



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORAS:

Jenny Alicia Zoralinda Faya De la Cruz (ORCID: 0000-0001-6979-5997)

Freysi Mayte González Gallardo (ORCID: 0000-0002-6724-6086)

ASESOR:

Dr. Gino Job Reyes Baca (ORCID: 0000-0001-5869-4218)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

Trujillo – Perú

2020

## **Dedicatoria**

En primer lugar, a mi Dios pues es mi guía en todo momento, por sus innumerables bendiciones y amor inagotable.

Al ser más admirable para mi vida, mi maravillosa madre, quien con su fortaleza y amor me impulsa a luchar por aquello que me apasiona; a mi padre quien está dispuesto a hacer su mayor esfuerzo por brindarme lo mejor con tal de verme feliz y superarme cada día. A ustedes queridos padres por apoyarme y alentarme incondicionalmente en cada sueño y meta propuesta, por su esfuerzo y confianza que me motivan a ser cada vez mejor; por último, pero no menos importante, a mi querido hermano quien me recuerda que mi ejemplo está siendo observado impulsándome a dar mi mejor esfuerzo.

Alicia Faya de la Cruz

A mi amada madre, quien con su esfuerzo, dedicación y confianza colaboró a que este y otros sueños se concreten; a mi querido hermano por ser mi mentor y coach especial; a mi adorado esposo por ser mi fiel compañero y mano derecha; por último, al tesoro más grande que Dios me brindó, mi hija, quien es mi motivo de superación.

Freysi Mayte González Gallardo

## **Agradecimiento**

A nuestro Dios por su inmensurable amor y conducción, por ser nuestro guía y brindarnos sabiduría, perseverancia y entendimiento a lo largo de nuestra vida.

A esos seres tan sabios como lo son nuestros padres, quienes velan y se esfuerzan cada día para que podamos recibir la mejor educación, por sus enseñanzas, valores y principios inculcados.

A nuestro asesor Gino Reyes Baca, por compartir sus conocimientos, experiencia y aporte profesional en el campo de la investigación psicológica, por guiarnos paso a paso en la finalización de este trabajo.

Las autoras

## **Página de jurado**



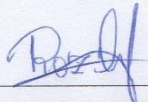
## Declaratoria de Autenticidad

### Declaratoria de autenticidad

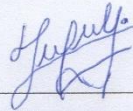
Las estudiantes Jenny Alicia Zoralinda Faya De la Cruz, identificada con n° de DNI: 73811736; y Freysi Mayte González Gallardo, con n° de DNI 78008295, pertenecientes a la escuela profesional de psicología, facultad de humanidades en la Universidad César Vallejo; declaramos bajo juramento que todos los documentos que acompañan esta investigación son veraces y auténticos, así mismo, toda información y datos que se presenta en esta tesis que poseen características de veracidad. y autenticidad

Asumiendo en totalidad el compromiso que nos pertenece ante cualquier omisión, ocultamiento o falsedad ya sea de la información aportada como los documentos, ante ello nos sometemos a lo establecido en los lineamientos de investigación de la Universidad César Vallejo, siendo conscientes que el trabajo puede ser verificado de manera electrónica en búsqueda de plagios.

De disponer con información ajena sin contar con el reconocimiento de su fuente o autor, nos sometemos a los castigos disciplinarios.



Jenny Alicia Zoralinda Faya De la Cruz



Freysi Mayte González Gallardo

## Índice

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento.....	iii
Página de jurado .....	iv
Declaratoria de Autenticidad.....	vi
Índice.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT .....	ix
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MÉTODO .....	9
2.1. Tipo y diseño de investigación: .....	9
2.2. Operacionalización de variables .....	10
2.3. Población, muestra y muestreo, criterios de selección .....	11
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad .....	11
2.5. Procedimiento .....	13
2.6. Método de análisis de datos.....	13
2.7. Aspectos éticos.....	14
III. RESULTADOS .....	15
IV. DISCUSIÓN.....	19
V. CONCLUSIONES .....	22
VI. RECOMENDACIONES .....	23
REFERENCIAS .....	24
ANEXOS.....	30

## RESUMEN

Este trabajo tuvo como finalidad delimitar la correspondencia entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo. Realizándose un estudio tipo correlacional en una muestra conformada por 347 alumnos, empleando el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry y el Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Marcos y Chóliz. Se obtuvo como resultado que existe una relación moderada entre la adicción a los videojuegos y agresividad ( $R_s=0.428$ ;  $p<0.01$ ) en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo; así mismo en la correlación de las variables según sus dimensiones se halló que la única que obtuvo un nivel bajo fue hostilidad. Por último, se obtuvo que alrededor de la mitad de los participantes obtuvieron un nivel medio de agresividad, y más de la mitad de los adolescentes un nivel moderado de adicción a los videojuegos.

**Palabras clave:** adicción, dependencia, videojuegos, agresividad, adolescentes.



## ABSTRACT

The purpose of this work was to define the correspondence between video game addiction and aggressiveness in male adolescents in the city of Trujillo. A correlational study was carried out in a sample made up of 347 students, using the Buss and Perry Aggression Questionnaire (AQ) and the Videogame Dependency Test (TDV) by Marcos y Chóliz. As a result, there was a moderate relationship between video game addiction and aggressiveness ( $R_S = 0.428$ ;  $p < 0.01$ ) in male adolescents in the city of Trujillo; Likewise, in the correlation of the variables according to their dimensions, it was found that the only one that obtained a low level was hostility. Finally, it was obtained that about half of the participants obtained a medium level of aggressiveness, and more than half of the adolescents a moderate level of addiction to video games.

**Keywords:** addiction, dependence, video games, aggressiveness, teenagers.

## **I. INTRODUCCIÓN**

Dentro de las etapas que el ser humano atraviesa para su desarrollo vital, la adolescencia es una de las cuales merece prestar detenida atención, dado que, en esta etapa el individuo completa en mayor proporción la construcción de su personalidad adquiriendo un sinnúmero de características que aprende en la medida que interacciona con su medio social inmediato. La adolescencia no es un periodo independiente ni aislado, sino una realidad perteneciente a un sistema social determinado que lo rige (Aláez, Madrid & Antona, 2003). El ser humano no vive ensimismado, sino que tiende a formar parte de los miembros de su misma especie (familia), siendo en esta interacción donde define y modela su personalidad.

Así mismo, el deseo de pertenencia a una agrupación de iguales en la adolescencia la convierte en una fase particularmente crítica por el inicio y desarrollo de los principales cuadros clínicos de adicciones que emergen en el marco de esta. Tal predisposición se debe tanto a componentes biopsicosociales como evolutivos (Chóliz, 2011).

El individuo adolescente es bombardeado por una sociedad que lo alimenta con sus tradiciones, costumbres y cultura, así mismo, se enfrenta a una variedad de eventos en distintos ámbitos, en dicha situación se evidencian dos realidades. Una es cuando el adolescente cuenta con ambas figuras parentales o tutores (personas adultas), que lo guían en el aspecto social, académico, emocional, espiritual, etc.; por otro lado, se evidencian los casos en los que el adolescente carece de direccionamiento, ya sea que tenga padres periféricos, una dinámica familiar extremadamente flexible, disfuncional, desestructurada, permisiva o se encuentre en una situación de abandono total a causa del fallecimiento de los progenitores o que se encuentren cumpliendo una pena delictiva, empeorando considerablemente su situación de vulnerabilidad. En esta ausencia de supervisión y guía por padres de familia, o un tutor, el adolescente es más proclive a realizar conductas de riesgo, ya sea por el deseo de querer experimentar sensaciones nuevas, la validación y afirmación propia contra personajes que representan autoridad, excesivo tiempo de ocio u otros comportamientos que lo perjudican como el uso y abuso de videojuegos (Chóliz, 2011).

Los videojuegos representan una experiencia audiovisual que no tiene como efecto únicamente el entretenimiento, sino que afectan las emociones, comportamientos y

cogniciones de aquel que los consume (Barroso, 2016). Así mismo, en la dinámica de los videojuegos existe una serie de reglas y un sistema de gratificación que estimula al participante e incrementa el deseo de ganar la partida, que con la superación de niveles aumenta la dificultad y la obtención de recompensas generando el incremento en la frecuencia de su uso (Moncada & Chacón, 2012).

