con la aplicación de su muestra.

Sin otro particular, me despido, agradeciendo la gentileza de su atención.

ATTE.



Isaac Abarca Sánchez  
Director (e)

ISAAC ABARCA SANCHEZ

DIRECTOR

## Anexo 8: Cartas de solicitud de autorización de uso de instrumentos remitidos por la Universidad.

GASA



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

### CARTA N° 135 - 2024/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 8 de Marzo de 2024

Autor:

- DANIEL LLORET

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al Sr. FLORES LOPEZ PAMELA NICOLE, con DNI 70402124, estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios con código de matrícula N° 7002277520; quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL CALLAO CERCADO, 2024", este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento GAME ADDICTION SCALE FOR ADOLESCENTS, a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, sólo para fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



**Mg. Erika Roxana Estrada Alomia**  
Coordinadora de la Escuela de Psicología  
Filial Lima - Campus Lima Norte

## Validación Peruana GASA



"Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo"

### CARTA N° 1791 - 2023/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

*Los Olivos 7 de Noviembre de 2023*

**Autor:**

- **Anthonella Paz Gill**

Presente.-

*De nuestra consideración:*

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **FLORES LOPEZ PAMELA NICOLE**, con DNI N° **70402124** estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° **7002277520**, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: "**Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024**", este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento "**Escala de adicción a videojuegos para adolescentes**", a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

**Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca**  
Jefe de Escuela Profesional de Psicología  
Filial Lima - Campus Lima Norte

AQ



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

**CARTA N° 134 - 2024/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN**

*Los Olivos 8 de Marzo de 2024*

**Autor:**

- **ARNOLD BUSS**

**Presente.-**

*De nuestra consideración:*

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al Sr. **FLORES LOPEZ PAMELA NICOLE**, con DNI **70402124**, estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios con código de matrícula N° **7002277520**; quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL CALLAO CERCADO, 2024"**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento **AGGRESSION QUESTIONNAIRE (AQ)**, a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, sólo para fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

The block contains a handwritten signature in blue ink and an official circular stamp. The stamp is from the Universidad César Vallejo, specifically the Escuela Profesional de Psicología at the Lima Norte Campus. The text in the stamp includes "UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO", "UCV", "ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA", and "CAMPUS LIMA NORTE".

**Mg. Erika Roxana Estrada Alomia**  
Coordinadora de la Escuela de Psicología  
Filial Lima - Campus Lima Norte

## Adaptación Peruana AQ



"Año De La Unidad La Paz Y El Desarrollo"

### CARTA N° 1792 - 2023/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 7 de Noviembre de 2023

**Autor:**

- **María Luisa Matalinares Calvet**

Presente.-

*De nuestra consideración:*

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **FLORES LOPEZ PAMELA NICOLE**, con **DNI N° 70402124** estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° **7002277520**, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: **"Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado, 2024"**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento **"Cuestionario de agresión de Buss y Perry"**, a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

**Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca**  
Jefe de Escuela Profesional de Psicología  
Filial Lima - Campus Lima Norte

## Anexo 9: Autorización de uso del instrumento Adicción de Videojuegos para Adolescentes (GASA)

SOLICITUD DE APLICACIÓN. - Externo Recibidos x



PAMELA NICOLE FLORES LOPEZ

mar, 10 oct, 12:18



Buenas Tardes Lic. Anthonella Paz Gil; le extiende su saludo Pamela Nicole Flores López, estudiante del X Ciclo de la carrera de Psicología de la Universidad Cé



Anthonella Paz Gil

vie, 13 oct, 10:08



para mi

BUEN DIA, PAMELA FLORES, TE ADJUNTO LO SOLICITADO.  
ESPERO SEA DE UTILIDAD PARA TU INVESTIGACIÓN, MUCHO EXITOS. SALUDOS CORDIALES.



