



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de
un colegio privado de Chiclayo, 2021

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTOR:

Chiclayo Juarez, Carlo Miguel (ORCID: 0000-0001-9375-5311)

ASESORA:

Mg. Idrogo Cabrera, Mary Cleofé (ORCID: 0000-0002-3671-975X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

CHICLAYO - PERÚ

2021

DEDICATORIA

Dedico mi tesis a mi padre que estuvo ahí conmigo en toda mi carrera académica y darme la motivación necesaria, a mi madre por darme la fuerza y el apoyo incondicional para poder concluir mi tesis

A mi hermana por sus palabras de aliento y la motivación que me da cada día.

A mi amigo y hermano José Junior Iglesias Calderón por estar ahí en las buenas y en las malas, además por darme consejos y apoyo incondicional en toda la parte académica sin él no podría llegar en donde estoy ahora.

A mis primas y tíos (a) por ser un guía y ejemplo a seguir y nunca rendirme ante la circunstancia que te pone en camino.

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios y a nuestra asesora, Mg. Mary Cleofe Idrogo Cabrera por darme la motivación y por supervisar cada semana mi tesis.

A mis abuelos por el amor, paciencia, comprensión.

Al colegio Bilingüe La Inmaculada por darme la oportunidad de poder aplicar mi instrumento para así poder finalizar mi tesis.

Índice de Contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
índice de Contenido.....	iv
índice de Tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	10
3.1. Tipo y Diseño de investigación.....	10
3.2. Variables y operacionalización.....	11
3.3. Población, Muestra, Muestreo.....	11
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	12
3.5. Procedimiento.....	13
3.6. Método de Análisis.....	13
3.7. Aspectos Ético.....	14
IV. RESULTADOS.....	15
V. DISCUSIÓN.....	22
VI. CONCLUSIONES.....	27
VII. RECOMENDACIONES.....	28
REFERENCIAS.....	29
ANEXOS	

Índice de Tablas

Tabla 1.	15
Relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.	15
Tabla 2.....	16
Nivel de adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.....	16
Tabla 3.....	17
Niveles de agresividad en los estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.....	17
Tabla 4.....	18
Relación entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.	18
Tabla 5.....	19
Relación entre la dimensión abuso y tolerancia y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.	19
Tabla 6.....	20
Relación entre la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.....	20
Tabla 7.....	21
Relación entre la dimensión Dificultad de control y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.	21

Resumen

El presente trabajo tuvo como objetivo determinar la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo 2021. Donde el tipo de investigación es básico y correlacional, empleando el diseño no experimental. Se utilizó una muestra de 400 estudiantes de ambos sexos entre los 12 -18 años. Se aplicó dos instrumentos la Escala de adicción de videojuegos para adolescentes (GASA) por Lloret, así mismo fue adaptada por Cahuaza y Paz y el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry en la fue adaptada por Metalinares. En donde lo cual empleó el SPSS 25 para expresarlo mediante tablas, aplicando la prueba de Kolmogorov-Smirnov, donde se evidenció una distribución paramétrica de la muestra. Posteriormente se realizó la correlación de Pearson en donde se empleó el análisis descriptivo para hallar la frecuencia y porcentaje. Como resultados podemos observar una relación de 0,334 siendo positiva baja, altamente significativa entre las variables, así mismo en adicción a videojuegos predomina el nivel moderado con un 45,8%, de la misma forma se muestra que la agresividad predomina el nivel moderado con un 53,3 %. En la cual se concluye que si existe relación entre la adicción a videojuegos y la Agresividad.

Palabras Claves: Adicción, Videojuegos, Agresividad

Abstract

The present work aimed to determine the relationship between video game addiction and aggressiveness in high school students from a private school in Chiclayo 2021. Where the type of research is basic and correlational, using the non-experimental design. A sample of 400 students of both sexes between 12-18 years old was used. Two instruments were applied: the video game addiction scale for adolescents (GASA) by Lloret, it was also adapted by Cahuaza and Paz and the aggressiveness questionnaire by Buss and Perry was adapted by Metalinares. In which he used the SPSS 25 to express it through tables, applying the Kolmogorov-Smirnov test, where a parametric distribution of the sample was evidenced. Subsequently, the Pearson correlation was carried out, where descriptive analysis was used to find the frequency and percentage. As results we can observe a relationship of 0.334, being a low positive, highly significant among the variables, likewise in video game addiction the moderate level predominates with 45.8%, in the same way it is shown that aggressiveness predominates at the moderate level with a 53.3%. In which it is concluded that there is a relationship between video game addiction and Aggression.

Keywords: Addiction, Videogames, Aggression

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente nuestras sociedades se están volviendo cada vez más tecnológicamente dependientes, siendo las innovaciones tecnológicas, su abaratamiento de producción y la conectividad los principales factores para que este fenómeno suceda. Además, considerando que en los últimos años las plataformas digitales han facilitado el crecimiento acelerado de poblaciones que perciben los videojuegos como una manera de escapar de la realidad, observamos como jugadores de todo el mundo tanto profesionales como amateurs dedican grandes cantidades de tiempo presentando en una gran mayoría de casos, cuadros de adicción a los videojuegos. Ya Griffiths (2005) nos daba a conocer que durante los últimos 20 años empezaron a aparecer adicciones conductuales, asociadas generalmente a comportamientos compulsivos y pérdida de interés por otras actividades (Soper y Miller, 1983).

En ese sentido, Leguía y Willis (2018) han señalado que la industria de videojuegos reportó en el periodo 2012 al 2017 un incremento del 78%, ubicando a China en el primer lugar con un margen de ganancia de 32 536 millones de dólares, seguido por Estados Unidos con un 25 426 millones de dólares y finalmente Japón con 14 048 millones de dólares respectivamente. El incremento mencionado ha sido posible debido a la proliferación y fácil acceso a dispositivos móviles (26,8%), juegos por computadora (3,1%) y consolas (2,3%), por ende, este crecimiento va asociado al aumento de los consumidores, es así que de acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2014), esta comunidad de los videojugadores ha llegado a alcanzar cifras de 453,8 millones de participantes, representando el 12% aproximadamente de la población urbana mundial y registrando un elevado número de adicciones a los videojuegos, siendo los países más afectados Suecia (62%), Finlandia (60%), Francia (57 %), España (40 %) y Portugal (40 %) los casos más representativos (Ana, 2015).

Sólo en los Estados Unidos existen más de 200 millones de jugadores los cuales dedican 13 horas a esta actividad a la semana en promedio (Newzoo, 2018). De acuerdo con el Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS, 2018) en el año 2018 la población de la ciudad de México alcanzó la cifra de 68.7 millones, de las

cuales el 64% se estimó que juega de una a tres horas diarias, mientras que un 9% juega de siete a nueve horas diarias.

En relación al consumo de videojuegos, autores sugieren como beneficio mejoras observables en la capacidad de atención, funciones ejecutivas y procesamiento perceptual (Distéfano, 2017), por otro lado se ha señalado que los videojuegos son utilizados como un mecanismo que permite contrarrestar distintos tipos de carencias relacionales como falta de amigos, problemas con la apariencia física, discapacidad, problemas de afrontamiento etc. (Griffiths, 2005). Aún así, existen investigadores como Boot y Kramer (2008), que han señalado que las principales consecuencias del consumo de videojuegos son altamente negativas como el aislamiento social, agresividad, transtorno antisocial, pues afectan a todos los usuarios, además, se ha manifestado que los beneficios cognitivos no son aplicables a jugadores conflictivos (Collins y Freeman, 2013).