Es por ello, que en estos tiempos lo más actual en el mundo tecnológico relacionado a la información cibernética, comunicación y ocio tienen un interés particular en la población adolescente dado que responden con más facilidad frente a los estímulos visuales, auditivos y de gratificación que se presentan en estas plataformas virtuales, dado que algunas de sus necesidades sociales y emocionales son cubiertas gracias a sus incentivos y reforzadores. Además, la eficacia y destreza con la que manejan este tipo de aparatos tecnológicos y la ventaja que tienen frente a los adultos favorece una mejora de su propia autoestima, lo cual incrementa de manera significativa su uso (Chóliz, 2011).

Debido al aumento progresivo del uso de internet para realizar actividades de ocio como los videojuegos se considera que estos han llegado a cumplir un rol significativo en la forma de entretenerse de los adolescentes (Instituto Nacional de estadística e informática [INEI], 2018). Esto generó alarma en muchos especialistas en salud mental, quienes advierten sobre los efectos que estos tendrían al encontrarse frente a la pantalla por largas horas fuera de la realidad, afectando su convivencia familiar, progreso escolar, y desarrollo intra e interpersonal (López, Amairani & Taylor, 2015).

Es importante considerar que, en lo que respecta a salud mental las mayores dificultades en el ámbito intrapersonal, están relacionados a las adicciones; aunque los efectos que desencadena una adicción tecnológica en las áreas personal, familiar y social no tienen comparación en gravedad ni intensidad con una drogodependencia o ludopatía no quiere decir que no sea igual de nociva, las adicciones tecnológicas pueden ser consideradas, así, dentro de las adicciones conductuales como un subtipo de estas (Marks, 1990 citado por Griffiths, 2005). De la misma manera como ocurre en otros trastornos adictivos el problema tiene su génesis en el momento en que el uso se convierte en excesivo e inadecuado, aunque en un inicio tuvo como objetivo generar placer se convierte en una dependencia ocasionando problemas severos (Chóliz, Marco & Chóliz, 2016).

Por lo tanto, para tener una visión general en este contexto se debe tomar en cuenta y sobre todo comprender el término de adicción comportamental, el cual es explicado como el proceso de dependencia de una tarea, actividad o conducta. Tal cuadro de dependencia no tiene que ver con un proceso bioquímico o biológico, sino que se da en un nivel psicológico (afectos, pensamiento, motivaciones, etc.), esto no quiere decir que tales procesos psicológicos no intervengan en la aparición de adicción propiamente dicha (Griffiths, 2005). En conclusión, la mayor similitud que se observa entre las adicciones comportamentales y las drogodependencias es cuando se establece una relación patológica de adicción (ya sea una sustancia o conducta, respectivamente). Sin embargo, otras características, como el desgaste a nivel orgánico, sintomatología propia de abstinencia o el agente causal son evidentemente distintos (Chóliz, Villanueva, Marco & Campillos, 2011).

Siendo así que Griffiths (1995), acuñó el concepto de “adicciones tecnológicas” planteando que son adicciones conductuales (no por sustancias ni químicas) las que implican el proceso en el que el individuo interactúa de forma excesiva con el ordenador, se presentan en su forma pasiva, cuando el individuo no interviene en la dinámica donde recibe los estímulos gratificantes, como por ejemplo al estar viendo todo el día televisión; o activa que es cuando hay una interacción dinámica entre el sujeto y la máquina como por ejemplo cuando un adolescente está jugando videojuegos, habitualmente contienen características inductoras y que fomentan las tendencias adictivas.

En este sentido, al hablar de adicción a los videojuegos Chóliz y Marco (2011), se basaron en la teoría psicopatológica para adicción a sustancias propuesta en el DSM-IV (2005), planteándose como un patrón desadaptativo que desencadena un deterioro y malestar clínico altamente significativo, de este modo, tomaron en cuenta los mismos indicadores que se usan en para establecer como diagnóstico la dependencia a sustancias, sin embargo, sustituyeron la ingesta de ellas por el uso del juego. Siendo así que, la adicción a los videojuegos estaría caracterizada por estos criterios: Abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos, dificultad en el control, abstinencia,

A continuación, se explicará de modo descriptivo cada uno de los criterios propuestos para este cuadro clínico. Iniciando con abuso y tolerancia, los cuales hacen referencia al momento

en el que el individuo juega más de lo que acostumbraba en un inicio, en otras palabras, ya no basta con el patrón temporal de juego del que hacía uso con anterioridad para experimentar a consecuencia de ellos un cambio a nivel anímico que conseguía un tiempo atrás (Chóliz y Marco, 2011).

Respecto al segundo criterio para adicción a los videojuegos, la abstinencia se refiere al malestar emocional que experimenta cuando el individuo lleva algún tiempo sin hacer uso de estos mostrándose irritable y/o en el momento en el que el juego es interrumpido, etc. (Chóliz y Marco, 2011).

En cuanto al criterio de “problemas ocasionados por los videojuegos”, está relacionado a los efectos que conlleva hacer un excesivo uso de tiempo en actividades que se encuentran relacionadas con videojuegos haciendo interferencia en la realización de actividades cotidianas, interrumpir la rutina propuesta en su día a día por incrementar la frecuencia de juego generando así conflictos intrapsíquicos, interpersonales, con otras actividades (laborales, escolares, sociales, de entretenimiento, etc.) (Chóliz y Marco, 2011).

Y en lo que respecta al último criterio, “la dificultad de control”, tiene que ver con la predisposición a recaer consecutivamente en los patrones donde intervienen los videojuegos inclusive adquiriendo de forma apresurada la restauración de aquellos patrones más extremos luego de un periodo de abstinencia o control. También está implicado el hecho de seguir jugando, aunque sea consciente de lo perjudicial que puede ser; es decir tener el deseo de abandonar el juego, pero no poder hacerlo (Chóliz y Marco, 2011).

Ahora bien, después de detallar el riesgo que representa esta adicción, hay autores que plantean que los contenidos presentados en los videojuegos podrían considerarse como instrumentos de moldeamiento y modelado de ciertas conductas, entre ellas la agresividad (Chóliz, Villanueva, Marco y Campillos, 2011; Fuentes y Pérez, 2015).

En otras palabras, Buss (1961, citado en Bushman & Anderson, 1998) considera a la agresión como la respuesta a consecuencia de un estímulo considerado como amenazante o nocivo a otro organismo, clasificándose en tres combinaciones de variables dicotómicas, tal como: verbal versus físico, indirecto versus directo y pasivo versus activo. Según la primera

combinación, la agresión física hace referencia al ataque al otro individuo mediante lesiones y dolor corporal; mientras que la agresión verbal se refiere a las amenazas y rechazo percibido. La diferencia en la segunda combinación se marca en cuanto a la identificación del agresor, dado que si es directa habrá mayor facilidad.

Para Chapi (2012), la agresividad se puede explicar en dos teorías; la neurológica, donde plantea que la agresividad se encuentra impregnada en la naturaleza biológica del sujeto, es decir que está de manera innata, esto se muestra como respuesta del sistema nervioso tratando de protegerse ante situaciones adversas; y la de frustración y agresividad, haciendo referencia a que la frustración es el desencadenante de la agresividad.

Teniendo en cuenta su manifestación, Buss y Perry (1992), señalan a la agresividad como una dimensión subjetiva siendo representada por factores tales como hostilidad, ira y agresividad, plantean y describen cuatro tipos de agresividad; la verbal, es la expresión negativa dada en insultos, discusiones, críticas, gritos o humillación; la física, se da por medio de acciones con cualquier parte del cuerpo o utilizando alguna arma con el fin de causar daño alguno; ira, se considera como un elemento afectivo e implica la activación de la conducta agresiva; por último, la hostilidad, hace referencia a sentimientos de desconfianza y representa un elemento cognitivo hacia la agresión.

Cabe agregar lo señalado por Kassiove & Tafrate (2002), quienes manifiestan que las consecuencias tanto intra como interpersonales ya sea a corto o largo plazo suelen ser negativas, siendo en las relaciones sociales donde se puede evidenciar que tienen un efecto distanciador, asimismo refieren que en lo laboral provoca disminución en la producción y rentabilidad; inclusive en lo personal se considera el incremento a la predisposición de actitudes de riesgo favoreciendo el impulso de aquellos hábitos nocivos.