5 archivos adjuntos • Analizado por Gmail



Solicitud para el uso de la Escala de Adicción a los Videojuegos para Adolescentes (GASA) Externo Recibidos x



PAMELA NICOLE FLORES LOPEZ

jue, 29 feb, 23:17 (hace 8 días)



Buenas Noches Dr. Daniel Lloret; reciba un extensivo saludo de Pamela Nicole Flores López, estudiante de la carrera de Psicología de la Universidad César Vallej



Daniel Lloret Irlés

vie, 1 mar, 5:18 (hace 7 días)



Estimada Pamela,

Gracias por interesarse en la Escala GASA para su investigación. En el siguiente enlace puede descargar la escala y los criterios de puntuación, que se establecen en el artículo original de Lemmens et al. 2009.

[https://www.researchgate.net/publication/319946502\\_Validacion\\_espanola\\_de\\_la\\_Escala\\_de\\_Adiccion\\_a\\_Videojuegos\\_para\\_Adolescentes\\_GASA](https://www.researchgate.net/publication/319946502_Validacion_espanola_de_la_Escala_de_Adiccion_a_Videojuegos_para_Adolescentes_GASA).

Si utiliza la escala para una investigación que vaya a ser publicada, le estaré muy agradecido si me remite copia de la publicación o me indica la referencia de la misma.

Para citar nuestro trabajo le sugiero esta referencia:

Lloret, D., Morell-Gomis, R., Marzo, J.C. & Tirado, S. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes – GASA. Atención Primaria, 50 (6) 350-358 DOI <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>

Un cordial saludo

Daniel Lloret Irlés

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-2384-5749>

Dpto. Psicología de la Salud  
Universidad Miguel Hernández



# Autorización de uso del instrumento Cuestionario de Agresión de Buss y Perry

Solicitud de Aplicación.- Externo Recibidos x



**PAMELA NICOLE FLORES LOPEZ**

lun, 9 oct, 21:19 ☆

Buenas noches Dra. María Luisa Matalinares; le extiende su saludo Pamela Nicole Flores López, estudiante del X Ciclo de la carrera de Psicología de la Universidad



**maría luisa matalinares Calvet**

mar, 10 oct, 14:53 ★ ↶ ⋮

para mí ▾

*María 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/Ing\\_pt/pid\\_1609-7475/nrm\\_iso](http://www.scielo.org.pe/scielo.php/script_sci_serial/Ing_pt/pid_1609-7475/nrm_iso)

BVS - ULAPSI

Uni??n Latinoamericana de Entidades de Psicolog??a

<http://www.ulapsi.bvsalud.org>

Professor Arnold Buss Re: REQUEST FOR PERMISSION TO USE THE QUESTIONNAIRE Externo Recibidos x



**Arnold Buss**

jue, 29 feb, 22:51 (hace 8 días) ★ ↶ ⋮

para mí ▾

Traducir al español x

Thank you for contacting Professor Arnold Buss. We regret to inform you that he passed away peacefully on June 26, 2021.

Obituary: <https://www.statesman.com/obituaries/p0120008>

If you are contacting him regarding permission for the use of the Aggression Questionnaire, permission is granted.

If you have further questions, please contact Dr. Tara Buss at [tarabuss@gmail.com](mailto:tarabuss@gmail.com)

↶ Responder ↷ Reenviar

REQUEST FOR PERMISSION TO USE THE QUESTIONNAIRE Externo Recibidos x



**PAMELA NICOLE FLORES LOPEZ**

jue, 29 feb, 23:05 (hace 8 días) ★

Good evening Dr. Tara Buss; receive an extensive greeting from Pamela Nicole Flores López, student of Psychology at Universidad César Vallejo Lima Norte. The re



**Tara Buss**

jue, 29 feb, 23:15 (hace 8 días) ☆ ↶ ⋮

para mí ▾

Traducir al español ⚙

Permission granted.

...

↶ Responder ↷ Reenviar

## **Anexo 10: Consentimiento informado**

### **Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: “Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao Cercado, 2024”

Investigadora: Pamela Nicole Flores López

#### **Propósito del estudio**

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao Cercado, 2024”, cuyo objetivo es determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado, de la carrera profesional de Psicología, de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa. La investigación surge a partir de la visibilidad de la problemática acrecentada en los últimos años y en diversas instituciones educativas, impactando de manera significativa en los adolescentes.