Es de suma importancia considerar que una actividad lúdica se convierte en una adicción, cuando una de las principales consecuencias evidenciadas es la aparente manifestación de un deterioro cognitivo. Por lo tanto, una de las principales funciones que se ven alteradas de acuerdo a Barly y Weet (2013), son las orientadas a la toma de decisiones, que paulatinamente adquiere un carácter impulsivo sumado a un déficit en el control inhibitorio (Holst et al., 2012). Además, parece existir un mayor riesgo a desarrollar trastornos mentales como fobia social, problemas escolares y depresión (Gentile et al., 2011). Existen también estudios que demuestran que la adicción a los videojuegos afecta individuos a un nivel neurológico de forma similares a la ocasionada por otras adicciones, específicamente con una marcada actividad de los circuitos de recompensa dopaminérgicos donde las respuestas visuales son comparables al objeto de adicción (Weinstein y Lejoyeux, 2013).

De acuerdo con el Ministerio de Salud (MINSa, 2020) en Perú se atendieron 2233 casos de adictos a videojuegos el último año, disminuyendo en comparación al año anterior, donde se hicieron 3099 atenciones en diferentes centros de salud del sector público, principalmente a jóvenes de 12 a 17 años, que constituyen la población más afectada por esta adicción. De acuerdo con el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018) a través de la Unidad de Gestión Educativa Local

(UGEL) sólo en Chiclayo, durante el periodo 2015 – 2018 se atendieron aproximadamente 700 casos de agresión escolar de los cuales el 62% lo constituyen alumnos de instituciones del sector público y el 38% del sector privado, ratificando la prevalencia de agresiones de tipo psicológica, física y verbal (MINEDU, 2018).

En relación a la problemática expuesta, se planteó las siguientes preguntas de investigación ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo?

Una de las principales motivaciones para elaborar la investigación responde a la posibilidad de ofrecer un aporte teórico y contribuir a la comunidad científica en relación a la implicancia de la adicción a videojuegos y su correspondencia a la agresividad. Debido a que existe una opinión a favor de esta postura, aún no existe un consenso concreto que asevere o niega esta asociación. De esta manera, la contribución estaría relacionada a determinar los niveles de relación entre dichas variables. Esto representa un aporte para futuras investigaciones que pretendan abordar tanto una población afín como para aquellas investigaciones complementarias en la misma población, al poder ofrecer datos concretos sobre la misma que podrá ser utilizada en investigaciones de corte longitudinal. Para la comunidad implicada, será vital, debido a que con los resultados obtenidos se pueden detectar de manera preventiva los posibles agresores a fin de establecer estrategias de intervención frente a conductas violentas.

El presente estudio tuvo como objetivo general determinar la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo. Junto a este también se postularon los objetivos específicos; identificar el nivel de adicción a videojuegos por parte de los alumnos; identificar los niveles de agresividad. Por último, identificar la relación entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria, identificar la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria, identificar la relación entre la dimensión problemas ocasionado por los videojuegos y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria, identificar la relación entre la dimensión dificultad de control y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria.

En esta investigación se ha considerado como hipótesis existe relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.

II. MARCO TEÓRICO

En cuanto a los antecedentes internacionales se obtuvo información necesaria de las:

Investigaciones que nos permiten profundizar en ella como los estudios realizados por Fuentes y Pérez (2016), cuyo objetivo fue determinar si el uso excesivo de videojuegos no dirigidos, pueden influir en el rendimiento escolar y en el comportamiento, para lo cual, se contó con una muestra de 480 estudiantes masculinos de secundaria de diferentes colegios públicos, se desarrolló una encuesta con preguntas abiertas y cerradas, utilizando la estadística descriptiva, concluyendo que el 81% tienen bajo rendimiento académico y esto se debe a que los videojuegos han generado adicción, conducta agresiva, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud.

Amaneiros y Ricoy (2017), quienes tuvieron como objetivo, analizar el uso de los videojuegos en los adolescentes, asociados a sus prácticas, para tal motivo se desarrolló un estudio descriptivo correlacional, se contó con una población cuya edad comprende 13 años, el instrumento utilizando para recolectar datos es fue el cuestionario de ad hoc, teniendo como resultados que el 6,5% son alumnos adictos a las tecnologías, con una frecuencia de uso diario. Asimismo un 60,5% de los jugadores aprovechan los días libre, y el 23,4% de los jugadores los días de la semana, se puede inferir también que un 9,6% de jugadores adictos a los videojuegos juegan todo el día, por ende la mayoría del grupo obtuvieron un 38,7% en donde su calificación estuvo notable; por otra parte, tenemos que un 29,8% era sobresaliente; dado que el 21% en lo referido a lo suficiente; finalmente se obtuvieron que un 10,5% referido a insuficiente.

Navarro (2016) quien se planteó conocer si los juegos digitales influyen en la conducta agresiva de los niños del colegio Nicolás Copérnico de la Ciudad de Quito, este estudio fue de tipo descriptivo, se aplicó a una población de niños y

niñas, utilizando el cuestionario como herramienta de recolección que fue aplicado a los padres y una ficha de observación aplicable para los niños que permitieron determine el nivel de agresividad, la cual concluyo que un 75%, tiene una conducta moderada con las personas de su ambiente, mientras que el 5% muestra ser niños agresivo verbalmente y el 10% agresivo físicamente.

Andrade y Rivas (2017) buscaron describir el consumo de videojuegos por parte de los adolescentes video jugadores de educación general básica del Colegio Manuel J. Calle de la Ciudad de Cuenca. Se planteó un diseño descriptivo, para una población de 106 estudiantes, los instrumentos aplicados fueron cuestionario y la encuesta. Los resultados obtenidos permiten afirmar que los adolescentes presentan adicción a los videojuegos, siendo representados por un 50,8% hombres y el 23,4 % mujeres. Por otro lado, se pudo concluir que las relaciones familiares y el aprendizaje no se ven afectadas de manera significativa por los videojuegos.

Batalla (2018) objetivo fue comprobar la relación de los tipos de juegos preferidos y tiempo perdido frente a los videojuegos con las conductas del síndrome AHÍ (Conducta agresiva, Hostilidad e Ira) para tal motivo se utilizó cuantitativo no experimental, se contó con una población de 241 adolescentes, comprendidas entre 13 a 18 años, permanente a tres instituciones educativa mixta de la ciudad, en las cuales se utilizó dos instrumento un formulario socio-demográfico de ad hoc, Escala psicométrica de agresividad para los adolescentes, cabe resaltar que el 85.9% afirmaron jugar videojuegos, mientras que el 14,1% dijo que no juegan en (computadoras, consola), por lo tanto se puede evidenciar actos de violencia en los videojuegos en donde cataloga como la violencia (autolesionarse, arma de fuego), debido que se considera un factor donde los adolescentes aprende a comportarse de manera violenta.

En relación a los antecedentes nacionales se obtuvo información necesaria de:

Remigio (2017) que buscó determinar la relación, entre agresividad y adicción hacia los videojuegos. El estudio fue correlacional, con una muestra de 350 alumnos de ambos sexos; sus edades estuvieron oscilando entre los 11 a 16 años, se emplearon dos instrumentos el Test HAMM1ST y el cuestionario de agresión, evidenciando que se empleó el coeficiente correlación de Spearman .571

lo que nos quiere decir que es significativo mostrando que ambos sexos tienen tendencia a la adicción a los videojuegos, por consiguiente, el sexo masculino es el que tiene un mayor porcentaje de adicción a los videojuegos en donde el porcentaje es de 50,1%. Teniendo una conexión de tipo directo en donde se mostrará la agresividad y adicción a videojuegos.