Según lo señalado por Bushman & Whitaker (2009), existen bastantes razones para considerar que las acciones agresivas encontradas en los videojuegos son más nocivas en comparación a la observada en otro medio como la TV, debido a que el sujeto tiene un rol activo y pasa de espectador a jugador. Asimismo, dentro del juego el sujeto recibe estímulos como premios u otros reconocimientos por su comportamiento agresivo, esto se encuentra relacionado con lo referido por Bandura (2001), quien plantea en su famosa teoría que los

comportamientos sociales son aprendidos y de esta forma también es asimilada la conducta agresiva observando el comportamiento de los demás y de la propia experiencia. Asimismo, refiere, que la persona llega a repetir aquellas conductas agresivas luego de la observación, y tras recibir recompensas y refuerzos que mantuvieron estas conductas. Cabe recalcar que a lo largo de nuestra vida se da este proceso, pero es la infancia una de las etapas con mayor importancia.

Por todo lo descrito anteriormente mediante referencias teóricas acerca de la posible correspondencia entre adicción a los videojuegos y agresividad, resulta pertinente presentar evidencias de investigaciones que analizaron estas variables, mismas que permiten tener un panorama específico respecto a la disyuntiva de la homogeneidad de los hallazgos.

De este modo, se demostró que el uso excesivo de videojuegos genera agresividad y adicción entre otras conductas negativas en los adolescentes (Fuentes & Pérez, 2015).

Investigadores analizaron la correlación de las variables en cuestión; quienes demostraron que entre éstas efectivamente existe relación, directa y significativa refiriéndose a muestras de población adolescente (Arteaga, 2018; Olmedo, 2016; Remigio, 2017; Vara, 2018).

Además, un estudio reportó que obtuvo una correlación débil entre las variables (Córdor, 2019). Y contrariamente a estos resultados, una investigación no evidenció tal relación entre dichas variables, dado que, por un lado, la mayoría de la población se encontraba en niveles entre moderados a grave en adicción a los videojuegos, mientras que, en agresividad obtuvieron niveles bajos (Valle, 2018).

Finalmente se encontraron resultados que marcan diferencias entre los sexos donde se demostró que en el género masculino se evidencia mayores niveles de agresividad que en el femenino, así mismo, en cuanto a adicción son los adolescentes de sexo masculino quienes presentan mayor adicción que las mujeres (Alave y Pampa, 2018; Córdor, 2019; Remigio, 2017). Estas diferencias encontradas no determinan que los videojuegos sean usados exclusivamente por los varones. Sin embargo, en la práctica de los videojuegos las videogamers femeninas van teniendo un protagonismo lento y progresivo (Challco y Guzmán, 2018).

Luego de presentar un marco general de las investigaciones realizadas exponiendo los hallazgos obtenidos y describir las variables de esta investigación, se considera importante mencionar cifras que reflejan la realidad del país, encontrándose que el 65,7 % de la población que hace uso del internet está representada por edades de 12 a 18 años, lo hacen para buscar información y en mayor medida el uso de plataformas virtuales para interactuar a través de redes sociales y uso de videojuegos (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2018). Así mismo, de acuerdo a los reportes obtenidos en este año, el INEI señaló que en el último trimestre del 2018 los niños y adolescentes realizaron actividades de entretenimiento como jugar videojuegos, ver películas, entre otras; incrementaron significativamente en 3,7 puntos porcentuales respecto al año pasado (INEI, 2019).

En lo que respecta a agresividad, los adolescentes que participaron en ENARES realizada por el INEI en el 2015 se encontró que el 71,1 % han sido víctimas de violencia a nivel psicológico, alcanzando un 95, 5% en hostigamiento, lo cual denota que es la forma mayormente utilizada; asimismo el 30,4% de adolescentes refirieron haber sido víctimas de violencia física (INEI, 2016). Así pues, cabe tener en cuenta lo evidenciado en otra investigación a nivel nacional donde se manifiesta que en la ciudad de Trujillo existen porcentajes elevados de agresividad en las escuelas de nivel secundario a comparación de otras en el marco nacional, mismos datos que se asocian al incremento de la violencia y actos delictivos en la ciudad señalada (Matalinares et. al., 2013).

Por todo lo expuesto anteriormente, y por la disyuntiva frente al tema de investigación se ha planteado la siguiente interrogante: ¿Hay relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en los adolescentes varones de la ciudad de Trujillo?

Es pertinente realizar el presente estudio dado que, tanto padres de familia, profesionales de la salud mental y educación podrán conocer la correspondencia entre la conducta agresiva de los adolescentes y el abuso de los videojuegos. Además de incrementar sus conocimientos acerca de las formas presentadas de las variables de acuerdo a teorías psicológicas y su tipología. Asimismo, facilitará la implementación de programas de bienestar y salud mental encontradas en esta población. Finalmente, brindará la apertura a



nuevos temas de investigación con el hallazgo de distintas variables que puedan despertar el interés científico.

Por tanto, este trabajo de investigación tiene como objetivo general delimitar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo. Así también, específicamente se busca establecer la relación de las dimensiones de agresividad con la escala general para adicción a los videojuegos.

## **II. MÉTODO**

### **2.1. Tipo y diseño de investigación:**

Esta investigación es correlacional simple pues busca hallar una relación entre variables para una población específica. miden cada variable para posteriormente cuantificarlas y determinar el vínculo entre ellas (Ato, López y Benavente, 2013).

Así mismo, se hace uso del diseño no experimental, puesto que primero se recolecta la información y datos para luego realizar un análisis, en este diseño de investigación no se utilizan variables manipuladas por motivos éticos, etc. En este caso los investigadores no manipulan ni ponen a prueba las variables de estudio solo tienen permitido observar los fenómenos en su propio contexto natural y realidad, pues las variables se analizan sin construir ninguna situación intencionada por los investigadores (Ato, López y Benavente, 2013).

También es transversal, pues busca encontrar la relación entre variables en un momento dado, así mismo, la recolección de datos, su análisis e interrelación se hace en un momento único (Ato, López y Benavente, 2013).

## 2.2. Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Cuadro de operacionalización de variables*

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Escala de medición
<b>Agresividad</b>	Se refiere por conducta agresiva aquella descarga producida por un estímulo nocivo ejercida a otro organismo, siendo expresado en factores influyentes tanto instrumental o conductual mostrándose en la agresión física y verbal, el factor emocional es plasmado en la ira y el cognitivo se representa por medio de la hostilidad (Buss y Perry, 1992).	Se realizará la medición a través del cuestionario de agresividad (AQ) de Buss y Perry que consta de 29 ítems estructurados, agrupados en 4 dimensiones. Las puntuaciones se dividen en 5 niveles: de 0 a 51: muy bajo, 52 a 67: Bajo, 68 a 82: medio, 83 a 96: alto, 99 a 145: muy alto	Agresividad física Ítems: 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29 Agresividad verbal Ítems: 2, 6, 10, 14,18 Ira Ítems: 3, 7, 11, 15, 19, 22, 25 Hostilidad Ítems: 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28	Ordinal
<b>Adicción a los videojuegos</b>	Es el patrón desadaptativo que conlleva a un deterioro o malestar altamente significativo expresados por factores como: abstinencia, tolerancia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control. (DSM IV, 2005).	Se realizará la medición a través del Test de dependencia a los videojuegos (TDV) de (Chóliz y Marco, 2011)  Consta de 25 ítems los cuales pertenecen a 4 factores. Las puntuaciones se pueden dividir en tres niveles: Leve, moderado y grave.	Abstinencia: (3,4,6,7,10,11,13,14,25)  Abuso y Tolerancia: (1,5,8,9,12)  Problemas ocasionados por los videojuegos:(16,17,19,23)  Dificultad en el control: (2,15,18,20,22,24)	Ordinal

### **2.3. Población, muestra y muestreo, criterios de selección**

La composición de la población fue de 3504 alumnos de secundaria de dos I.I. E.E. públicas de varones, ubicadas en el departamento La Libertad, provincia y distrito de Trujillo. Una de las instituciones contaba con 2216 y la otra con 1288 alumnos en total, teniendo en cuenta que son estudiantes de nivel secundario de primero a quinto, con edades que van desde 12 a 17 años. Por otro lado, la muestra estuvo compuesta por una cantidad de 347 (220 y 127 adolescentes), que representa un 10% de la población.

El estudio cuenta con un muestreo no probabilístico por conveniencia dado que, en la población conformada por adolescentes no todos tienen la misma probabilidad de ser escogidos para participar en el estudio, así mismo, la muestra es seleccionada por el investigador quien sigue algunos criterios determinados para fines netamente del estudio. Para la investigación se tomaron las unidades de estudio que estaban disponibles en un momento dado (Canales, Alvarado y Pineda, 1994).