#### **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: “Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao Cercado, 2024”.
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 25 minutos y se realizará en el ambiente interno de la institución (aulas). Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un código de identificación y, por tanto, serán anónimas.

#### **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 el Investigadora: Pamela Nicole Flores López con email: [pfloreslo@ucvvirtual.edu.pe](mailto:pfloreslo@ucvvirtual.edu.pe) y Docente asesor: Luis Alberto Barboza Zelada con email: [labarbozab@ucvvirtual.edu.pe](mailto:labarbozab@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

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

Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_

Fecha y hora: \_\_\_\_\_

## **Anexo 11: Asentimiento informado**

### **Asentimiento Informado**

Título de la investigación: “Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao Cercado, 2024”

Investigadora: Pamela Nicole Flores López

#### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao Cercado, 2024”, cuyo objetivo es determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del Callao Cercado.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado, de la carrera profesional de Psicología, de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa. La investigación surge a partir de la visibilidad de la problemática acrecentada en los últimos años y en diversas instituciones educativas, impactando de manera significativa en los adolescentes.

#### **Procedimiento**

Si usted decide participar en esta investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: “Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes de instituciones educativas del distrito del Callao Cercado, 2024”.
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 25 minutos y se realizará en el ambiente interno de la institución (aulas). Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un código de identificación y, por tanto, serán anónimas.

#### **Participación voluntaria (principio de autonomía):**

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

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

La participación 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):**

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

**Confidencialidad (principio de justicia):**

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

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadora: Pamela Nicole Flores López con email: [pfloreslo@ucvvirtual.edu.pe](mailto:pfloreslo@ucvvirtual.edu.pe) y Docente asesor: Luis Alberto Barboza Zelada con email: [labarbozab@ucvvirtual.edu.pe](mailto:labarbozab@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación.

Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_

Fecha y hora: \_\_\_\_\_

## Anexo 12: Resultados del piloto

**Tabla 9**

*Evidencias de consistencia interna con Alfa de Cronbach y Omega de McDonald de la variable adicción a los videojuegos.*

	Ítems	# Elementos	Cronbach $\alpha$	McDonald $\omega$
Unidimensional	1,2,3,4,5,6,7	7	0.865	0.871

En la tabla 9, se evidencia la confiabilidad obtenida mediante el método de consistencia interna, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach y el Omega de McDonald. Este procedimiento se llevó a cabo tanto para la escala general ( $\alpha=.865$ ;  $\omega=.871$ ), obteniendo puntuaciones similares para las dimensiones. Dichas puntuaciones superaron el umbral de .80, considerado como adecuado (Carvajal et al. 2011).

**Tabla 10**

*Evidencias de consistencia interna con Alfa de Cronbach y Omega de McDonald de la variable conductas agresivas.*

	Ítems	# Elementos	Cronbach $\alpha$	McDonald $\omega$
Agresión Física	1,5,9,13,17,21,24,27,29	9	0.818	0.840
Agresión Verbal	2,6,10,14,18	5	0.787	0.791
Hostilidad	4,8,12,16,20,23,26,28	8	0.780	0.786
Ira	3,7,11,15,19,22,25	7	0.839	0.847

En la tabla 10, se evidencia la confiabilidad obtenida mediante el método de consistencia interna, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach y el Omega de McDonald. Este procedimiento se llevó a cabo tanto para la escala general ( $\alpha=.917$ ;  $\omega=.922$ ), obteniendo puntuaciones similares para las dimensiones. Dichas puntuaciones superaron el umbral de .80, considerado como adecuado (Carvajal et al. 2011).