Valle (2019) desarrolló un estudio cuyo objetivo fue determinar las relaciones de Agresividad e adicción a Videojuegos frente a los jóvenes de la Institución Educativa Pública en San Juan de Lurigancho 2018, su estudio fue correlacional no experimental por el cual estuvo constituida por un total de 130 jóvenes, así mismo se utilizó dos instrumentos la escala de adicción a videojuego y el cuestionario de agresividad adaptada en Perú, logrando demostrar que no existe relación de adicción a videojuegos y agresividad, mostrando no ser significativo (0.85). Así que los jóvenes de las instituciones públicas, muestran un porcentaje alto de 66% en el uso de los videojuegos.

Arteaga (2018) quien buscó, describir la relación de adicción hacia los videojuegos y agresividad frente a los jóvenes del distrito de Ate. Se trabajó con un estudio no experimental- transversal de tipo descriptivo correlacionar. Se contó con una muestra de 100 adolescentes comprendida entre los 12 y 19 años, en donde lo cual se utilizó dos instrumentos Test de dependencia a videojuegos adaptado en Perú, Cuestionario de Agresión también fue adaptado en Perú, evidenciando una correlación moderada (0,508) significativa es decir que existe un porcentaje mayor de dependencia a videojuegos y de igualmente de agresividad, como resultado se mostrará que si existe un alto nivel de agresividad en donde el porcentaje es 31.0%, se muestra que los jóvenes presentan conducta agresiva, hostilidad e ira.

Reyes (2019) plantearon como objetivo establecer una relación entre la dependencia frente a videojuegos e impulsividad en estudiantes del 3er a 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, donde lo cual el estudio fue no experimental, teniendo así un total de 427 estudiantes, en donde se aplicará dos tests de dependencia a los videojuegos, test de Impulsividad Barratt, encontrando correlación $Rho = ,433^{**}$, es muy significativa por ende, sus resultados se mostrarán un porcentaje alto 40.5% en hombres en donde refiere que predomina la dependencia, por otra parte, las mujeres muestran un porcentaje mínimo de 47,9%, como resultados se mostrará la cantidad de hombres y mujeres, donde se

muestra un porcentaje bajo referido al 3ro grado de secundaria, por ende, el 4to grado de secundaria saco un porcentaje medio y por ultimo tenemos que el 5to grado de secundaria saco un porcentaje bajo.

Condor (2019), realizó un estudio con el objetivo de indagar la relación entre la dependencia frente a videojuegos e agresividad en estudiantes de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019, teniendo en cuenta que el estudio fue descriptivo correlacional, en un total de 300 estudiantes, en donde lo cual se aplicaron dos instrumento dependencia hacia los videojuegos, el cuestionario de agresividad adaptado por Matalinares, mostrando como resultados una correlación directa débil ($Rho=0.261$), significativa por el cual tenemos que el nivel que muestra es un porcentaje alto de 57.8% en donde la conducta agresiva se muestra más en los hombres que en el sexo opuesto obteniendo como minimo el 42 %.

En el siguiente punto se podrá encontrar que la adicción a los videojuegos se puede definir como un medio de entretenimiento por lo cual se mostrará tener una acogida hacia los adolescentes y jóvenes en la actualidad. Como consecuencia la tecnología digital es el principal entretenimiento para los adolescentes y jóvenes mostrando tener una unión entre los videojuegos y las personas, por consiguiente, estos han logrado una mayor presencia entre adolescentes y jóvenes a nivel mundial. (Marco y Chóliz, 2014).

Gómez (2009) explicó que los videojuegos son un entretenimiento para los jóvenes, caracterizado por mostrar contenidos violentos, que pueden influir en el moldeamiento del comportamiento del consumidor, a través de la observación y ocasionando que el adolescente adopte conductas violentas al asumir en la vida cotidiana el rol del personaje de sus videojuegos, interactuando en su entorno de manera agresiva. Para la RAE (2014) señala que los videojuegos son aparatos electrónicos en donde la persona puede observar a través de una pantalla, mostrando así que le DSM-V (APA, 2013), donde la adicción a los videojuegos es definida como un patrón conductual activador de síntomas similares al que generan las drogas. Posterior mente aclararemos que varios videojuegos inducen a un patrón de conductas en donde el joven se caracterizará por el exceso de videojuegos, por ejemplo, tener malos hábitos (Chóliz, 2017).

Según el modelo de aprendizajes de Skinner, el refuerzo positivo de la persona involucra tener como consecuencia una recompensa en la que existe la posibilidad que se vuelva a repetir a futuro, por otra parte, el refuerzo negativo envuelve un estímulo adverso o fastidioso para las personas, por ende, la conducta no deseada no se refuerza llegando a disminuir la posibilidad en la presencia futura (Plazas, 2006).

Según la teoría de aprendizaje de Piaget, el acceso a los videojuegos representa una reprogramación donde el individuo refuerza las conductas observadas durante sus horas de jugabilidad (Reyes ,1996).

De acuerdo con la teoría de Pávlov sobre del condicionamiento clásico en la cual hizo experimento con un perro para poder asociar el estímulo incondicionado con la respuesta incondicionada, llegando a tener como resultado un estímulo neutro (Pérez y Cruz, 2003).

En relación a los videojuegos se puede inferir que existe cinco tipos de videojuegos, por ejemplo, videojuego de acción, que consiste en la rapidez y habilidad por ejemplo Free Fire mostrando versiones en línea y/o multijugador, tenemos también a los videojuegos de estrategia que se orienta a la destreza y planificación, tales como los relacionados al fútbol, de la misma manera, tenemos a los videojuegos de aventura, que se enfocan a la memoria e imaginación como por ejemplo The Secret of Monkey Island. Finalmente, tenemos a los videojuegos de rol que se encuentran enfocados a la imaginación, memoria y concentración; por ejemplo, Dark Souls. Para finalizar tenemos a los videojuegos de simulación es decir que se enfocará a la rapidez, percepción tal es el caso de Jurassic Park operación génesis (Pérez, 2011).

Es necesario recalcar que la diferencias entre los videojuegos tradicionales son el arcade, shooter, aventura, deportivo, etc., que el jugador puede llevar a cabo individualmente, por otra parte, vemos que el MMORPG o llamado también Massively Multiplayer Online Role-Playing Games que se basa en la interacción de muchos jugadores a nivel mundial, cuya característica principal es la de interactuar con otras personas (Carbonell, 2014).

Alvarado (2013), los videojuegos se caracterizan por permitir que el adolescente adquiera los juegos más utilizados y populares, donde a pesar de que habitualmente existe contenido de advertencia de edades, éste no es respetado, y como consecuencia encontramos niños y adolescentes expuestos durante horas a contenido agresivo y antisocial. Otro punto importante, es la temática sexista abordada en los videojuegos, donde observamos que el personaje principal es frecuentemente de sexo masculino, dejando de lado al sexo femenino, porque se considera a las mujeres como personajes débiles, negando sus virtudes y fortalezas, por el contrario, muestran estereotipos raciales, además de promover la inactividad física, poca imaginación y concentración.

Esto resalta la importancia de supervisar adecuadamente a los jóvenes, pues generalmente buscan llenar un vacío afectivo ocasionado por problemas familiares, inseguridades respecto a sí mismo y a su entorno social; a través del consumo excesivo de videojuegos; iniciando el camino a la adicción. En muchas ocasiones, son los actos de los padres los que causan baja autoestima en los hijos, originando en los jóvenes sentimientos de culpabilidad y frustración que los lleva a manifestar conductas agresivas en el seno parental, llegando incluso, a aislarse de su familia y de aquellos que lo rodean (Casado,2004).

Existen cuatro tipos de dimensiones para comprender esta problemática, como la abstinencia, en donde los jugadores no puede disminuir repentina mente el manejo hacia los videojuegos; el abuso y tolerancia que se refiere a la manera excesiva y progresiva de jugar, donde no se puede controlar la hora de inicio y final del juego; tenemos además que los videojuegos afectan las relaciones sociales y familiares, crean hábitos inadecuados, propician la dificultad de control, pues el joven no puede rechazar la tentación o el deseo de jugar (Chóliz y Marco, 2011).

