



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del  
primer año de secundaria de la Institución Educativa  
Algarrobos, Pimentel.**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestro en Psicología Educativa**

**AUTOR:**

**Br. Guevara Coronel, Geiner Ivan (ORCID: 0000-0002-6858-6832)**

**ASESORA:**

**Dra. Monteagudo Zamora, Vilma (ORCID: 0000-0002-7602-1807)**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**Atención integral del infante, niño y adolescente**

**CHICLAYO - PERÚ**

**2020**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo primeramente a Dios y a la Virgen María por haberme brindado la salud necesaria para concluir con mis estudios de maestría y con el presente informe en estos tiempos difíciles.

A mis padres, hermanos y novia por haberme brindado su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios de maestría.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios y la Virgen María por estar siempre conmigo en la realización de este trabajo.

A todos los docentes que contribuyeron en mi formación a lo largo de esta maestría.

A mi asesora por saber guiarme con paciencia y dedicación en todo el proceso de planificación, ejecución y culminación de este trabajo.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	12
3.3. Población, muestra y muestreo	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.5. Procedimientos	14
3.6. Método de análisis de datos.	14
3.7. Aspectos éticos.	14
IV. RESULTADOS	15
V. DISCUSIÓN	18
VI. CONCLUSIONES	22
VII. RECOMENDACIONES	23
REFERENCIAS	24
ANEXOS	30

## Índice de tablas

Tabla 1. Correlación entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel.	26
--	----

## Índice de figuras

Figura 1. Niveles de adicción a los videojuegos en los estudiantes de  
estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos,  
Pimentel.....24

Figura 2. Niveles de agresividad a los videojuegos en los estudiantes de  
estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos,  
Pimentel.....25

## RESUMEN

Este estudio buscó establecer la relación existente entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel. El diseño metodológico adoptado fue el correlacional y participaron 49 alumnos entre los 11 y 12 años de edad; además, se utilizaron dos instrumentos para medir las variables estudiadas: el test de dependencia a videojuegos de Cholíz y Marco creado en el 2011, el cual tiene una confiabilidad de 0.79 y el cuestionario de agresión de Buss y Perry en 1992, adaptado y estandarizado a nuestra realidad nacional por Matalinares, et al en el 2012, con una confiabilidad de 0.83. Los resultados obtenidos mostraron un coeficiente de correlación de Pearson de 0,777, lo cual indica que hay relación entre las variables estudiadas en la población participante.

**Palabras claves:** adicción a los videojuegos, agresividad, adolescentes.

## ABSTRACT

This study sought to establish the relationship between video game addiction and aggressiveness in first-year high school students at the Algarrobos Educational Institution, Pimentel. The methodological design adopted was the correlational one and 49 students between 11 and 12 years of age participated; In addition, two instruments were used to measure the variables studied: the Cholíz and Marco video game dependence test created in 2011, which has a reliability of 0.79 and the Buss and Perry aggression questionnaire in 1992, adapted and standardized to our national reality by Matalinares, et al in 2012, with a reliability of 0.83. The results obtained showed a Pearson correlation coefficient of 0.777, which indicates that there is a relationship between the variables studied in the participating population.

**Keywords:** video game addiction, aggressiveness, adolescents.



## **I. INTRODUCCIÓN**

El empleo de nuevas tecnologías se ha vuelto tan cotidiano en la vida del hombre, que muchas actividades han cambiado su forma tradicional de realizarlas. Teniendo en cuenta esto, se ha enfocado una especial atención en el juego pues es una actividad importante para el desarrollo de los niños ya que permite poner en práctica habilidades cognitivas y sociales a través del establecimiento de relaciones con sus pares, adquisición de normas de convivencia y manejo de respuestas emocionales que van experimentando durante la interacción personal.

El apogeo de estas tecnologías mencionadas anteriormente han actualizado la forma de jugar en los niños y adolescentes, apareciendo los ya mundialmente famosos videojuegos que en nuestros días permiten con el uso de una consola y de Internet interactuar con distintas personas conocidas o no, de su ciudad o de cualquier parte del mundo, en una realidad virtual que tiene una infinidad de posibilidades y riesgo, ya que en muchos casos la exploración de esta realidad suele darse sin la orientación adecuada de los padres.

Teniendo en cuenta esto, se puede decir que un uso inadecuado puede ocasionar una dependencia a los videojuegos trayendo consigo una serie de problemas para las personas que la sufren. De esta forma, surgió el interés de estudiar la dependencia a los videojuegos y como se relacionan con la agresividad, esta es una problemática con mucha relevancia en el país durante los últimos años, ya que normalmente esta actividad es considerada como un inocente vicio que se puede volver en adicción.

A partir de esta realidad, se llevó a cabo una revisión exhaustiva, donde se evidencia que mayormente las investigaciones previas se enfocan en la población infantil y juvenil, siendo necesario actualizar la información sobre estas poblaciones en el contexto local. Por ejemplo Buiza , et al (2017) precisan que en España, la intervención para los adolescentes que juegan con videojuegos es a un nivel neurobiológico y psicosocial, enfatizándose en la premisa de que un mal desempeño en estas áreas, es un factor para el desarrollo de comportamientos adictivo que están relacionados con el sexo masculino, centrándose en el juego en línea, el tiempo y factores socio familiares.

Otros estudios realizados en el contexto nacional señalan esta problemática, asimismo Rojas y Ruesta (2017) refieren que especialmente los juegos electrónicos tienen grandes condiciones para aferrar al jugador y enviciarlo. De igual forma, Vara (2018) resalta la presencia de una correspondencia positiva entre la variable adicción a los videojuegos y la variable agresividad en los adolescentes del país. Dejando en claro que el elevado potencial adictivo que tienen los videojuegos es la principal razón que existe en contra de su uso, ya que si no se ponen límites claros, se genera descontrol y la estrecha conducción que tienen para incorporar conductas violentas que realizan para socializar. Los estudios realizados demuestran que la adicción a los videojuegos constituye un problema en el desarrollo saludable de los adolescentes en estos días, generando grandes niveles de agresividad, haciendo más frecuente el uso de la violencia entre compañeros de clase o una forma habitual de “jugar” en el recreo.

Por esta razón, surgió la necesidad de estudiar la correlación que existe entre el abuso a los videojuegos y la agresividad en los escolares del nivel secundaria de una institución educativa de nuestra localidad, donde se planteó el presente problema de investigación: ¿Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel?

La presente investigación sobre el abuso en el empleo de los videojuegos, tuvo como propósito demostrar la influencia que esto ejerce sobre la agresividad que los estudiantes tienen al relacionarse con sus pares y su familia. Además, a nivel local no se ha encontrado muchas investigaciones sobre esta temática, por ello se consideró oportuno realizar este estudio que buscó encontrar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Esto permitió tener en claro el tipo de relación que tienen estas variables, lo cual permitirá mejorar la formación en el valor de la responsabilidad de los estudiantes participantes, mejorando el control en el uso de este medio de entretenimiento.

En este mismo sentido, la presente investigación desde un nivel teórico se justificó debido a que se buscó sintetizar los aportes bibliográficos que dieron diversos autores y sus teorías sobre el estudio de estas variables, recabando los

argumentos que estos han propuesto, pudiendo reafirmarlos o contrastarlos con los resultados obtenidos, generando nuevos puntos de vista teóricos sobre el estudio de la adicción a los videojuegos y su relación con la agresividad.

La justificación metodológica del presente estudio se rige en que busco cumplir con todo el rigor científico planteado, siendo la presente una investigación de tipo básica, que empleó un enfoque cuantitativo, siendo el diseño descriptivo correlacional, lo que permitió obtener datos objetivos, reales y relevantes de las variables en estudio, dentro de la Institución Educativa participante, que involucró la participación de los estudiantes del primer año de secundaria.

A nivel práctico esta investigación permitió informar a los directivos de la institución en estudio, para que a partir de ello, consideren planes de acción y actividades que promuevan el uso responsable de los videojuegos en el contexto educativo, de igual forma se informó a los profesores para que a través de la tutoría puedan orientar y corregir el uso inadecuado en los estudiantes, orientación en el uso de este medio de interacción a los padres y educadores que son los encargados de la formación del adolescente.

Estas estrategias consisten básicamente en la planificación y ejecución de programas preventivos que promuevan el uso responsable de este medio, logrando concienciar a la población a través de diversas estrategias como charlas, conferencias, debates, entrega de boletines o afiches que puedan dar a conocer las consecuencias positivas o negativas del uso de los videojuegos.