**Tabla 11**

*Análisis descriptivo de los ítems de la variable adicción a los videojuegos de la escala GASA.*

DIMENSIONES	ÍTEMS	M	DE	g1	g2	IHC	h2	Acceptable
UNIDIMENSIONAL	Av1	2.73	1.228	0.0193	-0.881	0.644	0.535	SI
	Av2	2.25	1.256	0.0193	-0.881	0.677	0.476	SI
	Av3	2.57	1.439	0.0193	-0.881	0.623	0.560	SI
	Av4	2.35	1.347	0.0193	-0.881	0.639	0.508	SI
	Av5	1.83	1.072	0.0193	-0.881	0.599	0.563	SI
	Av6	1.58	0.938	0.0193	-0.881	0.707	0.394	SI
	Av7	1.90	1.148	0.0193	-0.881	0.623	0.523	SI

*Nota: M: Media; DE: Desviación estándar; g1: Coeficiente de asimetría; g2: Coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o índice de discriminación; h2: Comunalidad.*

En la tabla 11, se observa el análisis de ítems de la escala de adicción a los videojuegos para adolescentes indicando valores adecuados en relación al porcentaje de respuestas; del mismo modo, los coeficientes de asimetría y curtosis se mantuvieron en un rango de +/-1.5 señalando una distribución normal (Pérez y Medrano, 2010).

**Tabla 12**

*Análisis descriptivo de los ítems de la variable conductas agresivas del cuestionario AQ.*

DIMENSIONES	ÍTEMS	M	DE	g1	g2	IHC	h2	Acceptable
AGRESIVIDAD FÍSICA	Ag1	1.88	1.07	0.941	-0.0264	0.5536	0.595	SI
	Ag5	2.30	1.41	0.941	-0.0264	0.6027	0.500	SI
	Ag9	2.73	1.40	0.941	-0.0264	0.6280	0.430	SI
	Ag13	1.77	1.09	0.941	-0.0264	0.5650	0.511	SI
	Ag17	2.70	1.23	0.941	-0.0264	0.5899	0.524	SI
	Ag21	1.94	1.28	0.941	-0.0264	0.6803	0.264	SI
	Ag24	3.14	1.50	0.941	-0.0264	0.0768	0.577	SI
	Ag27	2.01	1.32	0.941	-0.0264	0.6600	0.422	SI
Ag29	2.48	1.48	0.941	-0.0264	0.4479	0.645	SI	
AGRESIVIDAD VERBAL	Ag2	2.68	1.16	-0.111	-1.07	0.546	0.607	SI
	Ag6	2.92	1.23	-0.111	-1.07	0.447	0.743	SI
	Ag10	2.76	1.25	-0.111	-1.07	0.657	0.411	SI
	Ag14	2.27	1.17	-0.111	-1.07	0.616	0.493	SI
	Ag18	2.12	1.36	-0.111	-1.07	0.564	0.567	SI
HOSTILIDAD	Ag4	1.98	1.14	0.932	-0.146	0.391	0.817	SI
	Ag8	3.29	1.26	0.932	-0.146	0.604	0.398	SI
	Ag12	2.75	1.28	0.932	-0.146	0.580	0.476	SI
	Ag16	3.47	1.22	0.932	-0.146	0.630	0.450	SI
	Ag20	2.52	1.17	0.932	-0.146	0.391	0.719	SI
	Ag23	3.36	1.24	0.932	-0.146	0.264	0.878	SI
	Ag26	3.26	1.20	0.932	-0.146	0.536	0.279	SI
	Ag28	3.25	1.27	0.932	-0.146	0.473	0.674	SI
IRA	Ag3	3.17	1.22	-0.293	-0.777	0.353	0.333	SI
	Ag7	2.64	1.26	-0.293	-0.777	0.693	0.392	SI
	Ag11	3.03	1.35	-0.293	-0.777	0.647	0.406	SI
	Ag15	2.54	1.36	-0.293	-0.777	0.549	0.633	SI
	Ag19	2.34	1.25	-0.293	-0.777	0.714	0.585	SI
	Ag22	2.83	1.23	-0.293	-0.777	0.762	0.368	SI
	Ag25	3.17	1.22	-0.293	-0.777	0.353	0.328	SI

*Nota: M: Media; DE: Desviación estándar; g1: Coeficiente de asimetría; g2: Coeficiente de curtosis de Fisher; IHC: Índice de homogeneidad corregida o índice de discriminación; h2: Comunalidad.*

En la tabla 12, se observa el análisis de ítems del cuestionario de agresividad de Buss y Perry, indicando valores adecuados en relación al porcentaje de respuestas; del mismo modo, los coeficientes de asimetría y curtosis se mantuvieron en un rango de +/-1.5 señalando una distribución normal (Pérez y Medrano, 2010).