Las conductas agresivas son también una característica negativa de la adicción a los videojuegos, en relación a ello, Contini (2015), nos define que la agresividad es un estado emocional que puede presentar sentimientos negativos, y el deseo de dañar a las personas que lo rodean, así mismo la real academia española RAE (2014) define la agresividad como un acto de violencia en donde la persona actúa de manera impulsiva afectando a la persona de manera física y

psicológica, por ende, Buss y Perry (1992) enfatizan que la agresividad es la consecuencia en donde se produce daños hacia otra persona.

De acuerdo con Buss (1961) se divide en cuatro dimensiones, como la agresividad física que se manifiesta a través de hematomas en el cuerpo; tenemos, además, la agresividad verbal que se presenta como insultos y gritos; por otra parte, tenemos a la ira, que es un estado de emoción en la cual las personas manifiesta hostilidad y resentimiento hacia otra persona; y finalmente hostilidad, que son los sentimientos negativos dirigidos hacia otra persona, generalmente demostrando conductas agresivas.

Según la teoría psicoanalítica de Sigmund Freud (1920) la agresividad es una respuesta frente a una emoción negativa. Según la teoría del instinto, la conducta de la persona muestra tener característica estereotipadas, en las cuales las personas no reflexionan y que son desencadenadas por estímulos específicos.

Según la Teoría del aprendizaje de Albert Bandura (1975) sostiene que el individuo puede interactuar con su medio social y que puede generar diversas conductas en el individuo, de cohabitar en un entorno hostil mostrando más probabilidades que se pueda originar conductas agresivas, por tal motivo que el individuo posee costumbres y creencia, mostrando alguna adquisición de conductas agresivas.

Teniendo en cuentas que la teoría de la agresividad de Lev Vygotsky (1986) define la agresividad como un comportamiento agresivo que puede presentar la persona demostrando que el sujeto copia la conducta y actitudes en su medio que lo rodea.

De acuerdo con la teoría Buss (1961) refiere que la agresividad es un impulso en donde el individuo puede dañar a otras personas tanto física como verbalmente.

Hay que mencionar que la Teoría Comportamental de Buss (1961) aclara que existen tres categorías de agresión: físico - verbal, en donde se puede distinguir entre el uso del vigor del lenguaje para causar daño a las personas que lo rodean, tomando en cuenta que el activo-pasivo se referirá a la manera en donde el agresor implicar causar daño a las personas que lo rodea, mostrando que en la

forma directa-indirecta se tiene como principal objetivo generar daño de forma directa a otras personas (p 46).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Acorde a lo planteado por Hernández, et al. (2014) la investigación corresponde al enfoque cuantitativo, porque se otorga un valor porcentual a los resultados, para dar categorías numéricas a lo encontrado con el propósito de comprender la problemática a nivel estadístico. Además, el tipo de investigación es básico y correlacional, porque se aplica el conocimiento y comprensión del aspecto más fundamental, además de relacionar las variables entre sí, por medio de un patrón predecible hacia un grupo o población. Del mismo modo se empleó el diseño no experimental ya que solo se observa mas no vamos a manipular las variables, teniendo en cuenta que la descriptiva- transversal porque se describir el problema encontrado.

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Adicción a videojuegos

Definición Conceptual: Consumo excesivo de los videojuegos, caracterizado por la abstinencia, abuso y tolerancia, así como problemas asociados y dificultad en el autocontrol. (Lloret et al. 2017).

Definición Operacional: Puntajes obtenidos en escala de adicción de videojuegos para adolescentes (GASA).

Variable 2: Agresividad

Definición Conceptual: Conductas donde la persona evidencia patrones agresivos, se observan cuatro dimensiones: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira hacía otras personas que lo rodean (Buss y Perry, 1992).

Definición Operacional: Puntajes obtenidos a través del cuestionario de agresividad de Buss y Perry. (Ver anexo 1)

3.3. Población, Muestra, Muestreo

Población

Según Bologna (2015) la población es el conjunto de personas seleccionadas para ser objeto de una investigación, donde se ha evidenciado una problemática. Éstas formaran parte de ello, para llegar al objetivo y realizar las recomendaciones que se trazaron en la investigación. Para el presente estudio, la población estuvo constituida por 400 estudiantes de educación secundaria de ambos sexos.

Criterio de inclusión

Estudiantes de 1° a 5° de secundaria matriculado en el año académico 2021.

Estudiante que complete el 100% del formulario.

Estudiantes entre los 12 a 18 años perteneciente a la institución Educativa.

Criterio de exclusión

Estudiantes cuyos padres no hayan firmado la carta de consentimiento informado.

Estudiantes que no deseen participar en el estudio.

Muestra

Se trabajó con el procedimiento señalado por Hernández et al. (2014) donde se efectuó el cálculo del tamaño de la muestra, resultando 240 estudiantes, en la cual se utilizó la fórmula muestral infinita con la población (400), nivel de confianza es de 95% (1.69), probabilidad de valor y de contra de 50% (0.5), mostrando un error de estimación de 4% (0.04).

Muestreo

Para el presente estudio se utilizó el método no probabilístico de tipo intencional, según lo expuesto por Hernández et al. (2014), donde es el autor quien decide los criterios de inclusión, hasta completar el tamaño de la muestra.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La escala de adicción de videojuegos para adolescentes (GASA), creada por Lloret (2017), está constituida por cuatro dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, y dificultad en el control. La adaptación peruana fue realizada por Cahuaza y Paz (2019) con el objetivo de establecer la validez (0,9) y confiabilidad de la escala una alta correlación mediante el análisis confirmatorio. El tiempo de aplicación es de 10 minutos, los materiales a utilizar son lápiz y borrador, la administración puede ser de manera individual o colectiva.

En ese sentido, la validez de la escala de adicción a videojuegos contó con el juicio de doce expertos, quienes en base a su experiencia y conocimientos evaluaron redacción, claridad y que el instrumento esté acorde a la teoría de base, por otra parte, las observaciones de cada experto se cuantificaron en valores del 1 al 4, obteniendo evaluaciones satisfactorias para todos los reactivos, obteniendo una confiabilidad adecuada y aceptable (coeficiente omega = 0,70).

Por otro lado, el cuestionario de agresividad (Buss y Perry, 1992) conformado por cuatro dimensiones: Agresividad física, Agresividad verbal, Ira, y Hostilidad; adaptado en Perú por Matalinares et. al. (2012) con el objetivo de medir el nivel de agresividad de los estudiantes, con un tiempo de aplicación de 20 minutos, pudiendo ser desarrollado de manera individual o colectiva.

En cuanto a la validez se aplicó el análisis factorial exploratorio de Metalinares y Buss Perry mostrando que existe una correlación adecuada de 60,81 % respecto al total de la varianza. No obstante, la confiabilidad evaluada a través del método de consistencia interna (Alfa de Cronbach = 0,836) evidenciando que el instrumento se muestra altamente confiable.

3.5. Procedimiento

Para la presente investigación, inicialmente se solicitó de manera formal una autorización al colegio para la aplicación de los respectivos instrumentos, una vez

otorgado el permiso, se contactó a la directora para que facilite el acceso al colegio y a las aulas virtuales, posteriormente se le fue explicando a los estudiantes el objetivo del instrumento, y que la información recogida en la prueba es confidencial.