### **2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

Este estudio empleó como técnica al cuestionario, el cual utiliza un formulario impreso o instrumento, designado a conseguir información sobre el tema planteado en la investigación. El consultado y/o investigado llena el formato de manera personal, siendo aplicado a cada individuo o de manera grupal estando presente un encargado responsable en la recolección de información. (Canales, Alvarado y Pineda, 1994).

Como instrumento para desarrollar la primera variable se consideró al Cuestionario de agresividad (AQ) de Arnold Buss y Mark Perry con procedencia de EE. UU con la finalidad de identificar y dar una tentativa futura de manera significativa y veraz acerca de las conductas agresivas en la población adolescente con edades de 12 a 18 años, sin excluir algún sexo, sus 39 ítems se dividen en 4 dimensiones, tal como la hostilidad, la ira y la agresión física y verbal. Los ítems del instrumento tienen una composición de tipo Likert contando con un puntaje relacionado al número que marcará, excepto 2 de ellos que se cuentan de manera inversa por encontrarse en negativo; tras la suma del puntaje de cada escala es como se obtiene el puntaje escalar.

Fue validada en diversos continentes como en Oceanía (Hasliza, Azniza & Zailly, 2016) y Europa (Sommanico, Osorio, Parello, De rosa y Donizzetti, 2008), también adaptada al habla

hispana en poblaciones españolas manteniendo sus dimensiones y cantidad de ítems (Andreu, Peña & Granda, 2002; García-León, Reyes, Vila, Pérez, Robles & Ramos, 2002), asimismo fue validada en países latinoamericanos, como Argentina, México y Perú obteniendo una adecuada validez y confiabilidad (Cruz & Padilla, 2013; Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio, 2012; Reyna, Lello, Sánchez & Brussino, 2011; Pérez, Ortega, Rincón, García & Romero, 2013).

Habiendo hecho mención la validez del instrumento realizada en el exterior, es oportuno indicar que en el Perú también se elaboraron investigaciones en diversas ciudades como Trujillo y Lima (Mori, 2016), siendo la de Matalinares et. al. (2012) la que se utilizó en esta investigación, obteniendo una fiabilidad de .836.

En cuanto a la segunda variable se utilizó el Test de dependencia a los videojuegos (TDV), siendo los autores Mariano Chóliz y Clara Marco de origen español, basándose en el modelo psicopatológico para dependencia a sustancias y juego patológico del DSM IV TR (American Psychiatric Association, 2000), ellos construyeron y validaron su instrumento, que está dirigido a adolescentes, con población española, el cual tiene el objetivo de medir adicción a los videojuegos. Según los autores en una primera etapa en la prueba para los trastornos de dependencia se desarrollaron 55 ítems, intentando considerar 7 ítems por cada criterio. Posteriormente se realizó una validación interjueces que generó la eliminación de ítems quedando reducido a 32 ítems. Finalmente quedó reducido a 25 ítems luego de los correspondientes análisis factoriales; extrayéndose cuatro dimensiones: Abstinencia (10 ítems), Abuso y tolerancia (5 ítems), Problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems) y Dificultad en el control (6 ítems). La prueba fue validada en España, en la ciudad de Valencia donde trabajaron con 621 adolescentes, obteniendo .94 de validez (Chóliz y Marco, 2011; Marco y Chóliz, 2017).

El instrumento cuenta con evidencias de confiabilidad y validez aceptables en distintas ciudades del Perú que oscilan entre .82 y .96 (Olmedo, 2016; Salas, Merino, Chóliz y Marco, 2017; Vara, 2018; Condor, 2019).

En cuanto al instrumento que se utilizó en esta investigación es la adaptación de Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017), quienes trabajaron en la ciudad de Lima Metropolitana con 467 adolescentes con edades fluctuantes entre 11 a 18 años. Para obtener las cifras de validez y confiabilidad la muestra se partió en dos, obteniendo una confiabilidad por consistencia interna adecuada para ambas muestras (.96 y .94).

Las cifras de confiabilidad aceptables reportadas en otros trabajos de investigación son corroboradas con las cifras halladas en este estudio el cual arrojó una confiabilidad satisfactoria de .88 determinada por alfa de Cronbach (ver anexo 6).

## **2.5. Procedimiento**

Inicialmente se tuvo un primer contacto con los coordinadores de las instituciones educativas que nos brindaron los datos pertinentes para diseñar la carta dirigida a los directores de los centros educativos en cuestión, solicitando su autorización para la ejecución del trabajo. Posteriormente se procedió a coordinar con los tutores de cada año, quienes dieron acceso a los horarios correspondientes a tutoría para la administración de los instrumentos. En seguida, se calculó la cantidad de alumnos que se necesitarán para cada estrato el cual es proporcional a la muestra. Posteriormente, en otra fecha se procedió a ejecutar lo coordinado anteriormente donde se presentó a los participantes el respectivo asentimiento informado explicando el objetivo de la investigación en el que aceptan o no ser parte de la investigación. Así mismo, los docentes presentes en cada aula firmaron la carta testigo al momento de la aplicación de los instrumentos.

## **2.6. Método de análisis de datos**

Ante todo, se llevó a cabo una separación de los instrumentos que hayan sido completados en su totalidad, eliminando aquellos que presentaban respuestas omisas en el llenado del instrumento. Posteriormente, los hallazgos se vaciaron en un libro de Excel. A continuación, se utilizó el programa estadístico IBM SPSS 26 software que permitió hallar los valores de confiabilidad. A continuación, para el procesamiento de los resultados se consideró principalmente a los objetivos propuestos, realizando la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov (K-S) que evalúa la normalidad de la muestra con los resultados obtenidos de los instrumentos; para lo cual se utilizó las pruebas paramétricas, considerando los criterios estadísticos ya planteados y estipulados; y finalmente se organizó la información en cuadros, tablas y gráficos que permiten la apreciación e interpretación de los mismos de acuerdo a criterios estadísticos.

## **2.7. Aspectos éticos**

En este estudio se cumplió con los criterios éticos respetando la dignidad de los participantes y su derecho a la libertad de formar parte de la investigación de manera voluntaria, mediante el respectivo asentimiento informado entregado a los alumnos, siendo amparado por la carta testigo dirigida a los tutores del centro educativo donde se realizó el estudio.

Además, se respetó el principio de confidencialidad propuesto por el colegio de psicólogos, en la que se brindará de manera personal los resultados obtenidos en las pruebas administradas. Por último, se benefició al centro educativo brindando un informe de la investigación con los resultados generales obtenidos para que realicen posteriormente programas de prevención y/o intervención abordando la problemática de acuerdo a la necesidad presentada.

### III. RESULTADOS

En seguida, se mostrarán los hallazgos de acuerdo a los objetivos que persigue esta investigación; en primer lugar, se mostrarán los resultados de modo descriptivo que corresponden a los niveles de las variables tanto de adicción como escala general y de agresividad para cada una de sus dimensiones encontrados en los participantes. Luego, se visualizará el comportamiento de la muestra respecto a los instrumentos que se utilizaron. Por último, se presentará el tratamiento de las variables en primera instancia de manera general y finalmente por dimensiones.

Primero se puede apreciar los niveles de adicción encontrados en la totalidad de la muestra; al analizar la variable, se encontró que la mayoría de los participantes alcanzaron un nivel de adicción moderado, además se observan los resultados de cada dimensión, donde el mayor porcentaje en cuanto al nivel grave se encuentra en el factor abuso y tolerancia, seguido de los problemas ocasionados por los videojuegos, por último, la dimensión dificultad en el control se ubicó en el nivel moderado con el mayor porcentaje (Tabla 2).

**Tabla 2**

*Descripción de niveles de Adicción a los videojuegos y sus dimensiones.*

Niveles	Escala general		Abstinencia		Abuso y tolerancia		Problemas ocasionados por los videojuegos		Dificultad en el control	
	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
Leve	75	21.6	105	30.3	122	35.2	115	33.1	100	28.8
Moderado	229	66.0	191	55.0	162	46.7	174	50.1	210	60.5
Grave	43	12.4	51	14.7	63	18.2	58	16.7	37	10.7
Total	347	100	347	100	347	100	347	100	347	100

*Nota: f: frecuencia, %: porcentaje*



Continuando con la presentación de resultados, mediante el análisis de datos de agresividad se evidenció que, aproximadamente la mitad de los participantes muestran un nivel medio. En cuanto a los factores de la variable, la ira se posiciona en el nivel medio con el porcentaje mayor y el nivel alto corresponde a la dimensión hostilidad (Tabla 3).