**Tabla 13**

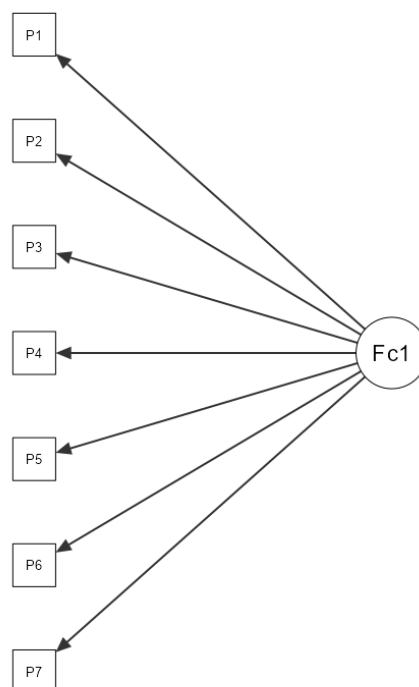
*Evidencias de validez basado en la estructura interna mediante el Análisis Factorial Confirmatorio de la Escala de Adicción a los Videojuegos para Adolescentes (GASA).*

	X <sup>2</sup> /gl	CFI	TLI	RMSEA	SRMR
Muestra Piloto (n=103)	37.0 / 14	.921	.882	.127	.051
Modelo original	<i>Aceptable</i>	<i>Aceptable</i>	<i>Aceptable</i>	<i>Aceptable</i>	<i>Aceptable</i>

*Nota: X<sup>2</sup>/gl: chi cuadrado sobre grados de libertad; RMSEA: Error cuadrático medio de la aproximación; SRMR: Raíz media estandarizada residual cuadrática; CFI: Índice de bondad de ajuste comparativo; TLI: Índice de Tucker-Lewis.*

En la tabla 13, se muestra el análisis factorial confirmatorio, identificando los siguientes índices de ajuste: CFI= .92, TLI= .88, SRMR= .05 y RMSEA= .12. En ese sentido, el TLI es altamente sensible al número de parámetros en relación con el tamaño de la muestra (Doral, et. al., 2018), simultáneamente, se tiene en cuenta los factores de respuesta y las muestras como las de 100 sujetos que evidencia un RMSEA promedio de .13 en muestras menores a 200 casos (Morata, et. al., 2015).

**Figura 1**



La figura 1, muestra que los valores obtenidos en el Análisis Factorial Confirmatorio para las cargas factoriales fueron superiores a .30, lo cual, se considera adecuado para la escala (Lloret-Segura, et al., 2014).

**Tabla 14**

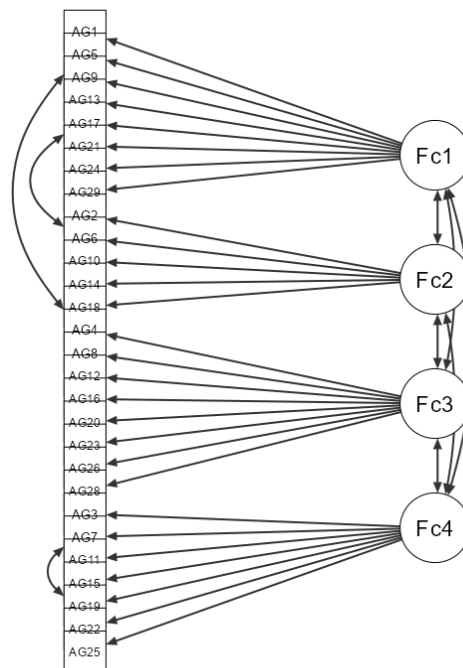
*Evidencias de validez basado en la estructura interna mediante el Análisis Factorial Confirmatorio del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (AQ).*