3.6. Método de Análisis

Para el análisis de datos correspondiente se empleó el programa Microsoft Excel 2019 para el ingreso y ordenamiento de los datos proporcionados por los estudiantes encuestados, mientras que para el procesamiento estadístico se empleó el SPSS 25.0 para expresarlo mediante tablas. Para el análisis correlacional se procedió a emplear la estadística inferencial, aplicando la prueba de Kolmogorov-Smirnov, donde se evidenció una distribución paramétrica de la muestra, seleccionando el estadístico de correlación de Pearson. Para el análisis descriptivo se empleó frecuencia y porcentaje, llegando a demostrar que existía relación entre ambas variables.

3.7. Aspectos Éticos

El presente estudio se desarrolló bajo lineamientos éticos, principalmente basado en el artículo 24 del código de ética del Colegio de Psicólogos del Perú, que enfatiza el deber que tiene el psicólogo de proteger la confidencialidad y brindar oportunamente el consentimiento informado al paciente, teniendo además la responsabilidad de resguardar los resultados identificados. Así también se considera el artículo 25 del código de ética, que menciona que toda investigación que realice un psicólogo deberá asumir precauciones respecto a los riesgos que puede ocasionar a los participantes, tomando en consideración su bienestar psicológico. En lo que respecta al artículo 52 del código de ética, menciona que el psicólogo tiene la obligación en proteger los secretos de sus pacientes, excepto si el paciente da su consentimiento. Para finalizar se ha considerado el artículo 57 del código de ética, que enfatiza que durante el estudio se ha protegido la información de todos los participantes, el grupo y la institución. (Colegio del Psicólogo Peruano, 2017).

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.

		Agresividad
Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación de Pearson (p)	,334**
	Sig. (bilateral)	0,01
	N	240

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Podemos observar una relación al 0,334 siendo positiva baja, altamente significativa entre las variables.

Tabla 2

Nivel de adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.

	Bajo		Moderado		Alto	
	n	%	N	%	n	%
Adicción a los Videojuegos	78	32,5%	110	45,8%	52	21,6%

Se ha evidenciado que el nivel predominante de adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria es el moderado con un 45,8%, seguido por el nivel bajo con 32,5% y finalmente con el nivel alto con el 21,6%.

Tabla 3

Niveles de agresividad en los estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.

	Bajo		Moderado		Alto	
	n	%	N	%	n	%
Agresividad	56	23,3%	128	53,3%	56	23,3%

Se identificó que el nivel de agresividad que predomina en estudiantes de secundaria, es el moderado con un 53,3 % y seguido por el nivel bajo con 23,3%, y para finalizar con el nivel alto con el 23,3%.

Tabla 4

Relación entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.

		Abstinencia
Agresión Física	rho	,278(**)
	p	,000
Agresión Verbal	rho	,205(**)
	p	,001
Ira	rho	,156(*)
	p	,015
Hostilidad	rho	,207(**)
	p	,001

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Se demuestra que existe una correlación positiva, moderadamente baja y altamente significativa entre la dimensión Agresión física con las dimensiones de adicción a videojuegos en estudiantes de un colegio privado de Chiclayo.

Tabla 5

Relación entre la dimensión abuso y tolerancia y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.

		Abuso y Tolerancia
Agresión Física	Rho	,315(**)
	P	,000
Agresión Verbal	Rho	,254(**)
	P	,000
Ira	Rho	,173(**)
	P	,007
Hostilidad	Rho	,246(**)
	P	,000

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Se puede observar una correlación positiva, mostrándose moderadamente baja, altamente significativa entre la dimensión Agresión verbal con las dimensiones de adicción a videojuegos en estudiantes de un colegio privado de Chiclayo.

Tabla 6

Relación entre la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.

		Problemas ocasionados por los videojuegos
Agresión Física	rho	,359(**)
	p	,000
Agresión Verbal	rho	,289(**)
	p	,000
Ira	rho	,212(**)
	p	,001
Hostilidad	rho	,264(**)
	p	,000

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Se muestra una correlación positiva, mostrándose moderadamente baja, altamente significativa entre la dimensión Ira y las dimensiones de adicción a videojuegos en estudiantes de un colegio privado de Chiclayo.

Tabla 7

Relación entre la dimensión Dificultad de control y las dimensiones de agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.

		Dificultad de control
Agresión Física	rho	,262(**)
	p	,000
Agresión Verbal	rho	,160(*)
	p	,013
Ira	rho	,279(**)
	p	,000
Hostilidad	rho	,180(**)
	p	,005

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Se evidencia una correlación positiva, mostrándose moderadamente baja, altamente significativa entre la dimensión Hostilidad y las dimensiones de adicción a videojuegos.

IV. DISCUSIÓN

Para la presente investigación se estableció como objetivo general determinar la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo. En base a los resultados obtenidos se pudo evidenciar que existe una relación positiva, débil y significativa entre ambas variables. Estos resultados son coherentes a los referidos por Remigio (2017) quien buscó determinar la relación, entre agresividad y adicción hacia los videojuegos, concluyendo que existe entre ellas una relación positiva, moderada y significativa; por su parte Arteaga (2018) buscó, describir la relación entre adicción hacia los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, donde evidenció la existencia de una relación moderada entre las variables. Además, los hallazgos del presente estudio son similares a los reportados por Batalla (2018) donde se evidenció que los actos de violencia en los videojuegos (autolesionarse, arma de fuego), son un factor que se relaciona a las conductas agresivas manifestadas por los adolescentes.

En este sentido los resultados encontrados respaldan lo propuesto en el DSM-V (APA, 2013), donde la adicción a los videojuegos es definida como un patrón conductual activador de síntomas similares al que generan las drogas, lo que ocasiona en ciertas circunstancias un comportamiento hostil, que puede ser provocado a través de la imitación que aprende o experimenta del entorno en que está inmerso, tal como define Lev Vygotsky (1986). Por otro lado, es de suma importancia considerar lo manifestado por Remigio (2017) que resalta la tendencia indistinta al sexo de adolescentes que usan dispositivos móviles, a la adicción a los videojuegos, sin embargo, es el sexo masculino es el que tiene un mayor porcentaje de adicción a los videojuegos, estableciendo una conexión a futuras conductas agresivas, lo que se muestra coherente a lo encontrado por Reyes (2019) que identificó que eran los adolescentes varones en quienes predominaba la dependencia a los videojuegos.

Es de suma importancia considerar que también existen investigaciones que contraponen los hallazgos del presente estudio, donde se identificó una correlación moderada entre las variables agresión y adicción a los videojuegos donde las

principales características identificadas en la población fueron conductas agresivas, hostilidad e ira hacia sus pares.

Por lo tanto, los resultados obtenidos nos permiten identificar la existencia de una relación entre ambas variables, lo que significa que la adicción a los videojuegos es un factor determinante que se encuentra presente en aquellos adolescentes que manifiestan comportamientos agresivos. Esta afirmación se establece tomando como referencia el nivel de correlación que se evidenció en el estudio para ambas variables, donde se tendría en consideración la adicción a los videojuegos como uno de los factores que incide directamente en el comportamiento agresivo de los adolescentes.

En relación al primer objetivo específico, se procedió a identificar el nivel de adicción a los videojuegos por parte de los alumnos de una institución educativa. En base a los resultados obtenidos se identificó que predomina en los adolescentes un nivel moderado de adicción a los videojuegos con un 35.6% por otro lado se evidenció que el 16.8% presenta altos niveles de adicción. Estos resultados son coherentes a los encontrados por Amaneiros y Ricoy (2017), quienes analizaron el uso de los videojuegos en los adolescentes, asociados a sus prácticas, teniendo como resultados que solo el 6,5% son alumnos adictos mientras que una amplia mayoría mostraba niveles moderados pudiendo aprovechar su día en diferentes actividades de ocio.