**Tabla 3**

*Descripción de los niveles de agresividad y sus dimensiones.*

Niveles	Escala General		Agresividad física		Agresividad verbal		Ira		Hostilidad	
	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
Muy bajo	26	7.5	55	15.9	64	18.4	30	8.6	29	8.4
Bajo	128	36.9	142	40.9	150	43.2	126	36.3	108	31.1
Medio	161	46.4	120	34.6	100	28.8	146	42.1	143	41.2
Alto	28	8.1	24	6.9	27	7.8	39	11.2	64	18.4
Muy alto	4	1.2	6	1.7	6	1.7	6	1.7	3	0.9
Total	347	100	347	100	347	100	347	100	347	100

Seguidamente, aquellos datos obtenidos mediante la Prueba de Normalidad: Kolmogorov Smirnov, que permitieron establecer si el comportamiento de la muestra con los instrumentos de evaluación para cada variable es normal o no, encontrándose en este caso una significación asintótica (Tabla 4); lo que indica que no se cumple el supuesto de normalidad por lo que se trabajó con la correlación rho de Spearman.

**Tabla 4***Prueba de Normalidad: Kolmogorov Smirnov para una muestra*

	Parámetros normales			p
	M	Desviación estándar	Estadístico de prueba	
<b>Adicción a los videojuegos</b>	46.35	17.119	0.067	.001
Abstinencia	16.90	6.989	0.061	.003
Abuso y tolerancia	9.48	4.488	0.065	.001
Problemas ocasionados por los videojuegos	7.48	3.684	0.083	.000
Dificultad en el control	12.49	5.069	0.086	.000
Agresividad	77.81	16.980	0.050	.034
Agresividad física	22.82	6.440	0.058	.007
Agresividad verbal	12.69	3.718	0.084	.000
Ira	19.35	4.640	0.064	.002
Hostilidad	22.95	5.588	0.057	.008

*Nota:  $P < 0.05$ : significación asintótica,  $P > 0.05$ : significación sintónica.*

En las siguientes tablas se plasmaron los resultados que corresponden al objetivo principal del presente estudio mediante correlación rho de Spearman, en la que podemos apreciar la existencia de una correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad moderada ( $r = .428$ ;  $p < .001$ ), además presenta un tamaño de efecto moderado según el estadístico Cohen (1988) (Tabla 5). Así mismo, se presentan la correlación moderada entre las dimensiones de agresividad y adicción a los videojuegos según la correlación de Spearman, excepto en la dimensión de Hostilidad en la que se observa una correlación pequeña (Tabla 6).

**Tabla 5***Correlación rho de Spearman de la adicción a los videojuegos y la agresividad*

	<b>Agresividad</b>
<b>Adicción a los videojuegos</b>	.428**

*Nota: \*\* $p < .01$* **Tabla 6***Correlación rho de Spearman entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad en varones de Trujillo.*

<b>AQ/TDV</b>	<b>Adicción a los videojuegos</b>
<b>Agresividad física</b>	.420**
<b>Agresividad verbal</b>	.373**
<b>Ira</b>	.394**
<b>Hostilidad</b>	.265**

*Nota: \*\* $p < .01$*

#### **IV. DISCUSIÓN**

Los videojuegos representan una experiencia audiovisual que no tiene como efecto únicamente el entretenimiento, sino que afectan las emociones, comportamientos y cogniciones de aquel que los consume (Barroso, 2016). La presencia de los videojuegos en los adolescentes cumple un rol significativo en su entretenimiento que al ser utilizado de manera excesiva podría provocar problemas en diversas áreas de su vida (López, Amairani & Taylor, 2015), siendo la interpersonal quién también se ve afectada involucrando el incremento de conductas agresivas dado que el sujeto pasa de espectador en modo pasivo a activo, más aún si recibe estímulos reforzadores (Bushman & Whitaker, 2009).

Sopesando lo anteriormente dicho con respecto a la población estudiada, se encontraron investigaciones que hacen distinción entre los sexos tal como lo mencionan Buss y Perry (1992) quienes demostraron que son los hombres aquellos que presentan mayor agresividad en comparación a las mujeres, así mismo, en cuanto a adicción son los adolescentes de sexo masculino quienes presentan mayor adicción que las mujeres (Remigio, 2017; Alave y Pampa, 2018; Córdor, 2019). Estas diferencias encontradas no determinan que los videojuegos sean usados exclusivamente por los varones. Sin embargo, en la práctica de los videojuegos las videogamers femeninas van teniendo un protagonismo lento y progresivo (Challco y Guzmán, 2018). Es por ello que la población estudiada estuvo conformada únicamente por adolescentes varones.

Siguiendo con los hallazgos, de manera descriptiva y detallando los niveles de ambas variables, se encontró que en cuanto a agresividad predomina el nivel medio, guardando esto relación con lo manifestado por Matalinares et. al. (2013), quien señaló que existía porcentajes elevados de agresividad en las escuelas de nivel secundario a nivel nacional y que es esto una de las razones atribuidas al incremento de la violencia y actos delictivos en ciertas ciudades del Perú; esto fue explicado por Kassinove y Tafrate (2002), quienes manifestaron que una de las consecuencias de la agresividad en los sujetos es el incremento a la predisposición de actitudes de riesgo favoreciendo el impulso de hábitos nocivos.

Así también, en cuanto a adicción a los videojuegos, el mayor porcentaje de los participantes alcanzó un nivel moderado y grave, siendo reafirmado por lo expuesto en la investigación de

Valle (2018), quien realizó su estudio en un distrito de Lima con adolescentes en edad escolar de nivel secundaria, encontrando porcentajes que coinciden con la presente investigación para la variable de adicción a los videojuegos; concordando así con los datos estadísticos emitidos por el INEI (2018), institución que indica que la población en edades entre 12 a 18 años hacen uso en mayor medida de los videojuegos a modo de entretenimiento en comparación a otras actividades. Ante ello Chóliz, Marco y Chóliz (2016), refirieron que otros trastornos adictivos tuvieron su génesis en el momento en el que el uso se convirtió en excesivo e inadecuado, aunque principalmente tuvo como objetivo generar placer.

En lo que respecta al objetivo general de este trabajo, que busca delimitar la relación entre las variables ya expuestas, fue posible determinar que existe una relación positiva entre las variables señaladas con anterioridad, esto quiere decir que, a mayor predisposición a la dependencia de videojuegos, mayor inclinación a actuar de forma acometida o belicosa en diversos escenarios. Dicho de otro modo, aquellos adolescentes que fueron participes en la investigación y se exceden en el empleo de videojuegos, se encuentran más predispuestos a reaccionar ejerciendo ira y hostilidad, atacando físicamente y/o enfrentándose verbalmente frente a un estímulo percibido como nocivo.

Este hallazgo presenta concordancia con lo encontrado por Olmedo (2016), quien encontró en una muestra arequipeña que la irritabilidad de los estudiantes de primaria se ve influenciada por la adicción a videojuegos. En otro escenario algunos autores que realizaron sus investigaciones con adolescentes en diversos distritos de Lima capital tales como: Ate, Los olivos y Villa María del Triunfo con muestras de 100, 350 y 306 alumnos de secundaria de ambos sexos respectivamente, resultados que presentan afinidad con el presente estudio indicando que ambas variables se relacionan (Arteaga, 2018; Remigio, 2017; Vara, 2018).

Siendo así que autores señalaron que los contenidos que presentan los videojuegos pueden ser instrumentos de modelamiento de ciertas conductas como la agresividad (Chóliz, et.al., 2011; Fuentes y Pérez 2015).

Contrariamente a estos resultados, una investigación reportó que las variables mencionadas no tienen relación, dado que por un lado la mayoría de la población se encontraba en niveles

entre moderados a grave en adicción a los videojuegos mientras que en agresividad obtuvieron niveles bajos (Valle, 2018).

Por otro lado, en cuanto al objetivo específico el cual busca establecer la correspondencia entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad (ira, hostilidad, agresión física y verbal); se logró determinar una relación positiva en dichas variables con sus respectivas dimensiones, esto quiere decir que a más predisposición de dependencia a los videojuegos también aumenta la hostilidad, ira y agresión física y verbal en los adolescentes de la presente investigación. Dicho de otro modo, aquellos adolescentes que son más proclives a abusar de los videojuego reaccionan con mayor irritabilidad, respondiendo con ataques y/o enfrentamientos de modo hostil, verbal y físico ante cierto estímulo que sea considerado como amenazante.