	X <sup>2</sup> /gl	CFI	TLI	RMSEA	SRMR
Muestra Piloto (n=103)	909 / 371	.656	.624	.119	.099
Modelo original	<i>Aceptable</i>	<i>Aceptable</i>	<i>Aceptable</i>	<i>Aceptable</i>	<i>Aceptable</i>

*Nota: X<sup>2</sup>/gl: chi cuadrado sobre grados de libertad; RMSEA: Error cuadrático medio de la aproximación; SRMR: Raíz media estandarizada residual cuadrática; CFI: Índice de bondad de ajuste comparativo; TLI: Índice de Tucker-Lewis.*

En la tabla 14, se muestra el análisis factorial confirmatorio, identificando los siguientes índices de ajuste: CFI= .65, TLI= .62, SRMR= .09 y RMSEA= .11. Según Mulaik et. al., (1989) tanto los índices de parsimonia como los de ajuste se ven influenciados por la cantidad de ítems y la carga factorial en modelos complejos. Esto puede tener un efecto negativo en muestras pequeñas.

**Figura 2**



La figura 2, demuestra que los valores obtenidos en el Análisis Factorial Confirmatorio para las cargas factoriales fueron superiores a .30, lo cual, se considera adecuado para el cuestionario (Lloret-Segura, et al., 2014).



**Tabla 15***Percentiles de la escala de adicción a los videojuegos GASA.*

	UNIDIMENSIONAL	Total de Adicción a los Videojuegos
Alto	27 – 35	27 – 35
Promedio	17 – 26	17 – 26
Bajo	7 – 16	7 – 16

**Tabla 16***Percentiles del cuestionario de agresividad AQ.*

	AGRESIVIDAD FÍSICA	AGRESIVIDAD VERBAL	HOSTILIDAD	IRA	Total de AGRESIVIDAD
Muy Alto	30 a Más	18 a Más	32 a Más	27 a Más	99 a Más
Alto	24 – 29	14 – 17	26 – 31	22 – 26	83 – 98
Medio	18 – 23	11 – 13	21 – 25	18 – 21	68 – 82
Bajo	12 – 17	7 – 10	15 – 20	13 – 17	52 – 67
Muy Bajo	Menos a 11	Menos a 6	Menos a 14	Menos a 12	Menos a 51

## Anexo 13: Criterio de Jueces

Tabla 17

### *Jueces expertos*

JUEZ	NOMBRE	GRADO	CARGO
1	Erika Roxana Estrada Alomia C.Ps.P. 12224	Magister	Área de experiencia profesional en el campo clínico y educativo. Docente Universitaria de UCV. Experiencia en investigación psicométrica de la escala de bienestar psicológico BIEPS-A en adultos mayores.
2	Karina Paola Sánchez Llanos C.Ps.P. 23810	Doctor	Área de experiencia profesional en el campo educativo. Ejerce cátedra universitaria.
3	Elizabeth Quispe Gamarra C.Ps.P. 8734	Magister	Área de experiencia profesional en el campo educativo. Docente Universitaria de UCV.

### **Criterios para elección de jueces expertos**

1. Ser psicólogo habilitado
2. Ser Magister y/o Doctor
3. Experiencia en docencia universitaria (interacción con población a estudiar)
4. Experiencia en intervención en casos de violencia (educativo y/o clínico)

## Perfiles

### ➤ Erika Roxana Estrada Alomia (C.Ps.P. 12224)

CRITERIOS	SI	NO
Ser psicólogo habilitado	X	
Ser Magister y/o Doctor	X	
Experiencia en docencia universitaria (interacción con población a estudiar)	X	
Experiencia en intervención en casos de violencia (educativo y/o clínico)	X	