Bajo este punto Alvarado (2013) considera que la adicción al videojuego se origina debido a que los adolescentes escogen o no tienen en cuenta las restricciones de edad, por lo que acceden a contenidos violentos que incitan al sexismo, y a los estereotipos raciales, teniendo como consecuencias jóvenes agresivos que no respetan las normas. Así mismo Reyes (1996) en relación a la adicción estudiada y la agresividad, manifiesta que de acuerdo al modelo de Skinner el acceso a los videojuegos representa una reprogramación de la actividad cognitiva en donde el individuo refuerza las conductas observadas durante sus horas de jugabilidad.

En relación al análisis realizado durante la investigación se puede inferir que, existe un reducido porcentaje de la muestra estudiada que presenta altos niveles

de adicción a los videojuegos, sin embargo, un amplio porcentaje de la misma, presenta niveles moderados, que sin el abordaje adecuado y oportuno podría ocasionar una transición a un nivel más preocupante de adicción. Así mismo la postura frente a la adicción a los videojuegos es compartida con la establecida por Alvarado (2013) y Reyes (1996) al considerar que esta adicción se genera tanto por el acceso de los estudiantes a contenido que presenta restricciones de edad y por el refuerzo que genera este contenido a través de los sistemas de recompensas.

Considerando además los hallazgos de Navarro (2016) quien identificó que el 75% de adolescentes presentan niveles moderados de agresión manifestados en conductas dirigidas hacia las personas de su ambiente, de los cuales el 5% muestran ser agresivos verbalmente y el 10% físicamente; resulta preocupante en ese sentido que al ser en apariencia una característica propia de dicha etapa de la vida, exista una inclinación a comportamientos adictivos, por lo que frente a la disponibilidad de dispositivos móviles con acceso a videojuegos, es altamente probable desarrollar una adicción a los videojuegos.

Respecto al segundo objetivo específicos se identificaron también los niveles de agresividad en los estudiantes, predominando el nivel moderado con un 41,4%, mientras que el 18,1% se categorizó en un nivel alto. Estos resultados son coherentes a los presentados por Arteaga (2018) quien buscó, describir la relación entre adicción hacia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, evidenciando un alto nivel de agresividad con un 31% de jóvenes que presentaban conductas agresivas, hostilidad e ira; lo cual es proporcionalmente superior a los resultados encontrados por Amaneiros y Ricoy (2017) en su investigación, donde únicamente se identificó como adictos a los videojuegos al (6,5%).

Por lo tanto resulta de suma importancia considerar el amplio porcentaje hallado en el presente estudio, identificando oportunamente los motivos u otros factores asociados al consumo, como las consecuencias a nivel académico, en ese sentido se debe considerar también la evidencia proporcionada por Fuentes y Pérez (2016) quienes determinaron que el 81% de los estudiantes presentan bajas calificaciones, como consecuencia de la adicción a los videojuegos. Se debe tomar en cuenta que además de las conductas agresivas, se predicen comportamientos

como el aislamiento, sexismo y otros problemas de salud; por lo que el factor preventivo es sumamente necesario durante la edad escolar, para atenuar las consecuencias negativas de este comportamiento.

Por otro lado, es sumamente importante resaltar lo señalado por Alvarado (2013), que enfatiza un ciclo vicioso, en donde los videojuegos facilitan al adolescente adquirir los juegos más populares, que ignorar advertencias de edades, por lo que encontramos adolescentes expuestos durante horas a contenido agresivo y antisocial que facilitan las conductas agresivas. Por otro lado, se destaca como consecuencia negativa la temática sexista abordada en los videojuegos, que contribuye a considerar a las mujeres como personajes débiles, fomentando la cultura de privación del reconocimiento femenino y perpetuando estereotipos de género.

Los comportamientos descritos anteriormente están definidos dentro de la teoría de la agresividad de Buss (1961) siendo entendidas como impulsos que el individuo presenta, que pueden dañar a otras personas tanto física como verbalmente. Por lo tanto, la agresividad es entendida como una acción que busca la prevalencia de una postura o idea aun cuando esta pueda afectar a otros. Para su defensa, esta postura o idea se tiende a usar la violencia física o verbal. En este sentido los resultados obtenidos evidencian que existe una población con niveles moderados de agresividad, por lo que resulta preocupante, debido a que gran parte de la población presenta este tipo de conductas.

En relación al tercer objetivo específico, se identificó la relación según dimensiones entre las variables de adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria. Los resultados evidenciaron la existencia de una relación débil pero altamente significativa entre cada una de las dimensiones pertenecientes a las dos variables, lo que es coherente con el estudio realizado por Navarro (2016) quien planteó conocer si los juegos digitales influyen en la conducta agresiva de los niños del colegio Nicolás Copérnico de la Ciudad de Quito, esta investigación permitió determinar la existencia de una relación moderada entre las variables y sus dimensiones. En este sentido Gómez et al., (2009) explican que los videojuegos son un entretenimiento para los jóvenes, caracterizado por mostrar contenidos violentos, que pueden influir en el moldeamiento del comportamiento

del consumidor, a través de la observación y ocasionando que el adolescente adopte conductas violentas al asumir en la vida cotidiana el rol del personaje de sus videojuegos, interactuando en su entorno de manera agresiva.

Por lo tanto, la evidencia estadística del estudio permite determinar que la adicción a los videojuegos es considerada un factor que provocaría actitudes agresivas. La base teórica del estudio nos lleva a afirmar que los videojuegos son un estilo de modelamiento conductual, debido a que, mediante la observación de roles llevado a cabo por personajes de ficción, los adolescentes adoptan conductas agresivas. La persona que controla el juego, se convierte en su personaje.

V. CONCLUSIONES

Al término del estudio se concluye lo siguiente:

1. Se logró determinar que existe relación positiva baja, altamente significativa entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo.
2. Se ha evidenciado que el nivel predominante de adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria es el nivel moderado con un 45,8%, seguido por el nivel bajo con 32,5% y finalmente con el nivel alto con el 21,6%.
3. Se identificó que el nivel de agresividad que predomina en estudiantes de secundaria, es el nivel moderado con un 53,3 % y seguido por el nivel bajo con 23,3%, y para finalizar con el nivel alto con el 23,3%.
4. Se demuestra que existe una correlación positiva, moderadamente baja y altamente significativa entre la dimensión Agresión física con las dimensiones de adicción a videojuegos en estudiantes de un colegio privado de Chiclayo.
5. Se puede observar una correlación positiva, mostrándose moderadamente baja, altamente significativa entre la dimensión Agresión verbal con las dimensiones de adicción a videojuegos en estudiantes de un colegio privado de Chiclayo.
6. Se muestra una correlación positiva, mostrándose moderadamente baja, altamente significativa entre la dimensión Ira y las dimensiones de adicción a videojuegos en estudiantes de un colegio privado de Chiclayo.
7. Se evidencia una correlación positiva, mostrándose moderadamente baja, altamente significativa entre la dimensión Hostilidad y las dimensiones de adicción a videojuegos.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda al director de la I.E., elaborar y ejecutar un programa integral de prevención primaria, basado con el enfoque cognitivo conductual, que tome en consideración estrategias como la psicoeducación, el modelado, la enseñanza de técnica de relajación, entre otras; con respecto a las consecuencias provocadas por el uso excesivo de los video juegos en los adolescentes.

Se recomienda el diseño y la aplicación de un programa de habilidades sociales, que incluya estrategias adecuadas de comunicación y asertividad. Además, se debe contar, para una mejor experiencia del estudiante temáticas relacionadas a valores, autoestima, proyecto de vida, manejo de emociones y control de impulsos; con el objetivo de fortalecer a los adolescentes en esta etapa de vida en relación a las dificultades propias del desarrollo.