El objetivo general de esta investigación fue establecer la relación existente entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de la institución educativa Colegio Algarrobos, Pimentel, el primer objetivo específico identificar el nivel de adicción a los videojuegos y el nivel de agresividad en los estudiantes de secundaria de la institución educativa Colegio Algarrobos, Pimentel, el segundo objetivo específico fue determinar la relación existente entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de la institución educativa Colegio Algarrobos, Pimentel. Finalmente se propuso como hipótesis general que existe una relación directa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de la institución educativa Algarrobos, Pimentel.

## II. MARCO TEÓRICO

La adicción a los videojuegos ha sido objeto de numerosas investigaciones a nivel internacional, que tratan de identificar las consecuencias que deja en las personas, logrando identificar que esta contribuye en la presencia directa de problemas como baja autoestima, agresividad y en la ausencia de habilidades sociales sobre todo en los adolescentes.

A nivel internacional, Alonso y Romero (2017) realizaron una investigación para estudiar la correspondencia entre la dependencia a los videojuegos e internet, los rasgos de personalidad, conductas problemáticas en niños y adolescentes de España, encontraron que los participantes que tienen problemas en el uso de estas tecnologías presentan bajos niveles de apertura, poca responsabilidad, gentileza; muestran pobre estabilidad emocional, impulsividad general, problemas de atención y comportamiento violentos dejando en claro las dificultades que generan este tipo de problemas en los niños.

Fuentes y Pérez (2015) a través de su investigación sobre los videojuegos y su influencia en escolares de Sincelejo, buscaron determinar si el uso excesivo de videojuegos no dirigidos influyen en el rendimiento escolar y comportamiento, encontrando que un alto porcentaje de estos estudiantes tienen bajo rendimiento académico; concluyeron que los videojuegos generan una conducta adictiva, agresividad, alejamiento de los demás, sexismo y problemas de salud; pero adquieren habilidades y estrategias de pensamiento.

León (2015) realizó una investigación titulada “La Epidemia de videojuegos incrementa la agresión en niños y adolescentes”, la cual tenía como finalidad encontrar la correlación entre el descontrol en el uso de videojuegos y los niveles de agresividad, en niños y púberes violentos, donde los resultados encontrados precisan que no existe una correlación significativa entre estas variables en los estudiantes que participaron en la investigación.

Las investigaciones sobre las adicciones a los videojuegos en los adolescentes en el país son muy abundantes. A nivel nacional encontramos investigaciones como la de Vara (2018) quien realizó un estudio para establecer relación entre la variable adicción a los videojuegos y la variable agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios del distrito de Villa María del Triunfo,

encontrando correlación positiva y relevante entre la adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes que participaron.

Remigio (2017) realizó una investigación correlacional para estudiar la relación entre agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes del nivel secundario de dos colegios públicos del distrito de Los Olivos en Lima, encontrando que existe correlación de tipo directa entre las variables investigadas. Por otro lado, Pérez y Prado (2014) realizaron una investigación para analizar la relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares en el distrito de La Esperanza en Trujillo, encontrando que existe una relación altamente significativa entre el uso de juegos y las conductas agresivas.

Puma y Vilca (2014) realizaron una investigación para establecer la relación existente entre el uso inadecuado de videojuegos y los niveles de agresividad en adolescentes de la Institución Educativa de Arequipa en el 2014, encontrando que la mayoría de adolescentes suele tener un uso normal, con un máximo de dos horas de juego al día acompañados de sus amigos; concluyeron que existe una relación estadística relevante entre estas variables.

A nivel local se encontró una investigación realizada por Farfán y Muñoz en el 2018, quienes realizaron una investigación para determinar los niveles de dependencia a videojuegos en escolares de un Colegio Privado y uno Nacional. Encontrando que no existen diferencias importantes entre los niveles de dependencia a videojuegos en los estudiantes de ambas Instituciones Educativas. Además, obtuvieron resultados que indican la presencia de dependencia a videojuegos, hallando diferencias en relación al sexo y las características en el uso que tienen de este medio de entretenimiento.

Como se ha observado en las investigaciones citadas, la relación entre ambas variables de estudio, han sido analizadas en diversas investigaciones en la realidad nacional. Sin embargo, a nivel local todavía no hay muchos estudios que permitan ver el desenvolvimiento de estas variables en nuestro entorno más cercano, por eso es importante la presente investigación.

Para tener una definición contextualizada y precisa de las variables fue necesario revisar las definiciones dadas por distintos autores, en primera instancia se estudió el término de adicción a los videojuegos y posteriormente se

definió la variable agresividad. El término adicción a los videojuegos es conocido como videojuego patológico, por algunos autores, aunque estas denominaciones técnicas suelen presentar algunas variaciones, pero en la mayoría de estudios suelen coincidir ya que tiene características similares (King y Delfabbro, 2014).

Sin embargo, antes de empezar a definir la variable adicción a los videojuegos, se tiene que hacer una distinción previa sobre lo que es el uso normal de esta tecnología que en sí cualquiera puede jugar por un tiempo controlado y eso no lo convierte en un adicto a los videojuegos. En este sentido se puede decir que cuando esta actividad sale del control de quien la realiza es un signo de que algo está fallando. Por ejemplo, Buiza, et al (2017) refiere que según la Asociación Americana de Pediatría recomienda los niños mayores de dos años no deben superar las dos horas frente a la pantalla con videojuegos o sin ellos, ya que esto traería consecuencias negativas en los distintos ámbitos del desarrollo de los niños.

Adan (2012) considera que una característica de la personalidad de quienes padecen adicciones son la impulsividad, buscar placer de forma rápida y evitar el estrés. Por otro lado, es necesario hacer una delimitación conceptual de cuando el uso de los videojuegos se vuelve una adicción, por lo que se debe empezar por tener en cuenta a la Organización Mundial de la Salud (2014) que considera a la adicción como una enfermedad física y psicoemocional que genera dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación.

De igual forma, Fernández (2019) consideran que la falta de control y la dependencia, son elementos fundamentales en los trastornos adictivos. Además de estos componentes Gossop (1989), citado por Ortiz en el 2018, considera que las características de una adicción son el imponente sentimiento de llevar a cabo una actividad determinada, esto acompañado de una dificultad para controlar dicha conducta, genera malestar, alteración del estado de ánimo cuando no es posible realizar la actividad y la persistencia en realizarla a pesar de la evidencia clara de graves consecuencias indeseadas por la persona.

Teniendo en cuenta lo expresado por los autores, se puede decir que la adicción es un trastorno o enfermedad que se diferencia de forma especial por la

falta de control y la dependencia hacia una hacia una sustancia o actividad, sin tener en cuentas las consecuencias negativas que puedan generar.

Ahora se verá lo que es en si la adicción a los videojuegos, por ejemplo López et al (2020), mencionan que aunque la mayoría de jugadores no tiene problemas relacionados con el uso de los videojuegos, existe un grupo pequeño de estos que suelen presentar síntomas de la adicción como tolerancia, saliencia, modificación del estado de ánimo, abstinencia y recaída.

Cholíz y Marco (2011) refieren que la adicción a los videojuegos consiste en la práctica desmesurada y compulsiva de los videojuegos, donde la persona evidencia un esfuerzo excesivo para dejar de practicar esta actividad, pero no lo logra. En este mismo sentido McLean y Griffiths (2013) resumen que las maneras de involucrarse con el videojuego son el uso inadecuado, el abuso en el tiempo que pasan jugando y la dependencia de la persona.

Carbonell (2014) refiere que el Manuel Diagnostico y Estadístico de Trastorno Mentales en su quinta edición (DSM -V) empezó a considerar la adicción a los videojuegos, incluyendo los que se juegan en línea con internet o sin apuesta dentro de las adicciones conductuales, ya que generan la participación reiterada y perseverante durante mucho tiempo, siendo una actividad habitualmente grupal, con un malestar clínicamente relevante.

De esta forma, el Manuel Diagnostico y Estadístico de Trastorno Mentales en su quinta edición (DSM -V), considera como principal característica a la participación recurrente y persistente en los videojuegos, generando un malestar significativo en la persona por un periodo de doce meses o más, expresando notorios síntomas sociales, psicológicos, tolerancia y abstinencia cuando la persona no puede jugar (American Psychiatric Association, 2013).