### ➤ Karina Paola Sánchez Llanos (C.Ps.P. 23810)

CRITERIOS	SI	NO
Ser psicólogo habilitado	X	
Ser Magister y/o Doctor	X	
Experiencia en docencia universitaria (interacción con población a estudiar)	X	
Experiencia en intervención en casos de violencia (educativo y/o clínico)	X	

### ➤ Elizabeth Quispe Gamarra (C.Ps.P. 8734)

CRITERIOS	SI	NO
Ser psicólogo habilitado	X	
Ser Magister y/o Doctor	X	
Experiencia en docencia universitaria (interacción con población a estudiar)	X	
Experiencia en intervención en casos de violencia (educativo y/o clínico)	X	

**Tabla 18**

*Validez de contenido por juicio de expertos de la Escala de Adicción a los Videojuegos para adolescentes.*

Jueces Ítems	1º			2º			3º			V de Aiken
	P	R	C	P	R	C	P	R	C	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00

Nota: No está de acuerdo = 0 Sí está de acuerdo = 1 Criterios de calificación: P = Pertinencia R = Relevancia C = Claridad.

En la tabla 18, se presenta el análisis de validez de contenido de la Escala GASA por juicio de expertos mediante el coeficiente V de Aiken, donde los valores de los ítems superaron el umbral mínimo admisible  $\geq .50$ , lo que indica la aceptación y relevancia de cada ítem (Domínguez-Lara, 2017), evidenciando su relevancia, claridad y pertinencia, para la posterior aplicación práctica de la escala.

**Tabla 19**

*Validez de contenido por juicio de expertos del Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (AQ).*

Jueces Ítems	1 <sup>o</sup>			2 <sup>o</sup>			3 <sup>o</sup>			V de Aiken
	P	R	C	P	R	C	P	R	C	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1.00

Nota: No está de acuerdo = 0 Sí está de acuerdo = 1 Criterios de calificación: P = Pertinencia R = Relevancia C = Claridad.

En la tabla 19, se presenta el análisis de validez de contenido del cuestionario AQ por juicio de expertos mediante el coeficiente V de Aiken, donde los valores de los ítems superaron el umbral mínimo admisible  $\geq .50$ , lo que indica la aceptación y relevancia de cada ítem (Domínguez-Lara, 2017), evidenciando su relevancia, claridad y pertinencia, para la posterior aplicación práctica del cuestionario.

## **Anexo 14: Sintaxis del programa usado o códigos de Jamovi V.28**

### **Normalidad de Shapiro-Wilk**

```
jmv::descriptives(  
  data = data,  
  vars = vars(AvT, AgT),  
  n = FALSE,  
  missing = FALSE,  
  sd = FALSE,  
  min = FALSE,  
  max = FALSE,  
  skew = TRUE,  
  kurt = TRUE,  
  sw = TRUE)
```

### **Análisis correlacional de ambas variables**

```
jmv::corrMatrix(  
  data = data,  
  vars = vars(AvT, AgT),  
  pearson = FALSE,  
  spearman = TRUE,  
  flag = TRUE,  
  ci = TRUE,  
  plots = TRUE,  
  plotDens = TRUE,  
  plotStats = TRUE)
```

### **Nivel de la variable adicción a los videojuegos**

```
jmv::descriptives(  
  data = data,  
  vars = Nivel AvT,  
  freq = TRUE)
```

## **Nivel de la variable conductas agresivas**

```
jmv::descriptives(  
  data = data,  
  vars = Nivel AgT,  
  freq = TRUE)
```

## **Análisis de Fiabilidad**

### **Adicción a los videojuegos**

```
jmv::reliability(  
  data = data,  
  vars = vars(Av1, Av2, Av3, Av4, Av5, Av6, Av7),  
  corPlot = TRUE,  
  alphaltems = TRUE,  
  omegaltems = TRUE)
```