Se recomienda llevar a cabo escuelas de padres con el objetivo de promover el uso de estrategias adecuadas de persuasión verbal que faciliten una comunicación fluida y eficaz con sus hijos sobre los problemas que podrían estar asociados a la presencia de conductas agresivas ocasionadas por el comportamiento adictivo a los videojuegos.

Se recomienda que el área de TOE diseñe y ejecute la difusión y promoción de información para los padres respecto a la identificación de signos y señales de alarma sobre probables conductas de abstinencia, para facilitar su identificación oportuna.

Se recomienda diseñar y difundir estrategias a través de los diferentes canales de la I.E., para que los padres reconozcan la importancia de supervisar adecuadamente las actividades de ocio de sus hijos, estableciendo horarios que eviten el consumo excesivo de los videojuegos, proporcionando alternativas saludables que faciliten la convivencia familiar.

REFERENCIAS

- Alvarado, T. (2013). *Incidencia de la aplicación de las nuevas tecnologías “Juegos en red” en las relaciones interpersonales y prácticas sociales en los estudiantes del décimo año del colegio Manuel Cabrera Lozano de la ciudad de Loja* [Tesis de Licenciada, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3097/1/ALVARADO%20TORRES%20SONIA%20PATRICIA.pdf>
- Ameneiros, A. y Ricoy, M (2017). Video games in the adolescence: practices and polemics associated. *Revista de estudios e Investigación en Psicología y Educación*,2(13) 241- 244.doi: <https://10.17979/reipe.2015.0.13.451>
- Ana et al. (2015). *Video Game and Mental Health: from Addiction to Rehabilitation*. *Revista Iberoamericana de Psicología*,3(14), 72-83 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733>
- Andrade y Rivas. (2016). *Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica* [Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21530/1/tesis.pdf>
- Arteaga, H. T. (2018). *Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018* [Tesis de Licenciada, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga_HTE.%20pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bandura, A. y Walters, R. (1975). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Editorial Alianza.
- Batalla, B. M. (2018). *Agresividad, Hostilidad e Ira en Adolescentes que juegan videojuegos* [Tesis de Titulación, Universidad de las Américas]. <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/3441/1/UDLA-EC-TPC-2014-04%28S%29.pdf>
- Bologna (2015). *Estadística para Psicología y Educación*. Editorial Brujas.

- Boot, W. R., Kramer, A. F., Simons, D. J., Fabiani, M., y Gratton, G. (2008). The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *Acta Psychologica*, 129(3), 3387-398. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2008.09.005>
- Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. Editorial Babel.
- Buss, AH y Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Revista de personalidad y psicología social*, 63 (3), 452 – 459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Cahuaza, J. y Paz, G. (2021). *Evidencia de Validez y Confiabilidad de la escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes de la Ciudad de Trujillo [Tesis de Licenciado, Universidad Cesar Vallejo]*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37744/paz_ga.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carbonell S; X. (2014). *Adicción Tecnológicas: Qué son y cómo tratarla*. Editorial Síntesis
- Carbonell, X. (2020). The diagnosis of video game Addiction in the DSM-5 and the ICD-11: Challenges and opportunities for clinicians. *Papeles del Psicólogo*, 41(3), 211-218. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Casado, C. (2004). *Guía práctica para madres y padres: Uso y Abuso de Videojuegos por Niñas, Niños y Adolescentes*. Editorial Amalajer.
- Chóliz, M. y Mariano, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Chóliz, M., y Mariano, C. (2017). Effectiveness of impulsivity control techniques to videogame addiction prevention. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57-69. <https://www.redalyc.org/pdf/785/78550673006.pdf>
- Collins, E., y Freeman, J. (2013). Do problematic and nonproblematic video game players differ in extraversion. trait empathy Social capital and prosocial

- tendencias?. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1933-1940.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563213000915>
- Colegio de Psicólogos del Perú (2017). *Código de ética del psicólogo peruano*.
https://www.colpsic.org.co/aym_image/files/CodigoEticaPeru.pdf
- Condor Valdivia, 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 Licenciada, Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37373/Condor_VFE.p%20df?sequence=1&isAllowed=y
- Contini, E. (2015). Aggressiveness and Social Skills in Adolescence: A Conceptual Approach. *Dialnet*, 15(2).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5645294>
- Distéfano, M., Mongelo, M., y Sanctis, F. (2017). Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos [Tesis de Licenciada, Universidad Católica Argentina].
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/6180/4/efectos-positivos-negativos-psicologia.pdf>
- Cruz, J. y Pérez-Acosta, A. (2003). Conceptos de condicionamiento clásico en los campos básicos y aplicados Interdisciplinaria. *Psicodebate*, 20(2), 31–54.
<https://www.redalyc.org/pdf/180/18020204.pdf>
- Faya De la Cruz, J., y González Gallardo, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo* [Tesis de Licenciada, Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DLCJAZ-Gonz%c3%a1lez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Freud, S. (1920). *“Más allá del principio” obras completas*. Editorial Amorrortu.

- Fuentes, L. y María, P. (marzo, 2016). Video Games and Its Effects on School of Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opinión*, 31(6), 318-328. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>
- Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., y Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youth: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), 319-329. <http://doi:10.1542/peds.2010-1353>
- Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos una revisión literaria. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. Editorial Interamericana
- Holst, R., Lemmens, J., Valkenburg, P., Peter, J., Veltman, D., y Goudriaan, A. (2012). Attentional bias and problem gaming in male adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 50(6), 541-546. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2011.07.006>
- Leguia, H. R. y Willis, E. L. (2018). *Estudios de los factores que influyen en el consumo de la industria de los videojuegos [Tesis de Licenciado, Universidad peruana de ciencias aplicadas, Lima]*. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/648668/Legu%C3%ADaO_H.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Lloret Irlés, D., Morell Gomis, R., Marzo Campos, J., y Tirado González, S. (2018). Spanish validation of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). *Atención Primaria*, 50(6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- López-Roldán, P., y Fachellic, S. (2015). *Metodología de la Investigación Social cuantitativa*. Editorial Treball.

- Marco, C. y Chóliz, M (2014). Cognitive-behavioral treatment of online role-playing videogames: Proposal of treatment and a case study. *Anales de Psicología*, 30(1), 46-55. <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- Matalina, M., yaringaño I, J., Uceda e., Fernández A, E., Huari T, Y., y Campos G, A., (2012). Psychometric Study Of Spanish Version Of Aggression Questionnaire Buss And Perry. *IIPsi*,51 (1), 147 - 16. <http://doi.org.10.15381/rinvp.v15i1.3674>
- Ministerio de Educación(Minedu). (2018). *Estadística de estudiantes de secundaria*. <https://www.gob.pe/minedu>
- Newzoo (2018). *Newzoo's Esports Consumer Predictions for 2021: A Quarter of the World's Population Will Be Aware of Esports*. <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-esports-consumer-predictions-for-2021-a-quarter-of-the-worlds-population-will-be-aware-of-esports/>
- Navarro Zambrano, A. (2016). *Los Juegos Electrónicos Y su influencia el comportamiento agresivo de los niños y niñas de 5 a 6 Años de la escuela Nicolas Copérnico de la Ciudad de Quito* [Tesis de Licenciada, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13009/1/Tesis%20Alejandra%20tribunal%20%289h49.pdf>
- Pérez, A. y Cruz, J. (2003). Conceptos de condicionamiento clásico en los campos básicos y aplicados interdisciplinaria. *Psicológicas y Ciencias Afines*,20 (2), 205-227. <https://www.redalyc.org/pdf/180/18020204.pdf>
- Pérez, L. Ó. (2011). Game and videogame genres. An approach from diverse theoretical perspectives. *Revista De Recerca I D'Anàlisi*, 28(1),127-146.<http://doi.org.10.2436/20.3008.01.81>
- Plazas, E. (2006). B. F. Skinner: la búsqueda de orden en la conducta voluntaria. *Universitas Psychologica*, 5(2), 371-383. <https://www.redalyc.org/pdf/647/64750213.pdf>