Viñas (2009) considera que cuando se hace referencia a la adicción a los videojuegos, es cuando el tiempo designado al uso de los videojuegos afecta la realización normal de las actividades que solían realizar las personas adictas, causando variaciones notorias en el estado de ánimo, somnolencia y dificultades en el sueño, disminución significativa del tiempo que utilizan para tareas académicas, actividades familiares, sociales y de recreación con sus pares.

Teniendo en cuenta lo expresado por los autores se puede afirmar que la adicción a los videojuegos es un trastorno adictivo relacionado con la conducta de jugar de una forma recurrente y persistente durante varias horas al día, generando dependencia a esta actividad, notoria falta de control en el tiempo de juego, implicando un deterioro significativo en las distintas áreas de la persona y abstinencia e irritabilidad cuando no se puede jugar por algún motivo.

Estos síntomas son claramente definidos en el DSM - V, empezando por la preocupación por jugar, es decir que la persona piensa constantemente en la actividad de juego, anticipando la próxima vez que va a jugar; siendo esta un actividad dominante en la vida de la persona (American Psychiatric Association, 2013). En este mismo sentido el DSM - V, considera que la abstinencia es un síntoma que debe ser entendido por la presencia de síntomas psicológicos como la irritabilidad, ansiedad o tristeza cuando la persona no puede jugar en el día.

La tolerancia es la exigencia de dedicar más tiempo en los juegos para obtener la misma satisfacción que se tuvo al iniciar su relación con el juego. También Muros, Aragón y Bustos (2013) consideran que la adicción se agudiza cuando la satisfacción que genera los videojuegos en un principio, no llega a saciar a los jugadores, necesitando un aumento progresivo del tiempo de juego.

La pérdida de control, es un síntoma que se expresa en los intentos sin éxito de controlar el juego por Internet. Además, dentro de los problemas asociados a los videojuegos, la pérdida de interés en aficiones previas como consecuencia de los juegos por internet y con excepción de los mismos, ha puesto en peligro o perdido una relación significativa y el uso excesivo continuado de juegos por Internet a pesar de la conciencia de la problemática psicosocial (American Psychiatric Association, 2013).

Por otro lado, García (2018), considera que este tipo de adicciones suelen afectar el comportamiento de los adolescentes, generando que sean más agresivos al practicar esta actividad con frecuencia. Por otra parte, De Oliveira, Mena y De Lima (2018) sostienen que el abuso de los juegos de video violentos favorece para que haya falta de empatía con los demás. En esta misma línea, Álvarez (2020) expresa que los video jugadores presentan actitudes violentas, comportamientos sexistas y racistas, diferenciándose de los que no los juegan.



Además, existen evidencias de la presencia de conductas, cogniciones y sentimientos agresivos, en niños que se han expuesto por demasiado tiempo a este tipo de videojuegos, encontrando correlación con las horas de juego y la presencia de estos síntomas (Gentile et al, 2014a). En este mismo sentido, Luque y Aguayo (2013) encontraron pruebas de como los videojuegos del tipo agresivos influyen en la presencia de respuestas en el comportamiento, aumento de la ira después jugar, sobre todo en personas del sexo masculino. Brockmyer (2015) expresa que la adicción a los videojuegos favorece en la presencia de poca empatía y cogniciones agresivas.

Collins y Freeman (2013) sugieren que cuando el videojuego se convierte en una adicción, varias actividades cognitivas de la persona empiezan a alterarse, siendo la toma de decisiones la más resaltante, lo que afecta el rendimiento social. En esta misma línea, Bailey, West y Kuffel (2013) manifiestan que las personas con adicción a los videojuegos suelen decidir de forma impulsiva, sin tener en cuenta las consecuencias de sus acciones, lo que le genera problemas en distintas áreas.

Además, se puede evidenciar otras dificultades asociadas al uso excesivo de los videojuegos, como las que precisan Gentile et al (2011) quienes manifiestan que muchos estudios dejan en claro que los adolescentes y jóvenes adictos a los videojuegos tienen posibilidades de desarrollar problemas mentales como la depresión, fobia social y serios problemas de rendimiento escolar. De igual forma, Luijten et al (2015) expresan que entre los efectos negativos de tener adicción a los videojuegos, resaltan los problemas de atención, problemas psicológicos como la depresión, la baja autoestima y el aislamiento.

Por otro lado, es necesario ver algunos factores de riesgo que desencadenan la adicción, por ejemplo Hilgard, Engelhardt y Bartholow (2013) expresan que algunos de los principales componentes de riesgo son circunstancias como que las personas juegan para huir de la vida real, porque piensan que es aburrida o desagradable. Además, Haagsma et al (2013) consideran que las personas adictas a los videojuegos prefieren las relaciones virtuales a las reales, siendo esencial para el desarrollo de esta adicción.

Después de haber definido la variable adicción a los videojuegos, se procedió a definir la segunda variable agresividad, teniendo en cuenta lo referido por Fromm (1987) quien menciona que el concepto de agresión procede del latín *aggredi*, que significa avanzar, dar un paso hacia adelante.

Bandura (1973) considera que la agresividad es una conducta aprendida y controlada por reforzadores, la cual pretende causar daño; siendo destructiva o perjudicial para los demás. En este mismo sentido, Ortega Escobar y Alcázar Córcoabe (2016) definen a la agresión como la transformación de energía interna, expresada al entorno de forma negativa o impulsiva, generada por la recepción de un estímulo negativo que puede ser tomado como amenazante o dañino y que justifica su actuar, en la premisa de la defensa propia o seguridad personal.

Bandura (1973) en su teoría de aprendizaje social afirma que las respuestas agresivas se aprenden por observación de modelos agresivos, poniendo énfasis en el aprendizaje por medio de la observación, el reforzamiento y generalización de la agresión, defendiendo su postura de que la frustración ocasiona un impulso que solo disminuye con el comportamiento agresivo, la perspectiva del aprendizaje social afirma que la frustración es una facilitador para la presencia de conductas agresivas.

En síntesis la frustración genera una fase de accionar emocional que genera varias reacciones, asimiladas previamente. Bandura trató de que su teoría fuera interaccionista, por lo que considera la influencia de factores estructurales y ambientales de la conducta, iniciando con la premisa de que los factores biológicos influyen en la conducta agresiva pero no la determinan, donde se puede decir que los niños no nacen con la capacidad de realizar esto comportamientos, concluyendo que deben ser aprendidos.

Dollard, et al (1938) señalan que la agresividad es toda conducta que busca generar daño a una persona u objeto cercano al entorno que lo rodea. Por otro lado, Buss y Perry (1992) afirman que la agresividad es cualquier conducta realizada que tiene como objetivo dañar o generar malestar a los demás, justificándose en la necesidad de evitar dicho daño o en defensa propia.

Buss y Perry, citados por García (2019), manifiestan que en la agresividad hay cuatro dimensiones, que al interactuar generan comportamientos externos y

observables, teniendo los siguientes tipos de manifestación: agresión física, es el ataque realizado contra alguien utilizando las partes de su cuerpo o el empleo de armas con la intención de producir daño. En segunda instancia esta la agresión verbal entendida como aquella que se manifiesta mediante amenazas, críticas, insultos, es decir, descarga de estímulos nocivo sobre otro organismo.

La dimensión de ira es un estado de ánimo con sensaciones que cambian su fuerza y comprenden desde el enfado o un arrebato medio que termina en furia intensa (Spielberg, et al 1983). Finalmente la dimensión de hostilidad que según Buss y Perry (1992) es una variante cognitiva diferenciada por la disminución de la importancia y las motivaciones externas, por la idea de que las otras personas generan los conflictos, donde uno mismo está en oposición, donde se hace presente el deseo de ocasionar perjuicio a los demás.

Muchos estudios sobre el comportamiento humano, consideran que los componentes distintivos de la agresividad pueden ser tres. En primer lugar, está el componente cognitivo que según Muñoz (2000) se relaciona con la forma de percibir las cosas, las creencias, ideas y estilos de pensamientos aceptados por la persona, quien tiene distorsiones cognitivas, dificultando su comprensión de problemas sociales, atribuyendo sus intenciones hostiles a otros.

Muñoz (2000) considera que en segundo lugar está el componente afectivo, relacionado con los sentimientos, emociones, valores y modelos de identificación que tiene la persona, incrementando la probabilidad de presentar un comportamiento agresivo, donde se relaciona la agresión con el poder, control, dominio, teniendo un sentimiento de haber recibido un trato inadecuado, generando hostilidad, justificando la conducta agresiva.