## **Conductas agresivas**

```
jmv::reliability(  
  data = data,  
  vars = vars(Ag1, Ag2, Ag3, Ag4, Ag5, Ag6, Ag7, Ag8, Ag9, Ag10, Ag11, Ag12,  
  Ag13, Ag14, Ag15, Ag16, Ag17, Ag18, Ag19, Ag20, Ag21, Ag22, Ag23, Ag24, Ag25,  
  Ag26, Ag27, Ag28, Ag29),  
  corPlot = TRUE,  
  alphaltems = TRUE,  
  omegaltems = TRUE,  
  revltems = vars(Ag15, Ag24))
```

## **Análisis factorial confirmatorio**

### **Adicción a los videojuegos**

```
jmv::cfa(  
  data = data,  
  factors = list(  
    list(  
      label="Factor 1",  
      vars=c(  

```

```

    "Av1",
    "Av2",
    "Av3",
    "Av4",
    "Av5",
    "Av6",
    "Av7"))),
resCov = list(
  list(
    i1="Av5",
    i2="Av6")),
stdEst = TRUE,
fitMeasures = c(
  "cfi",
  "tli",
  "rmsea",
  "srmr",
  "aic",
  "bic"),
pathDiagram = TRUE,
mi = TRUE)

```

### **Conductas agresivas**

```

jmv::cfa(
  data = data,
  factors = list(
    list(
      label="Factor 1",
      vars=c(
        "Ag1",
        "Ag5",
        "Ag9",
        "Ag13",
        "Ag17",

```

```
    "Ag21",
    "Ag24",
    "Ag27",
    "Ag29")),
list(
  label="Factor 2",
  vars=c("Ag2", "Ag6", "Ag10", "Ag14", "Ag18")),
list(
  label="Factor 3",
  vars=c(
    "Ag4",
    "Ag8",
    "Ag12",
    "Ag16",
    "Ag20",
    "Ag23",
    "Ag26",
    "Ag28")),
list(
  label="Factor 4",
  vars=c(
    "Ag3",
    "Ag7",
    "Ag11",
    "Ag15",
    "Ag19",
    "Ag22",
    "Ag25"))),
resCov = list(
  list(
    i1="Ag5",
    i2="Ag24")),
fitMeasures = c(
  "cfi",
```



```
"tli",  
"rmsea",  
"srmr",  
"aic",  
"bic"),  
pathDiagram = TRUE,  
mi = TRUE)
```

## **Análisis factorial exploratorio**

### **Adicción a los videojuegos**

```
jmv::efa(  
  data = data,  
  vars = vars(Av1, Av2, Av3, Av4, Av5, Av6, Av7),  
  sortLoadings = TRUE,  
  screePlot = TRUE,  
  eigen = TRUE,  
  factorCor = TRUE,  
  factorSummary = TRUE,  
  modelFit = TRUE,  
  kmo = TRUE,  
  bartlett = TRUE)
```

### **Conductas agresivas**

```
jmv::efa(  
  data = data,  
  vars = vars(Ag1, Ag2, Ag3, Ag4, Ag5, Ag6, Ag7, Ag8, Ag9, Ag10, Ag11, Ag12, Ag13,  
  Ag14, Ag15, Ag16, Ag17, Ag18, Ag19, Ag20, Ag21, Ag22, Ag23, Ag24, Ag25, Ag26,  
  Ag27, Ag28, Ag29),  
  sortLoadings = TRUE,  
  screePlot = TRUE,  
  eigen = TRUE,  
  factorCor = TRUE,  
  factorSummary = TRUE,  
  modelFit = TRUE,
```


```
kmo = TRUE,  
bartlett = TRUE)
```

## Anexo 15: Evidencia de aprobación del curso de conducta responsable de investigación

INICIO GUÍA CALIFICACIÓN RENACYT Manual de uso Iniciar sesión

# Ficha CTI Vitae

Buscar



## FLORES LOPEZ PAMELA NICOLE

Fecha de última actualización: 27-10-2023

[https://ctivitae.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/VerDatosInvestigador.do?id\\_investigador=338281](https://ctivitae.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/VerDatosInvestigador.do?id_investigador=338281)