- Real Academia Española (2014). Agresividad. *En diccionario de la lengua española*. Recuperado el 17 de octubre del 2014, de <https://dle.rae.es/agresividad>.
- Real Academia Española (2014). Videojuegos. *En diccionario de la lengua española*. Recuperado el 17 de octubre del 2014, de <https://dle.rae.es/videojuego>.
- Remigio Vasquez, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* [Tesis de Licenciado, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Reyes Yauri, L. (2019). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019* [Tesis de Licenciada, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36736/Reyes_YLV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Reyes, SM. (1996). *El juego, procesos de desarrollo y socialización: Contribución de la psicología*. Editorial Magisterio.
- Rivas Carabajo, D., y Andrade Padilla, M. (2015). *Consumo De Videojuegos En Adolescentes De Educación General Básica* [Tesis de Licenciado, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21530/1/tesis.pdf>
- Soper, W. B., y Miller, M. J. (1983). Junk Time Junkies: An emerging addiction among students. *School Counsellor* . Editorial Eric
- Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez Vallecillo, J.L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (7), 235-250. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3723062>

Valle Valle, S. (2019). *Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018* [Tesis de Licenciada, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36214/Valle_VSK.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vygotsky, L. (1986). *Psicología y pedagogía*. Ediciones Akal.

Weomstein, A., y Lejoyeux, M. (2013). New developments on the neurobiological and pharmaco-genetic mechanisms underlying internet and videogame addiction. *The american Journal on adductuibs*, 24(2), 117-125. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/ajad.12110>

ANEXOS

Anexos N°1. Matriz de Operacionalización de Variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Adicción a videojuegos	Es un medio por el cual los jóvenes juegan excesivamente y repetitivo en la cual puede traer problemas psicológicos en los jóvenes (Lloret et al. 2017).	Por otro punto se va medir con el cuestionario de la escala de adicción de videojuegos para adolescentes (GASA), en donde constara de 7 Ítems para medir las dimensiones en donde los puntajes obtenidos son de forma directa en las cuales tenemos Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas asociados a los videojuegos, Dificultad de control. (Lloret et al. 2017)	Abstinencia	Depresión Ansiedad	5, 2	Intervalo
			Abuso y Tolerancia	Ansiedad Agresividad	1,6	
			Problemas asociados a los videojuegos	Irritabilidad	7	
			Dificultad en el control	Ansiedad	3,4	

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Agresividad	Son conducta agresiva en donde la persona manifiesta patrones agresivos llegando a mostrar agresividad física, verbal, hostilidad e ira hacía con otras personas que lo rodea (Buss y Perry, 1992).	Teniendo cuenta que se va a medir a través de un cuestionario de agresión de Buss y Perry, donde constan de 29 ítems obteniendo un puntaje en la escala de agresión las cuales son 0-51 significa Muy bajo, 52-67 significa Bajo, 68-82 significa Medio, 83-96 significa Alto, 99-145 significa Muy alto, en las cuales tenemos Agresividad física, Agresividad Verbal, Hostilidad, Ira (Buss y Perry, 1992).	Agresión física	Golpes Pelea Impulsividad Amenaza Enojo	1,5,9,13,17,21,24,27,29	Intervalo
			Agresividad verbal	Gritos	2,6,10,14,18	
			Ira	Envidia Depresión Baja Autoestima Inseguridad Desconfiada	4,8,12,16,20,23,26,28	
			Hostilidad	Resentimiento Cólera Tranquila agresiva Enojo	3,7,11,15,19,22,25	

**CUESTIONARIO DE LA ESCALA DE
ADICCIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES
(GASA)**

EDAD: SEXO: (F) - (M) **LUGAR DE PROCEDENCIA:**

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

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

Cuestionario de agresividad (AQ)

Instrucciones: A continuación, se presenta una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A que deberás contestar escribiendo un aspa "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión.

CF	BF	VF	BV	CV
Completamente falso para mí.	Bastante falso	Ni verdadero, ni falso para mí.	Bastante verdadero para mí.	Completamente verdadero para mí.

Recuerda que no hay respuesta buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tu percibe, sientes y actúas en esas situaciones

N°		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 se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15	Soy una persona apacible					

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

Anexos N° 3. Determinación de la Muestra

$$n = z^2 \cdot p \cdot q \cdot N$$

$$e^2 \cdot (N-1) + Z^2 \cdot p \cdot q$$

n=400 (Población)

z=1.96 (Nivel de confianza)

p=0.5% (Probabilidad de favor)

q=0.5% (Probabilidad en contra)

e=0.04% (Error de estimación)

$$n=240$$

Anexos N° 4. Carta de Presentación



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Pimentel, 17 de Mayo de 2021

Mgtr. Ruby Silva Herrera
Directora I.E.P. Bilingüe La Inmaculada
Presente.

ASUNTO: Solicito permiso para aplicación de instrumento

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle el saludo institucional a nombre de la Escuela Académico Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo - Campus Chiclayo, y a la vez, solicitarle el permiso correspondiente, para que nuestro estudiante del XI ciclo Sr. CHICLAYO JUAREZ CARLO MIGUEL pueda aplicar los instrumentos denominados "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO PRIVADO DE CHICLAYO", como parte de la experiencia curricular Desarrollo del Proyecto de Investigación. Es preciso mencionar que será aplicado a los estudiantes de su institución que dirige, asimismo indicar que estará bajo la asesoría de la docente Mgtr. MARY CLEOFE IDROGO CARRERA.

Conceder de su apoyo a los futuros profesionales de nuestra región nos ayudamos en que nuestra petición sea aceptada.

Esperando su atención al presente, nos despedimos de Usted no sin antes expresarle nuestras muestras de aprecio.

Atentamente,



Mgtr. Ruby
C. Herrera

ANEXOS N° 5. Carta de autorización para aplicar los instrumentos en las Instituciones Educativa



CONSORCIO EDUCATIVO
La Inmaculada E.I.R.L.
Inicial
Primaria
Secundaria

REG. N.º N.º 1200 09/06/2013
REG. N.º N.º 2239 14/06/1980
REG. N.º N.º 872 17/02/1980
REG. CODIGO MODULAR N.º 1021932 - MATR. (P. 1843187) S
REG. CODIGO LOCAL N.º 27180

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Chiclayo, 19 de Julio de 2021

SEÑOR:
COORDINADOR ESCUELA DE PSICOLOGÍA UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
Mgtr. Marvin Joel Moreno Medina
REF.: CARTA S/N, de fecha 17 de mayo de 2021

Saludándole atentamente y en atención del documento de la referencia, debo manifestarle que el Consorcio Educativo La Inmaculada E.I.R.L., está siempre a vuestra disposición para especialmente temas de investigación, y que el Sr. CHICLAYO JUAREZ CARLO MIGUEL puede aplicar los instrumentos denominados "ADICIÓN A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO PRIVADO DE CHICLAYO," para lo cual deberá realizar las coordinaciones con el Mgtr. Gustavo Huamán Gómez, Coordinador Educativo de la institución.

Sin otro particular, le reiteramos los sentimientos de nuestra especial consideración, esperando haber atendido vuestra petición.

Atentamente



Ruby Esmeralda Silva Hernán
Directora
CPPN 286774

074 - 232001

www.ceplainmaculada.edu.pe

¡Somos otra forma de educar!

Manuel María Izaga 866 - Chiclayo
Prolongación Av. Miguel Grau - Distrito La Victoria