Cabe mencionar que dentro de las limitaciones percibidas, una de ellas fue la amplitud de la muestra que la cual fue reducida, esto delimita los hallazgos específicamente a la muestra que se especifica en la investigación y moderadamente a segmentos afines. Por otro lado, fue el no haber contado con mayor número de investigaciones sobre el instrumento de adicción a los videojuegos en poblaciones de la localidad, pese a ello esta investigación se podría considerar como fuente de ayuda a investigaciones futuras.

Finalmente es esencial manifestar la importancia y relevancia de esta investigación pues facilitará la implementación de programas bienestar y salud mental acordes a necesidades encontradas en esta población. Así también, brindará la apertura a nuevos temas de investigación con el hallazgo de distintas variables que puedan despertar el interés científico.

## **V. CONCLUSIONES**

1. Mediante la presente investigación se pudo determinar una relación moderada entre adicción a los videojuegos y agresividad, es decir mientras exista mayor adicción los adolescentes presentarán mayor agresividad.
2. Además, en cuanto a la magnitud de relación se encontró una magnitud de efecto moderado, indicando que en la ocurrencia poblacional no todos los adolescentes de Trujillo presentarán los mismos resultados.
3. Por otro lado, en cuanto a la correlación de las variables según sus dimensiones se halló que la única que obtuvo un nivel bajo fue hostilidad.
4. Además, fue posible obtener los niveles de las variables A y B de la muestra de estudio, encontrándose así que, alrededor de la mitad de los participantes obtuvieron un nivel medio de agresividad, y más de la mitad de los adolescentes un nivel moderado de adicción a los videojuegos.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Este estudio presenta algunas limitaciones las que son importantes mencionar para tener en cuenta en próximas investigaciones. Una de ellas es la reducida amplitud de la muestra, limitando los hallazgos única y específicamente a la muestra detallada en la investigación y posiblemente a segmentos afines. Para ello se recomienda en estudios futuros incrementar la cantidad muestral utilizando un muestreo aleatorio que permita generalizar resultados.

Así mismo, esta investigación utilizó trabajó con estudiantes de primero a quinto de nivel secundario sin otra mayor especificación en cuanto a criterios de inclusión, para próximos estudios se recomienda utilizar una muestra específica que incluya a aquellos que juegan videojuegos en la actualidad.

También se recomienda incluir la obtención de información cualitativa respecto al uso de videojuegos como cantidad de horas, frecuencia, preferencia de contenido de los videojuegos, etc. Con la intención de amplificar el panorama respecto al uso y/o abuso de los videojuegos de los adolescentes de la ciudad de Trujillo.

Se recomienda realizar este tipo de investigación con otro tipo de poblaciones, como, por ejemplo: estudiantes de primaria y jóvenes universitarios.

Por otro lado, en cuanto a los instrumentos la variable de adicción a los videojuegos cuenta con pocos estudios psicométricos, el cual puede ser un aspecto a tener en cuenta como tema de investigación.



## REFERENCIAS

- Aláez, M., Madrid, J. y Antona, A. (2003). Adolescencia y salud. *Papeles del psicólogo*, 23 (84), 45-53. Madrid. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/778/77808405.pdf>
- Alave, S., Pampa, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este (Tesis de grado). Universidad Peruana Unión, Perú. Recuperado de: [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara\\_Tesis\\_bachiller\\_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara_Tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Andreu, J., Peña, M. y Graña, J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Revista electrónica Psicothema*, 14 (2), 476-482. Recuperado de <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=751ç>
- Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018* (Tesis de Licenciatura). Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de: [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/34997/Arteaga\\_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/34997/Arteaga_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Asociación Americana de Psicología. (2005). DSM-IV. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Barcelona: Masoon.
- Ato, M., López, J. y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales en psicología*, 29(3), 1038-1059. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/167/16728244043.pdf>
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: an agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52, 1-26.

- Barroso, A. (2016). Videojuegos y comportamientos agresivos: una aproximación, *Alternativas cubanas en psicología*. 4(11), 91-100. Recuperado de: <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/09-videojuegos-aabarroso.pdf>
- Buss A. y Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452-459.
- Bushman B. y Anderson C. (1998). Methodology in the study of aggression: integrating Experimental and nonexperimental findings. En Geen, R., Donnerstein, E. (Org.). *Human Aggression: Theories, research, and implications for social policy*. (23-48). California: Academic Press.
- Bushman, B. y Whitaker, J. (2009). A review of the effects of violent videogames on children an adolescents, *Washington and Lee Law Review*. 66, 1033-1052
- Canales, F., Alvarado, E., Pineda, E., (1994). *Metodología de investigación: Manual para el desarrollo de personal de la salud* (2ª ed.) Washington, D.C: ORGANIZACIÓN PANAMERICANA DE LA SALUD.
- Challco, S., Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales, en estudiantes del área de ingenierías de la unas*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chapi, J. (2012). Una revisión Psicológica en las teorías de la agresividad. *Revista Electrónica de Psicología Itzcala*. 15(1), 80-93. Recuperado de: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol15num1/Vol15No1Art5.pdf>
- Chóliz, M., Marco, C. y Chóliz, C. (2016). *ADITEC. Evaluación y prevención de la adicción a internet, móvil y videojuegos*. Madrid: TEA ediciones. Recuperado de: [http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/ADITEC\\_extracto\\_web.pdf](http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/ADITEC_extracto_web.pdf)

- Chóliz, M., Villanueva, V., Marco y C. y Campillos, I. (2011). PREV-TEC 3.1. Recuperado de <http://www.adiccionesnotoxicas.com/?p=68>.
- Chóliz, M y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*. 27(2), 418-426.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. Second Edition. Hillsdale, NJ: LEA. Recuperado de: <http://www.utstat.toronto.edu/~brunner/oldclass/378f16/readings/CohenPower.pdf>
- Cóndor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019*. (Tesis de Licenciatura). Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de: [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/37373/Condor\\_VFE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/37373/Condor_VFE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cruz, J. y Padilla, L. (2013). Validación del Cuestionario de Agresión con una muestra de adolescentes puertorriqueños/as. *Revista Interamericana de Psicología*. 47(3), 365-372.
- Fuentes, L. y Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre, Colombia. *Opción*, 31, 318-328.
- García-León, A., Reyes, G., Vila, J., Pérez, N., Robles, H. y Ramos, M. (2002) The Aggression Questionnaire: A Validation Study in Student Samples The Spanish. *Journal of Psychology*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/172/17250105.pdf>
- Griffiths, M., Kuss, D., & King, D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8 (4), 308-318. DOI: 10.2174/157340012803520414
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*. 13(3), 445-462.

Griffiths, M. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2016). *Encuesta nacional sobre relaciones sociales ENARES 2013 y 2015*. Perú. Recuperado de:

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (7 de Marzo del 2019). Nota de Prensa. El Perú primero, 039. Recuperado de: <https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-n-039-2019-inei.pdf>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018). Estadísticas de las tecnologías de Información y Comunicación en los hogares. *Informe Técnico*, 2,1-55. Recuperado de: [https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-n02\\_tecnologias-de-informacion-ene-feb-mar2018.pdf](https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-n02_tecnologias-de-informacion-ene-feb-mar2018.pdf)

Kassinove, H. y Tafrate, R. (2002) *Anger Management: The Complete Treatment Guidebook for Practitioners*. Impact Publishers: California.

López, A., Amairani, G. y Taylor, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, 21(1),12-16. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>

Marco, C., Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69. Recuperado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>

Matalinares, M., Arenas, C., Díaz, G., Dioses, A., Yarleque, R., Raymundo, O., Baca, D., Fernández, E., Uceda, J., Huari, Y., Villavicencio, N., Vargas, P., Quispe, M., Sánchez E, Leyva V., Díaz, A., Campos, A., Yaringaño, J., (2013). Adicción a la Internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Revista IIPSI*. 16(1), 75-93.

Matalinares, M. Yaringaño, J. Uceda, J. Fernandez, E. Huari, Y. Campos, A. Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de

Buss y Perry. *Revista IIPSI Facultad de psicología UNMSM*, (15)1, 147-161. Recuperado de [file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/3674-12441-1-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/3674-12441-1-PB%20(2).pdf)

Moncada, J., Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*. (21), 43-49.

Mori, H. (2016). *Adaptación de Cuestionario para Agresividad de Buss y Perry en Adolescentes del distrito de Breña en Lima* (Tesis de Licenciatura). Universidad Cesar Vallejo, Perú.

Hasliza, N.; Azniza, N. y Zailly, F. (2016). Validity and Reliability of the Aggression Questionnaire Instrument to High School Students. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*. 21(12), 27- 32.