Finalmente el tercer componente es el conductual, Muñoz (2000) expresa que este componente se relaciona con las habilidades, destrezas y estrategias que acompañan a las personas agresivas, pues no cuentan con las habilidades para relacionarse y dar solución a los problemas de la interacción social que experimentan, presentando dificultades para integrarse.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y Diseño de Investigación.**

La investigación realizada según la clasificación dada por el Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (2018) fue básica, porque estuvo dirigida a un conocimiento más completo a través de la comprensión de los aspectos fundamentales de los fenómenos, de los hechos observables o de las relaciones que establecen los entes.

El enfoque asumido en esta investigación según Hernández , Fernández y Baptista (2014) es cuantitativo porque usó la recolección de datos para demostrar una hipótesis, con el empleo de la medición numérica y el análisis estadístico, para definir patrones del comportamiento de las variables, explicarlos a través de las teorías y estudios analizados en todo el trabajo.

El diseño de investigación asumido fue descriptivo-correlacional, como refieren Hernández , Fernández y Baptista (2014) este tipo de estudios tiene como objetivo comprender una relación o nivel asociativo evidenciado entre dos o más variables, donde se pretendió determinar características y propiedades destacadas de cualquier cambio analizado en la investigación.

#### **3.2. Variables y operacionalización.**

Esta investigación tiene dos variables, una variable independiente, que según Carballo y Guelmes (2016) consideran que este tipo de variables son aquellas que son empleadas por el investigador para revelar, reseñar o cambiar el tema en estudio en toda la investigación. Por otro lado, la variable dependiente que se entiende como aquella que se transforma al ser manipulada por la variable independiente, facilitando la comprensión de los resultados del estudio.

Entre las variables de estudio se determinaron como variable independiente a la adicción a los videojuegos y como variable dependiente a la agresividad, cuya operacionalización se encuentra en el ANEXO I.

#### **3.3. Población, muestra y muestreo.**

La población es definida como el total de sujetos participantes en una investigación, con las mismas características que se pueden observar de forma objetiva, que concuerdan en un determinado tiempo y espacio. Por otro lado la muestra constituye una parte representativa de la población a investigar, y

agregan que cuando ésta es menor a 50 elementos, entonces la población y muestra son iguales (Hernández , Fernández, & Baptista, 2014). Para esta investigación la población estuvo conformada por 49 estudiantes por lo que se trabajó con toda la población en lugar de trabajar con una muestra. La cual estuvo conformada por estudiantes que cursan el primer año de secundaria, con edades entre los 11 a 12 años, en un colegio particular de Pimentel, Chiclayo.

Dentro de los criterios de Inclusión están el ser matriculado en el año académico 2020, desde inicio del año escolar y tener entre 12 a 17 años de edad cumplida hasta la fecha de aplicación de los instrumentos. Por otro lado, entre los criterios de exclusión para que los estudiantes participen en esta investigación están los estudiantes cuyos padres en respeto de su libre participación se hayan negado a aceptar el consentimiento informado. .

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

La técnica que se utilizó en la investigación fue la encuesta; de igual forma, se seleccionaron dos instrumentos de medición uno para cada variable los cuales fueron: para el análisis de la variable adicción a los videojuegos se utilizó el test de dependencia a videojuegos de Cholíz y Marco creado en el 2011, que mide el grado de participación que tiene la persona con los videojuegos, basándose en los criterios diagnósticos del trastorno por dependencia a sustancias que se encuentra en el DSM (ANEXO II).

En lo concerniente al proceso de validación se trabajó con un validación inter jueces adaptado a nuestra medio por psicólogos especialistas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, donde se procedió a encontrar la consistencia interna mediante el cálculo del coeficiente de Alfa de Cronbach obteniendo como resultados un coeficiente de 0.75 para la dimensión abstinencia, para la dimensión abuso y tolerancia un coeficiente de 0.71, en la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo se encontró 0.68 y para la dimensión dificultad en el control un coeficiente de 0.77. Además, en el test total se encontró un coeficiente de 0.79, indicando que la prueba presenta adecuada confiabilidad.

Por otro lado, para medir la variable agresividad se utilizó el cuestionario de agresividad de Buss y Perry creado en 1992 (ANEXO III) el cual evalúa componentes de la conducta agresiva, fue traducido al español por Andreu,

Peña y García en el año 2002. Para su adaptación a nuestra realidad nacional, se realizó un estudio psicométrico por Matalinares, et al en el 2012, obteniendo la confiabilidad, encontrando un coeficiente de alfa de Cronbach de 0,836 para la escala total indicando que la prueba presenta adecuada confiabilidad.

### **3.5. Procedimiento.**

Para la recopilación de datos se solicitó la autorización a las autoridades de la institución educativa, una vez dada, se informó a los padres de familia, a quienes se les envió por el intranet del colegio el consentimiento informado, conteniendo los objetivos e información básica de esta investigación, con la finalidad de que los padres aprueben la participación de sus hijos en el presente estudio. Luego se acordó con la coordinación de secundaria, la fecha y horario de la aplicación de los instrumentos, los que fueron enviados vía intranet a cada estudiante para que los llenen y para el procesamiento de los datos.

### **3.6. Método de análisis de datos.**

Después de obtener los datos se utilizó el programa Office Excel 2013 para procesar y sistematizar los resultados con la finalidad de realizar el análisis estadístico correspondiente, se utilizaron medidas estadísticas como la moda con la finalidad de ver la puntuación de la escala que ocurre con mayor frecuencia. Por otro lado, para determinar la correlación entre las dos variables, se empleó el coeficiente de relación de Pearson que mide la relación entre variables, para esto se utilizó el programa IBM SPSS en su versión 25.

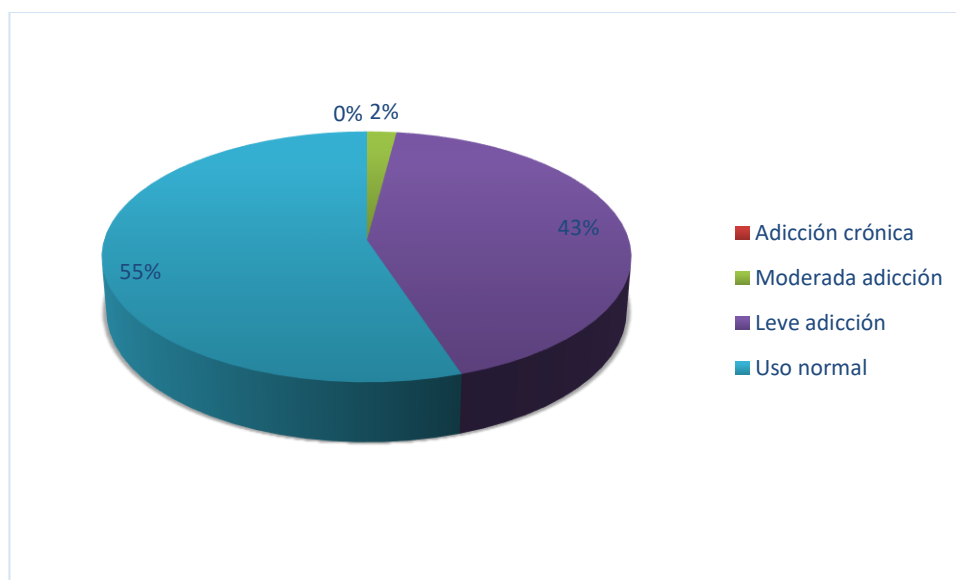
### **3.7. Aspectos éticos.**

En la realización de este estudio se priorizó y garantizó el respeto por la persona y dignidad de los escolares que participaron, siendo estos aspectos éticos muy importantes en el desarrollo de la presente investigación.

Teniendo en cuenta esto, se elaboró y entregó un consentimiento informado a los padres de los estudiantes, para que sea aceptado, considerando que los participantes fueron menores de edad. En este documento se precisó las implicancias de esta investigación y sus beneficios. De igual forma, se les explicó que se mantuvo el nombre de los estudiantes en reserva, favoreciendo su participación voluntaria, la confidencialidad y anonimato de la información brindada, la cual fue empleada, solo, con fines de investigación.