Olmedo, D. (2016). *Influencia de los videojuegos en la conducta agresiva de los estudiantes de 4to grado de primaria sección "A" de la institución educativa "Latinoamericano" del distrito de Paucarpata- Arequipa*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú.

Pérez, O., Ortega N., Rincón, A., García, R. y Romero, M. (2013). Propiedades psicométricas del cuestionario de agresión en dos muestras diferentes de hidalgo. *European Scientific Journal*. (9), 32, 1857 – 7881.

Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017*. (Tesis de Licenciatura). Universidad César Vallejo, Perú.

Reyna, C., Lello I., Sánchez y Brussino, S. (2011). The Buss-Perry Aggression Questionnaire: Construct validity and gender invariance among. *International Journal of Psychological Research*, (4)2,30-37. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=299023516004>

- Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*. 16(4), 1-13. doi: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.apt>
- Segura, D. (2016). *Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry en estudiantes del nivel secundario de Otuzco*. (Tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Sierra, J. y Gutiérrez, J. (2007). Psicología y Salud. Validación de la versión española del Cuestionario de Agresión de Buss-Perry en estudiantes universitarios salvadoreños. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. Psicología y Salud*. (17),001, 103-113. Recuperado de: <http://redalyc.uaemex.mx>
- Sommantico, M.; Osorio, M.; Parrello, S.; De Rosa, B. y Donizzetti, A. (2008). Local validation study of the Italian version of the Aggression Questionnaire (AQ) in Southern Italy. *Iztacala*. 12, 28-45.
- Valle, S. (2018). *Agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2018*. (Tesis de Licenciatura). Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de: [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/36214/Valle\\_VSK.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/36214/Valle_VSK.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vara (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa Maria del triunfo, 2017*. (Tesis de licenciatura). Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú.

## ANEXOS

### Anexo 1: Instrumento de la variable adicción a videojuegos

#### Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) (Chóliz y Marco, 2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

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

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

2. Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

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

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



## Anexo 2: Instrumento de la variable agresividad

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

Adaptación de Vega (2014)

EDAD: \_\_\_\_\_

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 provocan 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	Suelo implicarme 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 de llegar 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 rompí cosas.	1	2	3	4	5

### Anexo 3: Formato de asentimiento informado

#### ASENTIMIENTO INFORMADO

**Instituciones:** Gran Unidad Escolar José Faustino Sánchez Carrión – Colegio Nacional San Juan de Trujillo

**Investigadores:** Faya De la Cruz Jenny Alicia, Gonzales Gallardo Freysi Mayte

**Título:** Adicción a los videojuegos y Agresividad en Adolescentes Varones de la ciudad de Trujillo.

---

**Propósito del estudio:** Te estamos invitando a participar en un estudio para conocer cuáles son tus niveles de dependencia a los videojuegos y agresividad. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad César Vallejo de Trujillo con fines pedagógicos.

**Procedimientos:** Si decides participar de este estudio tendrás que responder dos test de aproximadamente 10 minutos cada uno.

**Riesgos:** No existen riesgos por participar en este estudio.

**Beneficios:** Te beneficiaras de los resultados de una evaluación psicológica que medirá tus niveles de dependencia a los videojuegos y agresividad. Si lo deseas, se te informará de manera personal y confidencial los resultados que se obtendrán en los test realizados. Los costos de todos los test serán cubiertos por el estudio y no te ocasionarán gasto alguno.

**Costos e incentivos:** No deberás pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirás ningún incentivo económico ni de otra índole, únicamente la satisfacción de colaborar en la investigación de determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes varones.

**Confidencialidad:** Nosotros guardaremos tu información con códigos y nombres. Si los resultados son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de los participantes. Tus archivos no serán presentados a ninguna persona ajena al estudio sin tu consentimiento.

**Uso de la información obtenida:** La información será eliminada al finalizar el estudio.

**Derechos del participante:** Si decides formar parte del estudio, puedes retirarte en cualquier momento sin daño alguno. Si tienes preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o crees que has sido tratado injustamente puedes contactar al Comité de Ética en Investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad César Vallejo de Trujillo.

**CONSENTIMIENTO:** Acepto voluntariamente, participar en este estudio, comprendo que significa mi participación en el estudio, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento sin recibir daño alguno.



#### Anexo 4: Carta de Testigo informado

### CARTA DE TESTIGO INFORMADO

Por medio del presente documento:

Yo Kelly Asmat Yupanqui

docente en turno del curso de ciencia y tecnología a horas

8:00

en la Institución Educativa G.U.E José Faustino Sánchez

soy testigo que las srtas. **Faya de la Cruz, Jenny Alicia Zoralinda y González Gallardo, Freysi Mayte** alumnas del último ciclo de la escuela académico profesional de Psicología de la Universidad Cesar Vallejo, han brindado a los estudiantes que tengo a mi cargo una carta de asentimiento informado como parte de las normativas éticas para la realización de su tesis titulada "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES VARONES DE LA CIUDAD DE TRUJILLO".

Tomando en consideración que se me ha sido explicado acerca de la finalidad de la evaluación, así como la confidencialidad y su uso sólo con fines académicos; razón por la cual decido participar como testigo de su realización.

Trujillo, 22 de octubre del 2019



**Firma del docente**

## CARTA DE TESTIGO INFORMADO

Por medio del presente documento:

Yo Luzmila Miriam Gasso Santiago

docente en turno del curso Comunicación a horas

8:00 am. en la Institución Educativa EJE "José Faustino Sánchez Carrión"

soy testigo que las srtas. **Faya de la Cruz, Jenny Alicia Zoralinda y González Gallardo, Freysi Mayte** alumnas del último ciclo de la escuela académico profesional de Psicología de la Universidad Cesar Vallejo, han brindado a los estudiantes que tengo a mi cargo una carta de asentimiento informado como parte de las normativas éticas para la realización de su tesis titulada "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES VARONES DE LA CIUDAD DE TRUJILLO".

Tomando en consideración que se me ha sido explicado acerca de la finalidad de la evaluación, así como la confidencialidad y su uso sólo con fines académicos; razón por la cual decido participar como testigo de su realización.

Trujillo, 22 de Noviembre del 2019



Firma del docente

## CARTA DE TESTIGO INFORMADO


Por medio del presente documento:

Yo Jorge Collazos Koo  
docente en turno del curso Educación y Trabajo a horas  
8.00 a.m. en la Institución Educativa GOE "Josef. Sanche"

soy testigo que las srts. **Faya de la Cruz, Jenny Alicia Zoralinda y González Gallardo, Freysi Mayte** alumnas del último ciclo de la escuela académico profesional de Psicología de la Universidad Cesar Vallejo, han brindado a los estudiantes que tengo a mi cargo una carta de asentimiento informado como parte de las normativas éticas para la realización de su tesis titulada "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES VARONES DE LA CIUDAD DE TRUJILLO".

Tomando en consideración que se me ha sido explicado acerca de la finalidad de la evaluación, así como la confidencialidad y su uso sólo con fines académicos; razón por la cual decido participar como testigo de su realización.

Trujillo, 22 de Octubre del 2019

  
**Firma del docente**  
Prof. Jorge Collazos Koo



## CARTA DE TESTIGO INFORMADO

Por medio del presente documento:

Yo Cesar Hilton Aguilar Ramos  
docente en turno del curso Matemática a horas  
7:50 am en la Institución Educativa "San Juan"

soy testigo que las srtas. **Faya de la Cruz, Jenny Alicia Zoralinda y González Gallardo, Freysi Mayte** alumnas del último ciclo de la escuela académico profesional de Psicología de la Universidad Cesar Vallejo, han brindado a los estudiantes que tengo a mi cargo una carta de asentimiento informado como parte de las normativas éticas para la realización de su tesis titulada "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES VARONES DE LA CIUDAD DE TRUJILLO".

Tomando en consideración que se me ha sido explicado acerca de la finalidad de la evaluación, así como la confidencialidad y su uso sólo con fines académicos; razón por la cual decido participar como testigo de su realización.

Trujillo, 25 de noviembre del 2019



Firma del docente

## CARTA DE TESTIGO INFORMADO

Por medio del presente documento:

Yo María Isabel Cuadra López  
docente en turno del curso Comunicación-Tutoría a horas  
7:25 a.m en la Institución Educativa "SAN JUAN"

soy testigo que las srts. **Faya de la Cruz, Jenny Alicia Zoralinda y González Gallardo, Freysi Mayte** alumnas del último ciclo de la escuela académico profesional de Psicología de la Universidad Cesar Vallejo, han brindado a los estudiantes que tengo a mi cargo una carta de asentimiento informado como parte de las normativas éticas para la realización de su tesis titulada "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES VARONES DE LA CIUDAD DE TRUJILLO".