#### IV. RESULTADOS

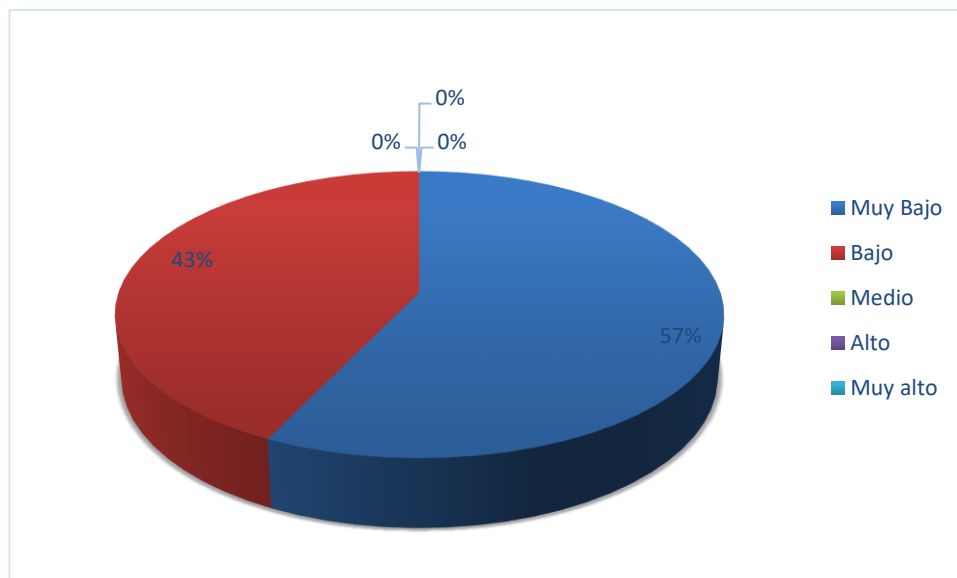
Figura 1. Niveles de adicción a los videojuegos en los estudiantes de estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobo, Pimentel.



**Fuente:** Aplicación del test de Dependencia a Videojuegos a 49 estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobo, Pimentel.

**Interpretación:** en la figura 1 se observa que el 55% de los estudiantes tienen un nivel de uso normal de los videojuegos, esto indica que este porcentaje de alumnos suelen tener un control adecuado en el uso que le dan a los videojuegos. En segundo lugar, está el nivel leve de adicción con 43% lo cual indica que este porcentaje de estudiantes suelen excederse en el tiempo que pasan jugando. Finalmente, solo el 2% tienen un nivel moderado de adicción a los videojuegos, mostrándonos que este porcentaje de alumnos no tienen un control adecuado en el uso de los videojuegos, lo cual le genera algunas dificultades para desarrollar otras actividades de su vida diaria con normalidad.

Figura 2. Niveles de agresividad a los videojuegos en los estudiantes de estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobo, Pimentel.



**Fuente:** Aplicación del cuestionario de agresividad a 49 estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel.

**Interpretación:** en la figura 2 se observa los niveles de agresión general en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel, donde el 57% de los estudiantes tienen un nivel muy bajo de agresividad, esto indica que este porcentaje de alumnos no suelen manifestar conductas agresivas. En segundo lugar, está el nivel leve de adicción con 43% lo cual indica que este porcentaje de estudiantes suelen presentar pocas conductas agresivas.



Tabla 1. Correlación entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel.

<b><i>Adicción a los videojuegos</i></b>	<b><i>Agresividad</i></b>
Coeficiente de correlación de Pearson (p)	.777
Sig. (bilateral)	.01
N	49

**Interpretación:** en la presente tabla podemos observar que el coeficiente de relación entre las variables estudiadas, es de 0.777, lo cual indica que existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad de los estudiantes participantes en este estudio (Hernández, et al 2014).

## V. DISCUSIÓN

De acuerdo, al objetivo general y al analizar los resultados obtenidos entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, se encontró que existe correlación entre estas dos variables, lo cual indica que habría que existe una relación significativa entre estas variables en los escolares del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel.

Por lo tanto, se puede decir que al existir relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en la población de estudiantes participantes, se acepta la hipótesis planteada en esta investigación, lo cual concuerda con lo encontrado por Alonso y Romero en el 2017, quienes realizaron un estudio con para determinar la relación entre el uso problemático de los videojuegos e internet, los rasgos de personalidad, problemas de conducta en niños y adolescentes de España, encontraron que los participantes que tiene un uso problemático de las nuevas tecnologías, muestran mayor inestabilidad emocional, impulsividad global, problemas de conducta agresiva, externalizante y problemas de atención que dificultan su desempeño en sus actividades.

A pesar que los estudiantes participantes en esta investigación tienen niveles bajos de adicción y agresividad, la relación entre estas variables es la misma; esto se puede entender debido a que es una población con diferencias en edad, grado de instrucción y entorno social, la población participante de esta investigación, razón por la cual los alumnos de un nivel secundario (adolescentes) si tienen estos niveles de adicción pueden exceder en el tiempo que pasan con los videojuegos, pero esto significa que influye en la ausencia de conductas agresivas, debido a que no tienen un uso problemático de los videojuegos y no se presentan síntomas característicos de la adicción, en especial la agresividad, variable que fue estudiada en esta investigación

En este mismo sentido, los resultados obtenidos difieren con lo encontrado por León en el 2015, quien realizó una investigación para encontrar la correlación de los videojuegos y la agresividad, en niños y adolescentes violentos, encontrando que no existe correlación entre los videojuegos y la agresividad, a pesar de presentar niveles bajos de adicción a los videojuegos, esto se relaciona con la poca presencia de conductas agresivas en los estudiantes, dejando en claro la relación entre estas variables.

De igual forma, los resultados encontrados concuerdan con el estudio realizado por Remigio, J. (2017) quien en su investigación busco definir la relación entre agresividad y la dependencia a los videojuegos en alumnos del nivel secundario de dos colegios públicos del distrito de Los Olivos en Lima, encontrando que existe una correlación de tipo directa entre las variables agresividad y adicción a los videojuegos en los estudiantes que participaron.

También, concuerda con los hallazgos encontrados por otro lado, Pérez y Prado en el 2014, quienes realizaron una investigación para determinar la relación entre el uso problemático de los videojuegos y conductas agresivas en escolares del distrito de La Esperanza en Trujillo, encontrando que existe una relación altamente representativa entre el uso de juegos de video y las conductas agresivas en los alumnos participantes en la investigación.

Teniendo en cuenta los estudios mencionados y los resultados obtenidos en esta investigación, queda en claro la relación existente entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, ya que ante la presencia de una variable esta la otra de la otra. De igual forma, como ha visto en este estudio ante la ausencia de la adicción a los videojuegos, está la ausencia de conductas agresivas.

De acuerdo, al primer objetivo específico que también busca determinar el nivel de adicción a los videojuegos en los alumnos participantes en esta investigación, se encontró que un porcentaje considerable de alumnos participantes en el estudio tienen un nivel de uso normal de los videojuegos y un nivel de leve de adicción, excediéndose en el tiempo que pasan conectados, sin que esto influya significativamente en sus actividades sociales, familiares y control de sus impulsos, esto favorece para que no se presente conductas agresivas en los estudiantes participantes de la investigación.

Esto concuerda con el estudio que realizo Puma y Vilca (2014) encontraron que de un grupo de adolescentes, la mayoría de ellos tienen un uso normal, ya que suelen jugar de una a dos horas a la semana, con sus amigos, esto puede decir que a pesar de que los adolescentes pasan tiempo jugando durante la semana, esto no asegura la presencia de dificultades graves en el uso de los videojuegos o síntomas de una posible adicción.

Teniendo en cuenta esto se puede decir que al tener niveles bajos de adicción a los videojuegos, no aparecen de forma notoria los signos que

singularizan este problema, como la presencia de conductas, cogniciones y sentimientos agresivos, en niños que se han expuesto por demasiado tiempo a este tipo de videojuegos, encontrando correlación con las horas de juego y la presencia de estos síntomas (Gentile et al, 2014a).

Siendo así, podemos decir que un leve nivel de adicción a los videojuegos genera un uso inadecuado de este medio, pero no influye significativamente en las actividades sociales de la persona; por consiguiente, tampoco en la presencia de conductas agresivas. Esto se entiende por el apoyo familiar y la formación personal que recibieron en casa y el colegio. Además, cabe resaltar que los videojuegos, al ser un medio de entretenimiento que se usa con frecuencia, pierden su encanto para la persona, que en un primer momento resulto atractivo, pero con el tiempo esta actividad se convertirá en algo cotidiano e inadvertido.

Por otro lado, una persona con un nivel bajo de adicción a videojuegos no desarrollará la preferencia por establecer relaciones a través de este medio, teniendo igual valor emocional al tratar con sus amigos o con personas desconocidas haciendo uso de los videojuegos; dejando que esta actividad no sea estimulante, en consecuencia no ocasiona ningún cambio notorio en su conducta social o en sus relaciones con los demás.

Además, la persona con un nivel bajo de adicción desarrolla de forma muy débil la tolerancia y abstinencia, permitiendo que sus síntomas, si se presentan, no impidan que la persona realice sus actividades de forma adecuada. Esto significa que no se presentaran conductas agresivas en estos estudiantes.

De acuerdo, al primer objetivo específico que también busca determinar el nivel de agresividad en los estudiantes participantes en esta investigación, se encontró que el mayor porcentaje de los estudiantes tienen un nivel muy bajo de agresividad y otro porcentaje importante de ellos tienen un bajo nivel de agresividad, es decir, que la población estudiada en su mayoría no presenta las conductas agresivas, mencionadas por Buss y Perry, citados por García (2019).

Se ha demostrado que los estudiantes participantes de este estudio han recibido los refuerzos y la retroalimentación necesarios para acrecentar sus habilidades sociales adecuadas, sin dejarse influenciar por el uso de videojuegos que tienen, sin dejar que esto genere niveles altos de agresividad. Esto concuerda con el estudio que realizo Puma y Vilca (2014) donde encontraron

que la variable agresividad en su escala general, los escolares se encuentran en el nivel bajo y moderado en las diferentes dimensiones la mayoría de adolescentes se encuentra también en los mismos niveles que la escala general.

De acuerdo, al segundo objetivo específico que busca determinar la relación existente entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, se encontró el coeficiente de correlación de Pearson de 0,777, lo cual indica que hay una relación positiva y estadísticamente representativa entre las variables estudiadas en la población participante. Esto resultados concuerdan con los resultados hallados en las distintas investigaciones citadas como antecedentes en esta investigación, donde se encontró que existe una correlación entre el uso problemático de videojuegos violentos y el nivel de agresividad en adolescentes, siendo esta relación estadísticamente relevante.

## **VI. CONCLUSIONES**

1. Los resultados encontrados en la valoración de la variable adicción a los videojuegos en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel muestran los niveles más frecuentes que presentaron los estudiantes en estudio, son un uso normal de los videojuegos y leve adicción, por tanto, se puede afirmar que la población en estudio no tiene un uso excesivo de los videojuegos.

2. En cuanto a la variable agresividad, el diagnóstico muestra que los niveles más frecuentes que presentaron los estudiantes en esta investigación, son el nivel muy bajo y nivel bajo de agresividad, por lo que se puede decir que la mayoría no presentar conductas graves de agresividad.

3. La investigación realizada permitió corroborar que existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel. Además, se encontró un coeficiente de correlación de Pearson de 0,777, lo cual indica que si hay una relación positiva y estadísticamente significativa entre las variables estudiadas en la población participante, dejando en claro el tipo de relación entre las variables estudiadas.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Se recomienda a los directivos de la Institución Educativa Algarrobos, mantener integrado en sus planes de formación valores, los valores que han ido trabajando para el desarrollo de un adecuado sentido de responsabilidad, para reducir el abuso de los videojuegos y la agresión en los grados inferiores de la Institución Educativa.

2. Las conclusiones del estudio deben ser socializadas a todo el personal directivo, docente y padres de familia del Colegio Algarrobos, con el propósito de darles a conocer la realidad actual de los escolares participantes.

3. El personal docente y dirección del Colegio Algarrobos debe tener en cuenta trabajar los valores en especial el de la responsabilidad en los niños es esencial para prevenir el surgimiento de problemas como la adicción a los videojuegos.

## REFERENCIAS

Adan, A. (2012). Functional and dysfunctional impulsivity in young binge drinkers. *Adicciones*, 17-22.

Alonso, C., & Romero, E. (2017). El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica de niños y adolescentes. *Personalidad y problemas asociados* (págs. 62-70). Madrid: Actas Españolas de Psiquiatría. Obtenido de <https://www.actaspsiquiatria.es/repositorio/19/106/ESP/19-106-ESP-62-70-502038.pdf>

Álvarez, M. (29 de Enero de 2020). *La Vanguardia*. Obtenido de <https://www.lavanguardia.com/sucesos/20190308/46894439667/jose-rabadan-asesinocatana-crimen-padres-hermana-libre-reinsertado-lascaras-del-mal.html>

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Washington, DC : American Psychiatric Publishing.

Apaza, J., & Bedregal, Y. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Grau - Cayma, Arequipa 2014 (Tesis para obtener el título profesional)*. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín.

Bailey, K., West, R., & Kuffel, J. (2013). What would my avatar do? Gaming, pathology, and risk decision making. *Frontiers in Psychology*, 4, 609. doi:10.3389/fpsyg.2013.00609

Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Nueva York: Prentice Hall.

Brockmyer, J. (2015). Playing violent video games and desensitization to violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 24, 65-77.

Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, R., Guerrero, M., Gonzales, I., & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 29, 129 -136. Obtenido de <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.

Carballo, M., & Guelmes, E. (2016). Algunas consideraciones acerca de las variables en las investigaciones que se desarrollan en educación. *Revista*



*universidad y sociedad -Scielo*, 8(1). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-362020160001000218](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-362020160001000218)

Carballo, M., & Guelmes, E. (2016). Algunas consideraciones acerca de las variables en las investigaciones que se desarrollan en educación. *Revista universidad y sociedad - Scielo*, 8(1). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-362020160001000218](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-362020160001000218)

Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 63(3), 91-95. Obtenido de [http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell\\_EDIT-1.pdf](http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell_EDIT-1.pdf)

Carrasco, S. (2009). *Metodología de investigación científica: "Pautas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación"*. Lima: San Marcos.

Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 29(5), 418-426. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Collins, E., & Freeman, J. (2013). Do problematic and not problematic video game players differ in extraversion, trait empathy, social capital and prosocial tendencies? *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1933-1940. doi:10.1016/j.chb.2013.03.002

Consejo Nacional de Ciencia, T. e. (2020). *REGLAMENTO DE CALIFICACIÓN, CLASIFICACIÓN Y REGISTRO DE LOS INVESTIGADORES DEL SINACYT*. Lima: Portal de transparencia standar. Obtenido de [https://portal.concytec.gob.pe/images/renacytlreg\\_lamento\\_renacy\\_t\\_version\\_final.pdf](https://portal.concytec.gob.pe/images/renacytlreg_lamento_renacy_t_version_final.pdf)

De Oliveira, N., Mena, A., & De Lima, I. (2018). Efectos de los géneros de videojuegos en la cognición de adultos sanos: Una revisión sistemática. *Neuropsicología Latinoamericana*, 10(3), 19-29. doi:org/10.5579/rnl.2018.455

Dollard, J., Doob, L., Miller, N., Mowrer, O., & Sears, R. (1938). *Frustration and aggression*. New Haven: Yale University Press.

Farfan, L., & Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una Institución educativa privada y*

una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016 (Tesis para obtener título de licenciado). Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo.

Fernández - Fuentes, A., Fuentes, A., Fernández - Rouco, N., & Orgaz, B. (19 de Mayo de 2019). *Scienc Direct*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0190740918310521>

Fromm, E. (1987). *El miedo a la libertad*. Barcelona: Paidós.

Fuentes , L., & Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción* 6, 318-328.

García, M. (2015). *Conductas agresivas en escolares de secundaria en una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Estatal en Lima*. Lima: Universidad San Martín de Porres.

García, S. (2018). Videojuegos y violencia: Una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(14), 149-165.

Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim , T., Li, D., Fung , D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), 319-329. doi:10.1542/peds.2010-1353

Gentile, D., Li, D., Khoo, A., Prot, S., & Anderson, C. (2014). Mediators and moderators of long term effects of violent video games on aggressive behavior, thiking, and action. *Jama Pediatrics*, 450-457.