Tomando en consideración que se me ha sido explicado acerca de la finalidad de la evaluación, así como la confidencialidad y su uso sólo con fines académicos; razón por la cual decido participar como testigo de su realización.

Trujillo, 25 de Noviembre del 2019



**Firma del docente**



## Carta de Testigo Informado


Por medio del presente documento:

Yo Fadhla Rodriguez Ddo Vladimir docente en  
turno Tarde del curso Tutoría a horas 4:20 pm.  
en la Institución Educativa San Juan.

soy testigo que las Srtas. Faya de la Cruz, Jenny Alicia Zoralinda y González Gallardo, Freysi Mayte alumnas del último ciclo de la escuela académico profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo, han brindado a los estudiantes que tengo a mi cargo una carta de asentimiento informado como parte de las normativas éticas para la realización de su tesis titulada ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES VARONES DE LA CIUDAD DE TRUJILLO.

Tomando en consideración que se me ha sido explicado acerca de la finalidad de la evaluación, así como la confidencialidad y su uso sólo con fines académicos; razón por la cual decido participar como testigo de su realización.

Trujillo, 29 de Noviembre del 2019

  
Docente

## Carta de Testigo Informado

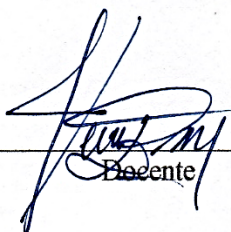
Por medio del presente documento:

Yo VEGA BAZAN MOLENDEZ CARMEN TERESA docente en  
turno TARDE del curso TUTORIA a horas 2:30 PM  
en la Institución Educativa SAN JUAN

soy testigo que las Srtas. Faya de la Cruz, Jenny Alicia Zoralinda y González Gallardo, Freysi Mayte alumnas del último ciclo de la escuela académico profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo, han brindado a los estudiantes que tengo a mi cargo una carta de asentimiento informado como parte de las normativas éticas para la realización de su tesis titulada ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES VARONES DE LA CIUDAD DE TRUJILLO.

Tomando en consideración que se me ha sido explicado acerca de la finalidad de la evaluación, así como la confidencialidad y su uso sólo con fines académicos; razón por la cual decido participar como testigo de su realización.

Trujillo, 13 de DIEMBRE del 2019

  
\_\_\_\_\_  
Docente

## Carta de Testigo Informado

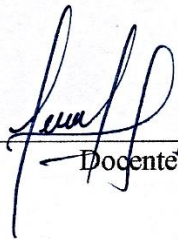
Por medio del presente documento:

Yo Juan Apolonio Portales Solano docente en  
turno tarde del curso tutoría a horas 5:05 pm  
en la Institución Educativa San Juan

soy testigo que las Srtas. Faya de la Cruz, Jenny Alicia Zoralinda y González Gallardo, Freysi Mayte alumnas del último ciclo de la escuela académico profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo, han brindado a los estudiantes que tengo a mi cargo una carta de asentimiento informado como parte de las normativas éticas para la realización de su tesis titulada ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES VARONES DE LA CIUDAD DE TRUJILLO.

Tomando en consideración que se me ha sido explicado acerca de la finalidad de la evaluación, así como la confidencialidad y su uso sólo con fines académicos; razón por la cual decido participar como testigo de su realización.

Trujillo, 09 de Diciembre del 2019

  
\_\_\_\_\_  
Docente

## Carta de Testigo Informado

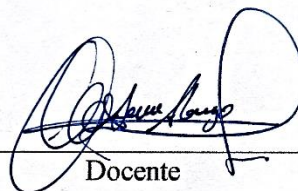
Por medio del presente documento:

Yo Quispe Alayo Eda Susana docente en  
turno tarde del curso tutoria a horas 5:00 pm.  
en la Institución Educativa San Juan

soy testigo que las Srtas. Faya de la Cruz, Jenny Alicia Zoralinda y González Gallardo, Freysi Mayte alumnas del último ciclo de la escuela académico profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo, han brindado a los estudiantes que tengo a mi cargo una carta de asentimiento informado como parte de las normativas éticas para la realización de su tesis titulada ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES VARONES DE LA CIUDAD DE TRUJILLO.

Tomando en consideración que se me ha sido explicado acerca de la finalidad de la evaluación, así como la confidencialidad y su uso sólo con fines académicos; razón por la cual decido participar como testigo de su realización.

Trujillo, 26 de Noviembre del 2019



Docente



## Anexo 5: Cartas de presentación



### "Año de la Lucha contra la Corrupción y la Impunidad"

Trujillo, 15 de Julio de 2019

Sres.  
**I.E.P. GUE JOSÈ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

Atención: Sr. LUIS MORALES URQUIZA  
DIRECTOR

#### **PRESENTE**

Mediante la presente, nos dirigimos a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo presentarles a las alumnas del XI ciclo de la Escuela de Psicología:

- FAYA DE LA CRUZ JENNY ALICIA
- GONZALES GALLARDO FREYSI

Quienes actualmente están desarrollando su proyecto de investigación denominada: "ADICCIÓN A LAS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES VARONES –CIUDAD DE TRUJILLO", para lo cual necesitan de su apoyo brindando su autorización, para que las alumnas en mención puedan aplicar sus pruebas para la recolección de los datos.

Conocedores de su capacidad de colaboración para con las estudiantes, estoy seguro del apoyo que se les brindará a nuestras alumnas.

Agradeciéndole por su gentil atención, me despido de usted reiterándole mi especial consideración.

Atentamente,



*Velia Vera Calmet*  
**Dra. Velia Vera Calmet**  
Directora  
Escuela de Psicología



**CAMPUS TRUJILLO**  
Av. Larco 1770.  
Tel.: (044) 485 000. Anx.: 7000.  
Fax: (044) 485 019.

fb/ucv.peru  
@ucv\_peru  
#saliradelante  
[ucv.edu.pe](http://ucv.edu.pe)



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

COLEGIO NACIONAL DE "SAN JUAN"  
TRUJILLO  
MESA DE PARTES  
15 JUL. 2019  
Exp. : 3130  
Folio N° : 01f. Hora : 11:27 am.

“Año de la Lucha contra la Corrupción y la Impunidad”

Trujillo, 15 de Julio de 2019

Sres.: I.E. SAN JUAN - TRUJILLO

Atención: Sra. FATIMA ISELA ACEVEDO DIEZ  
DIRECTORA

**PRESENTE**

Mediante la presente, nos dirigimos a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo presentarles a las alumnas del XI ciclo de la Escuela de Psicología:

- FAYA DE LA CRUZ JENNY ALICIA
- GONZALES GALLARDO FREYSI

Quienes actualmente están desarrollando su proyecto de investigación denominada: “ADICCIÓN A LAS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES VARONES –CIUDAD DE TRUJILLO”, para lo cual necesitan de su apoyo brindando su autorización, para que las alumnas en mención puedan aplicar sus pruebas para la recolección de los datos.

Conocedores de su capacidad de colaboración para con las estudiantes, estoy seguro del apoyo que se les brindará a nuestras alumnas.

Agradeciéndole por su gentil atención, me despido de usted reiterándole mi especial consideración.

Atentamente,



*Velia Vera Calmet*

**Dra. Velia Vera Calmet**  
Directora  
Escuela de Psicología

**CAMPUS TRUJILLO**  
Av. Larco 1770.  
Tel.: (044) 485 000. Anx.: 7000.  
Fax: (044) 485 019.

fb/ucv.peru  
@ucv\_peru  
#saliradelante  
ucv.edu.pe

## Anexo 6: Confiabilidad de los instrumentos de medición

**Tabla 9**

Confiabilidad por alfa de Cronbach del Cuestionario de agresividad de Buss y Perry

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
.835	29

**Tabla 10**

Confiabilidad por alfa de Cronbach del Test de adicción

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
.883	25

## Anexo 7: Tamaño de efecto

**Tabla 11**

Tamaño de efecto según los criterios de Cohen (1988)

<b>Rs</b>	<b>d</b>
0 - .10	Trivial
.11 - .30	Pequeño
.31 - .50	Moderado
.51 a + grande   $\pm 1$	Grande