Haagsma, M., Caplan, S., Peters, O., & Pieterse, M. (2013). A cognitive-behavioral model of problematic online gaming in adolescents aged 12 - 22 years. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 202-209. doi:10.1016/j.chb.2012.08.006

Hernández , E., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta ed.). México: Interamericana Editoras S.A.

Hilgar, J., Engelhardt, C., & Bartholow, B. (2013). Individual differences in motives, preferences and pathology in video games: the gaming attitudes, motives and experiences scales (GAMES). *Frontiers in Psychology*, 4, 608. doi:10.3389/fpsyg.2013.00608

Hull, D., Williams, G., & Griffiths, M. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: a pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(3), 145 - 152. doi:10.1556/JBA.2.2013.005

King, D., & Delfabbro, P. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review*, 34(4), 298-308. doi:10.1016/j.cpr.2014.03.006

León, M. (2015). Epidemia de videojuegos y juegos para computadoras incrementa la agresión en niños y adolescentes. *Educere*, 7(22), 223-224.

López, F., Mezquita, L., Griffiths, M., & Ibáñez, M. (2020). The role of personality on disordered gaming and game genre preferences in adolescence: gender differences and person - environment transactions. *Addictions*, 20(10), 20-22.

Luijten, M., Meerkerk, G., Franken, I., Van de Wetering, B., & Schoenmakers, T. (2015). An from study of cognitive control in problem gamers. *Psychiatry Research*, 231, 262-268.

Luque, A., & Aguayo, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Revista Anales de Psicología*, 29(2), 311-318.

Mann, A., Li, A., K arnik, N., & Keenan, K. (1 de Junio de 2017). *Liebertpub*. Obtenido de Factors associated with management of teen aggression: <https://doi.org/10.1089/cap.2015.005>.

Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A., & Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *IIPSI Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*, 15(1), 147-161.

McLean, L., & Griffiths, M. (2013). The psychological effects of videogames on young people: A review Aloma. *Revista de Psicología, Ciencias de l'Educació i de l'Esport*, 31(1), 119-133. Obtenido de <http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/viewFile/266790/354412>

Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos*, 2041(21), 43-49.

Muñoz, F. (2000). *Adolescencia y Agresividad*. Madrid - España: Universidad Complutense de Madrid.

Muros, B., Aragón, Y., & Bustos, A. (2013). La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes. *Comunicar*, 40, 31-39. Obtenido de

<http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=40&articulo=40-2013-05>

Niolon, p., Kuperminc, G., & Allen, J. (1 de Junio de 2015). *APA PsycNet*. Obtenido de Autonomy and relatedness in mother teen interactions as predictors of involvement in adolescent dating aggression: <https://doi.org/10.1037/a0036557>

Organización Mundial de la Salud (OMS). (16 de Abril de 2014). *Diario el correo*. Obtenido de <https://diariocorreo.pe/mundo/oms-adiccion-videojuegos-enfermedad-mental-793365/>.

Ortega, J., & Alcázar, M. (1 de Marzo de 2016). *Science Direct*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com>

Ortiz, M. (2018). *Psicopatología Clínica adaptado al DSM - 5*. Málaga: Ediciones Pirámides.

Pérez, K., & Prado, A. (2014). *Uso de Videojuegos y Conductas Agresivas en escolares del Colegio Santa María, secto Jerusalén, distrito La Esperanza, Trujillo, 2014 (Tesis para obtener título profesional)*. Trujillo - Perú: Universidad Privada Antenor Orrego.

Puma, I., & Vilca, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresión en adolescentes de la I.E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar (Tesis para obtener el Título Profesional de Enfermera)*. Lima - Perú: Universidad Nacional San Agustín.

Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de los Olivos, 2017 (Tesis para obtener título de licenciado)*. Lima: Universidad César Vallejos.

Rojas, M., & Ruesta, S. (2017). *Informe sobre 496 casos de juego patológico presencial y virtual ¿Los juegos, como el Dota2 o el Warcraft, son adictivos?* Lima: CEDRO. Obtenido de <http://www.repositorio.cedro.org.pe/handle/CEDRO/359>

Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 1-13. doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd

Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios Privados de Villa María del Triunfo en el 2017 (tesis para optar el título de licenciado en Psicología)*. Lima: Universidad Autónoma del Perú.

Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9, 109-122.

**ANEXO I. Matriz de operacionalización de variables.**

<b>Variabl e Independiente</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>	<b>Escala</b>
Adicción a los videojuegos	La participación recurrente y persistente durante varias horas en videojuegos, normalmente grupales, implicando un deterioro o malestar clínicamente significativo (Carbonell, 2014).	Consiste en la práctica y desproporcionada y compulsiva, además al individuo le cuesta excesivamente dejar de practicarlos presentan las siguientes dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad de control (Marcos y Cholí, 2012).	<b>Abstinencia</b>	Tiene irritación por no jugar.  Tiene malestar por no jugar.	Ordinal
			<b>Tolerancia</b>	Aumentó de forma progresiva el uso de los videojuegos.  Uso de los videojuegos para sentirse bien.	
			<b>Problemas asociados a los videojuegos</b>	Uso de los videojuegos para aliviar los problemas.  Presenta problemas en las relaciones interpersonales (familiares y sociales).  Perturbación de hábitos saludables.  Pérdida de sueño.	

---

Patrones de comida inadecuados.

---

**Dificultad de control**

Usa de forma excesiva los videojuegos.

Tiene dificultad para dejar de jugar.

---

---

VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	Escala
<b>Agresión</b>	Es una conducta adquirida y controlada por reforzadores, la cual pretende causar daño; siendo destructiva o perjudicial. (Bandura, 1973)	Consiste en la manifestación de cualquier conducta que tiene como objetivo el dañar o generar malestar a otro, para evitar dicho daño. (Buss y Perry, 2012).	<b>Agresión física</b>	Enojo fácil Golpes a otros Intención de violencia física	Ordinal
			<b>Agresión verbal</b>	Insultos Gritos Apodos	
			<b>Hostilidad</b>	Percepción negativa Emoción adversa	



---

**Ira**

Acoso

Sentimiento  
de injusticia

---

## **ANEXO II. Instrumento de recolección de datos de la variable adicción a los videojuegos.**

### **Ficha Técnica del El Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**

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

**Autores:** Chóliz y Marco.

**Año:** 2011.

**Procedencia:** Madrid – España.

**Ámbito de aplicación:** 10 y 16 años.

**Tipo de aplicación:** individual y colectiva.

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.

El Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco fue creado considerando los criterios para la adicción a sustancias del Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos mentales (DSM – IV). En primer lugar se elaboraron 55 ítems con los criterios mencionados para la dependencia, buscando que cada criterio tenga por lo menos 7 ítems. Luego se procedió a un proceso de validación inter-jueces y la escala quedó reducida a 32 ítems, los resultados son agrupados en las dimensiones abstinencia, abuso, tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control.

Como ya se mencionó el sistema de calificación del test es de tipo likert, llenando de respuestas como “totalmente en desacuerdo”, “un poco en desacuerdo”, “neutral”, “un poco de acuerdo”, “totalmente de acuerdo” donde sus valores son 0, 1, 2, 3 y 4 según el orden de cada respuesta.

En lo concerniente a su al proceso de validación fue adaptado a nuestra realidad por un conjunto de psicólogos especialistas de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos en el 2017 se trabajó con una validación inter jueces, reduciendo el test a 32 ítems, que se administró a una muestra conformada por 621 niños y adolescentes (327 chicos y 294 chicas) de entre 10 y 16 años de edad. Después de realizar el análisis factorial respectivo, el test quedó reducido a 25 ítems, teniendo en consideración cuatro factores: Abstinencia (10 ítems), Abuso y tolerancia (5 ítems), Problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems) y Dificultad en el control (6 ítems).

Después, se procedió a encontrar la consistencia interna mediante el cálculo del coeficiente de Alfa de Cronbach obteniendo los siguientes resultados un valor de

coeficiente de 0.75 para la dimensión abstinencia, para la dimensión abuso y tolerancia un coeficiente de 0.71, en la dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo se encontró 0.68 y para la dimensión dificultad en el control un coeficiente de 0.77. Además, para el test total se encontró un coeficiente de 0.79, los datos indican que la prueba presenta adecuada confiabilidad.

## TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

Lee las siguientes afirmaciones e indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con ellas, teniendo en consideración el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Teniendo como referencia la siguiente escala de respuestas:

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

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



### **ANEXO III. Instrumento de recolección de datos de la variable agresividad.**

#### **Ficha Técnica Del Cuestionario de Agresión**

##### **(Aggression Questionnaire – Aq)**

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

**Autores:** Buss y Perry.

**Año:** 1992.

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

**Procedencia:** Madrid – España.

**Ámbito de aplicación:** 11 y 15 años.

**Tipo de aplicación:** individual y colectiva.

**Tiempo:** 30 minutos aproximadamente.

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

Para su adaptación a nuestra realidad nacional, se realizó un estudio psicométrico por Matalinares, et al en el 2012, obteniendo la confiabilidad con el método de consistencia interna con el coeficiente de alfa de Cronbach, donde se encontró un coeficiente de 0,836 para la escala total. Por otro lado, para las dimensiones se encontró un coeficiente de 0.68 en agresión física, para la agresión verbal un coeficiente de 0,56, en la dimensión ira el valor de alfa de Cronbach fue 0,55 y en la dimensión hostilidad se encontró un coeficiente de 0,65. Para la validez de constructo de este instrumento se realizó el análisis factorial exploratorio, confirmando la estructura de los factores a través del método de los componentes principales obteniendo como resultado la extracción del componente principal que explicó el 60,8% de la varianza total acumulada, expresando una estructura del test conformada por un factor que agrupa a cuatro componentes, resultado que va acorde al modelo propuesto por Arnold Buss en su teoría.

## CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)

Buss y Perry (1992)

### INSTRUCCIONES

A continuación se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa (X) según la alternativa que mejor describa tu opinión.

CF = Completamente falso

BF = Bastante falso para mí

VF = Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

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

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



## ANEXO IV. Matriz de consistencia

<b>TÍTULO: Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel.</b> <b>AUTOR: Ps. Geiner Ivan Guevara Coronel.</b>						
PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<b>Problema general:</b> ¿Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel?	<b>General:</b> Establecer la relación existente entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de la institución educativa Colegio Algarrobos, Pimentel.	<b>Fundamento teórico de la dependencia a los Videojuegos.</b> <b>Definición de Videojuegos.</b> <b>Dependencia a los videojuegos.</b> <b>Dimensiones de la dependencia a videojuegos.</b> <b>Abuso y Tolerancia.</b> <b>Problemas asociados a los videojuegos.</b> <b>Dificultad de control.</b> <b>Criterios para la dependencia a videojuegos.</b> <b>Características de la dependencia a los videojuegos.</b> <b>Efectos Psicológicos de la dependencia a videojuegos.</b> <b>Fundamento teórico de la agresividad.</b> <b>Características de la agresividad.</b> <b>Dimensiones de Agresividad.</b> <b>Agresividad Física.</b> <b>Agresividad Verbal.</b> <b>Ira.</b> <b>Hostilidad.</b>	<b>Hipótesis General:</b> Existe una relación directa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de la institución educativa Algarrobos, Pimentel.	<b>ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS</b>	<b>Abstinencia</b>	<b>Tipo:</b> Básica. <b>Enfoque:</b> Cuantitativo. <b>Diseño de la investigación:</b> No experimental – correlacional. <b>Población:</b> 49 estudiantes varones del primer año de secundaria de la institución educativa Colegio Algarrobos, Pimentel. <b>Técnica:</b> Encuesta. <b>Instrumentos:</b> Cuestionarios. <b>Tratamiento estadístico:</b> Se utilizara una estadística ddescriptiva: con técnicas y métodos para la recolección de datos, organizarlos y presentados en tablas y cuadros, para llegar a una conclusión.
	<b>Específicos:</b> Identificar el nivel de adicción a los videojuegos y el nivel de agresividad en los estudiantes de secundaria de la institución educativa Colegio Algarrobos, Pimentel. Determinar la relación existente entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de la institución educativa Colegio Algarrobos, Pimentel.				<b>Problemas asociados a los videojuegos</b>	
				<b>AGRESIVIDAD</b>	<b>Agresión física</b>	
					<b>Ira</b>	
					<b>Hostilidad</b>	

**ANEXO V. Autorización de la institución educativa para la  
realización de la investigación.**



**“Año de la Universalización de la Salud”**

Chiclayo, 15 de junio de 2020

**RESPUESTA A SOLICITUD  
DE REALIZACION DE INVESTIGACIÓN**

**SEÑOR**

**Lic. Geiner Guevara Coronel.**

**Pimentel - Chiclayo**

**ASUNTO : Respuesta a solicitud de realización de investigación**

**REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha 15 de junio de 2020.**

Estimado Lic. Geiner Guevara Coronel, el Consejo de Dirección felicita por los resultados que vienen obteniendo en sus estudios de post grado y le anima a seguir trabajando en post de las metas trazadas.

Al mismo tiempo le comunica que su solicitud para aplicar su tema de investigación en el Colegio ha sido **APROBADA**.

Atentamente,



**Dr. Hugo Calienes Bedoya**

**Director General**

## ANEXO VI. Declaratoria de autenticidad del autor



### Declaratoria de Originalidad del Autor/ Autores

Yo (Nosotros), (Apellidos y nombres) GUEVARA CORONEL GEINER IVAN,  
 egresado de la Facultad / Escuela de posgrado ..... y Escuela Profesional  
 / Programa académico PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la Universidad César Vallejo (Sede o campus),  
 declaro (declaramos) bajo juramento que todos los datos e información que acompañan  
 al Trabajo de Investigación / Tesis titulado:  
"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL PRIMER  
AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALGARROBOS, PIMENTEL.  
 ....."

es de mi (nuestra) autoría, por lo tanto, declaro (declaramos) que el Trabajo de  
 Investigación / Tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He (Hemos) mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado 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 (asumimos) 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.

Lugar y fecha, CHICLAYO, 12/08/2020

Apellidos y Nombres del Autor Parterno Materno, Nombre1 Nombre2	
DNI: <u>46627249</u>	Firma 
ORCID: <u>0000-0002-7602-1207</u>	
Apellidos y Nombres del Autor <u>GUEVARA CORONEL GEINER IVAN</u>	
DNI:	Firma
ORCID:	
Apellidos y Nombres del Autor	
DNI:	Firma
ORCID:	
Apellidos y Nombres del Autor	
DNI:	Firma
ORCID:	

## **ANEXO VII. Consentimiento Informado.**

### **CONSENTIMIENTO INFORMADO**

El presente estudio será realizado por Ps. Geiner Guevara Coronel investigador de la Universidad César Vallejos y está autorizado por la Escuela de Post grado para la ejecución del proyecto de tesis, que tiene como finalidad conocer la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del primer año de secundaria del Colegio Algarrobos, mediante el llenado de dos test psicológicos que miden estas variables.

Teniendo en cuenta los siguientes aspectos que protegerán la integridad de su menor hijo:

1. La decisión para que su hijo participe respondiendo estos test es **LIBRE Y VOLUNTARIA**.
2. Las respuestas dadas en estos test serán **GUARDADAS CON ABSOLUTA CONFIDENCIALIDAD Y DE FORMA ANÓNIMA**; además, sepa que la participación de su hijo no tiene riesgos, ni efectos secundarios que lo perjudiquen, muy por el contrario recibirá recomendaciones y estrategias generales para hacer frente al uso excesivo de los videojuegos.
3. Mediante el llenado de este documento queda establecido su consentimiento y certifica su autorización para que su hijo participe en esta investigación.

Por último, antes de autorizar la participación de su hijo, usted puede preguntar sobre cualquier aspecto que no le haya quedado claro o que no entienda de la hoja de información. El investigador responderá a sus preguntas, antes, durante y después de la investigación, para tal fin se puede contactar con el siguiente teléfono o escribir al correo dado a continuación:

Investigador: Geiner Iván Guevara Coronel.

Teléfono del investigador: 957602003

Correo electrónico del investigador:

[geiner.guevara@algarrobos.edu.pe](mailto:geiner.guevara@algarrobos.edu.pe)

**AUTORIZACIÓN**

Yo,.....

padre o tutor de: **(colocar el nombre del alumno participante)**.

He tenido la oportunidad de recibir información y hacer preguntas sobre la investigación, por lo que doy mi consentimiento para la participación voluntaria de mi hijo, autorizando mediante el llenado de este documento para brindar la información necesaria, datos que serán usados única y exclusivamente para esta investigación.

Fecha del consentimiento: \_\_\_/07/2020.

Si autorizo (  )      No autorizo (  )

.....

Firma del padre

DNI: