



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Dependencia a los videojuegos y comportamiento agresivo en  
estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

**AUTORA:**

Cusma Celis, Marly Samantha Yerusa (ORCID: [0000-0002-6933-360X](https://orcid.org/0000-0002-6933-360X))

**ASESOR:**

Mg. Espinoza Yong, Nelson Pacifico (ORCID: [0000-0001-7607-6851](https://orcid.org/0000-0001-7607-6851))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Violencia

**CHICLAYO – PERÚ**

**2022**

## DEDICATORIA

*Este trabajo va dedicado principalmente a mis padres Marcos Cusma Saldaña, Robertina Celis Fuentes y mi hermano Leomar Cusma Celis, quienes con su esfuerzo, apoyo emocional y económico me han motivado a salir adelante profesionalmente.*

*A mí, por ser una persona valiente, humilde y perseverante a mi manera, tales características me han permitido forjarme a nivel emocional y profesional en esta carrera.*

## **AGRADECIMIENTO**

*A mis padres, por su amor incondicional y por impulsarme a cumplir cada una de mis metas.*

*A cada una de las personas de mi entorno social, familiar y mi casa de estudios, que me acompañaron en este proceso.*

*Así mismo a nuestro asesor Mg. Nelson Pacífico Espinoza Yong, por su profesionalismo y conocimientos nos ha impartido enseñanzas únicas.*

*¡Muchas gracias!*

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÀTULA .....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS .....	v
Resumen .....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN:.....	1
II. MARCO TEÓRICO:.....	4
III. METODOLOGÍA: .....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación: .....	11
3.2. Variables y Operacionalización:.....	11
3.3. Población y muestra: .....	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos: .....	14
3.5. Procedimientos: .....	16
3.6. Método de análisis de datos: .....	17
3.7. Aspectos éticos: .....	17
IV. RESULTADOS: .....	18
V. DISCUSIÓN:.....	21
VI. CONCLUSIONES: .....	25
VII. RECOMENDACIONES:.....	26

REFERENCIAS

ANEXOS

## ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Correlación entre dependencia a los videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca .....</i>	<i>18</i>
<i>Tabla 2. Niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca .....</i>	<i>18</i>
<i>Tabla 3. Niveles de comportamiento agresivo en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca .....</i>	<i>19</i>
<i>Tabla 4. Correlación entre dependencia a los videojuegos y las dimensiones de comportamiento agresivo en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca.....</i>	<i>19</i>
<i>Tabla 5. Correlación entre comportamiento agresivo y las dimensiones de dependencia a los videojuegos en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca.....</i>	<i>20</i>

## Resumen

La presente investigación tiene como objetivo determinar si existe relación directa entre la dependencia a los videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del distrito Chota-Cajamarca, ya que el uso indiscriminado de estos podría conllevar a que los adolescentes manifiesten actitudes agresivas hacia su entorno familiar o social al prohibirles el uso frecuente de estas aplicaciones. La población beneficiaria son los estudiantes del 1er al 5to grado de nivel secundaria de un colegio del distrito Chota – Cajamarca, la muestra obtenida fue de 371 estudiantes, la metodología que se trabajó fue descriptivo-correlacional, y de corte transversal, se realizó la aplicación de instrumentos psicológicos para cada variable que son: El test de dependencia a los videojuegos (TDV) adaptada a la realidad peruana en el año 2017 y el cuestionario de agresividad de Arnold Buss y Mark Perry adaptado a la realidad peruana en el año 2012, los cuales ayudaron a recolectar información y se obtuvo como resultado una correlación altamente significativa entre ambas variables, se recomienda a la institución educativa junto con la labor profesional de los psicólogos implementar un programa psicoeducativo para padres de familia y estudiantes acerca del uso adecuado de los videojuegos.

**Palabras Clave:** *Dependencia, videojuegos, agresividad.*

## **Abstract**

The objective of this research is to determine whether there is a direct relationship between dependence on video games and aggressive behavior in students in the Chota-Cajamarca district, since the indiscriminate use of video games could lead adolescents to show aggressive attitudes towards their family or social environment by prohibiting their frequent use of these applications. The beneficiary population are students from 1st to 5th grade of secondary school in a school in the district of Chota - Cajamarca, the sample obtained was 371 students, the methodology used was descriptive-correlational, and cross-sectional, the application of psychological instruments for each variable was performed which are: The test of dependence to video games (TDV) adapted to the Peruvian reality in the year 2017 and the questionnaire of aggressiveness of Arnold Buss and Mark Perry adapted to the Peruvian reality in the year 2012, which helped to collect information and a highly significant correlation between both variables was obtained as a result, it is recommended to the educational institution along with the professional work of psychologists to implement a psychoeducational program for parents and students about the proper use of video games.

**Keywords:** *Dependence, video games, aggressiveness.*

## **I. INTRODUCCIÓN:**

Durante las últimas décadas nos hemos visto influenciados por la tecnología del celular que si bien es cierto tiene sus ventajas ya que contribuye a la mejora de nuestra comunicación, mejora la habilidad cognitiva, también podemos utilizarla para compartir nuestras actividades cotidianas, hablar con nuestros seres queridos o amistades, compartir archivos y darle muchas utilidades más; cabe mencionar que cada equipo telefónico contiene uno que otro videojuego que podemos utilizarlo en nuestro tiempo libre y un sinnúmero de aplicaciones e información que puede ser considerada peligrosa, mencionando esto, la población adolescente se ve influenciada por el uso excesivo de estos.

Con respecto a esto tenemos a (Batalla Martínez, Muñoz Miralles, & Ortega Gonzáles, 2012) mencionan que los adolescentes al ser parte de ésta generación crecen en un mundo repleto de dispositivos tecnológicos y avanzados de los cuáles en su gran mayoría ya han aprendido a utilizarla incluso antes de aprender a leer y escribir.

Cabe resaltar que se ha hecho notable con la coyuntura que estamos viviendo por la pandemia mundial, actualmente se hace más frecuente y hasta dependiente el uso diario de los videojuegos poniendo en riesgo su salud mental y física.

La persona que utiliza diariamente este medio de comunicación tiene algunas afecciones por ejemplo en cuanto a su salud física, se vuelven sedentarios, padecen problemas de obesidad, etc. En cuanto a su salud mental los podría volver en su mayoría agresivos cuando se les impone un límite o prohibiendo su uso, desencadenando un posible comportamiento agresivo hacia sus padres y esto se puede ver reflejado en su forma de interactuar con su medio ambiente y entorno cercano familiar.

Con respecto a esto según (Minsa, 2021) alude que: Los adolescentes menores de edad utilizan excesivas horas frente a un aparato digitalizado, ya que buscan una forma diferente de hacerle frente al ocio con el avance progresivo de la tecnología.

Tomando en cuenta lo anterior redactado es necesaria una intervención temprana en la población adolescente para poder prevenir futuros comportamientos que con el pasar del tiempo se pueden transformar en conductas complicadas de solucionar.



Con este trabajo de investigación se aspira a demostrar a la población en general, la dependencia que los estudiantes podrían desarrollar por los videojuegos, debido a su uso descontrolado ya que la privación de ello puede desencadenar un comportamiento agresivo hacia su entorno familiar, social y educativo.

Cabe recalcar que la excesiva dependencia de estos juegos podría generar una serie de trastornos en poblaciones considerables de adolescentes. El uso indiscriminado de los videojuegos también puede traer como consecuencia la apatía de los adolescentes por practicar actividades físicas, recreativas y de destreza los cuales aportan energía y conllevan a tener hábitos saludables que son importantes para compartir tiempo en familia y con uno mismo. También puede ocurrir que los videojuegos se conviertan en un distractor nocivo que limita la concentración de los estudiantes por sus actividades escolares, trayendo como corolario un cambio radical en sus calificaciones y un descuido total de sus responsabilidades dentro del hogar.

Ambas variables serán comparadas para exponer cómo estos comportamientos se pueden prevenir, así como también demostrar a través de la aplicación de los instrumentos empleados las consecuencias que cada una conlleva a que las relaciones familiares, sociales y educativas se deterioren irreversiblemente.

Este estudio servirá para ofrecer información a los padres de familia, educadores, profesionales en salud mental y público en general; acerca de cuáles son los comportamientos anormales que deberán identificar en los estudiantes propensos al uso excesivo de los videojuegos. Esto ayudará a que los padres establezcan límites de tiempo en cuanto al uso del celular, de proveer internet y organizar tiempo a la semana para compartir tiempo juntos como familia, esto ayudaría a que un posible comportamiento agresivo se reduzca paulatinamente, recordando que el trabajo y las decisiones consensuadas dentro del hogar, conllevan a generar buenos resultados.

En ese sentido se plantea la interrogante: ¿Cuál es la relación entre dependencia a videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del distrito Chota - Cajamarca?

Como objetivo general tenemos: Demostrar si la dependencia a los videojuegos tiene relación directa en el comportamiento agresivo en estudiantes del distrito Chota – Cajamarca, así mismo como objetivos específicos tenemos: 1). Evaluar los niveles de dependencia a los videojuegos. 2). Evaluar los niveles de comportamiento agresivo. 3).

Analizar la relación que existe entre dependencia a los videojuegos y las dimensiones de comportamiento agresivo. 4). Establecer la relación entre comportamiento agresivo y las dimensiones de dependencia a los videojuegos.

Finalmente, como hipótesis general tenemos: La dependencia a videojuegos si tiene relación directa y altamente significativa en el comportamiento agresivo en estudiantes del distrito Chota – Cajamarca.

## II. MARCO TEÓRICO:

Como parte de la investigación es necesario recopilar información de otros autores que ya investigaron estas variables anteriormente, tenemos:

Para los estudios internacionales, En México tenemos al autor (Sánchez Domínguez, Telumbre Terrero, & Castillo Arcos, 2021) quienes tuvieron como objetivo explicar el modelo de uso y dependencia a videojuegos utilizando el diseño transversal descriptivo; en una muestra de 581 adolescentes donde aplicaron el Test de dependencia a videojuegos (TDV), la confiabilidad obtenida fue de 85.5% para aquellos adolescentes que utilizan los videojuegos en donde predominó el género masculino, hubo presencia del 56.5% de dependencia en un nivel bajo, sus resultados sugirieron investigar exclusivamente acerca del desmedido uso de videojuegos específicamente en los indicadores de las variables.

En España el autor (Buiza Aguado, 2018) tuvo como fin definir las propiedades del uso frecuente de videojuegos y la conexión con la salud psicosocial en adolescentes españoles, utilizaron el método empírico; aplicaron un formulario con el fin de recopilar referencias específicas acerca de la frecuencia y patrones de uso de videojuegos; también la escala de internet Gaming Disorder, a 707 adolescentes de poblaciones urbanas tomando en cuenta el nivel socio económico y cultural como mecanismo de tasación, los resultados se clasifican en dos variables: El tiempo dedicado a jugar y el cumplimiento de criterios para trastornos de juego en internet (TJI), concluyeron que los adolescentes mayormente expuestos a los videojuegos pueden desarrollar un trastorno clínico tomando en cuenta la escala IGD-9 que identifica el trastorno con alto predominio.

Así mismo para el autor (Dorantes Argandar, 2017) quien realizó este estudio en una ciudad de México; propone que al hacer uso de videojuegos violentos este se asocia a la violencia del usuario con el entorno, para esto construyó una prueba que evaluó la incidencia en videojuegos que se usan frecuentemente, una corta escala para precisar cómo se percibe la violencia, utilizando el método cuantitativo, no-experimental, esto fue aplicado a la muestra de 549 adultos en edad temprana, se tuvo como resultado que a medida que se vayan jugando videojuegos más elevada será la preferencia de videojuegos violentos.

En la India los autores (Saravanan & Balasaravanan, 2018) Tuvieron como fin determinar si el uso de videojuegos tiene correlación con el comportamiento agresivo, utilizaron el diseño no probabilístico, aplicaron el cuestionario de agresión de los autores Buss y Perry y el modelo de Agresión general para pronosticar la percepción de agresividad esto a muestra de 406 escolares, sus resultados develaron que para la dimensión de hostilidad el género tiene relevancia, se indicó que la crianza y el adoctrinamiento de los padres influye considerablemente en cuanto al comportamiento agresivo de los escolares.

Finalmente en España para los investigadores (Chacón Cuberos, y otros, 2018), determinaron la existencia de relación entre los comportamientos violentos en 519 estudiantes de un centro de educación primaria, tipos de victimismo y utilización cuestionable de videojuegos y su género, el estudio fue de tipo descriptivo y de corte transversal, utilizaron el instrumento de escala de conductas agresivas, escala de victimización en la escuela y un cuestionario de experiencias relacionadas con videojuegos, sus resultados indicaron que aquellos estudiantes que presentaban dificultades relacionadas al manejo excesivo de videojuegos son los que tenían elevados signos de agresividad indirecta y victimización; además hacer uso de los juegos de rol y acción que normalmente incluye temáticas violentas tienen mayor asociación con los altos niveles de agresividad, se encontraron correlaciones positivas para el uso problemático de videojuegos en las dimensiones de agresividad y victimización.

En cuanto a antecedentes nacionales en la ciudad de Lima tenemos a: (Reyes Yauri, 2019) consideró determinar la relación entre dependencia a videojuegos e impulsividad en alumnos del tercer al quinto grado de secundaria en el distrito de Comas; utilizaron un diseño no experimental de corte transversal, como instrumentos aplicaron una ficha de tamizaje, el test de dependencia a videojuegos y el test de impulsividad de Barratt, en 427 estudiantes; concluyeron que hubo una correlación notable entre dependencia a videojuegos e impulsividad para las dimensiones de las dos variables, también una correlación directa significativa, se obtuvo un 47.9% de prevalencia para hombres a comparación de las mujeres que evidencian bajos niveles de dependencia a los videojuegos, finalmente se observa una alta diferencia entre los niveles de impulsividad elevado para hombres y en nivel medio para mujeres.

En el distrito de Ate en Lima (Arteaga Hilario, 2018) buscó establecer la relación directa entre dependencia a videojuegos y agresividad, utilizaron un diseño experimental-transaccional de tipo descriptivo correlacional, se aplicaron los instrumentos para

dependencia a videojuegos (TDV) adaptada a Perú y el cuestionario de Agresión (AQ) adaptado a Perú en 2012, en una muestra de 100 adolescentes en el rango de 12 a 19 años, como resultados obtuvieron una correlación moderada lo que indica que en tanto se evidencie un alto nivel de dependencia a videojuegos habrá un elevado indicador en el nivel de agresividad.

Para (Condor Valdivia, 2019) Buscó delimitar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en dos colegios nacionales en Comas, Lima, utilizó el diseño descriptivo correlacional, aplicaron instrumentos para ambas variables entre ellas el test de dependencia a videojuegos y el cuestionario de agresividad adaptado a la realidad peruana en una muestra de 300 alumnos, finalmente, se obtuvieron resultados en las cuales datan que hay una relación directa pero casi nula en ambas variables.

Por consiguiente tenemos a (Vidal Adanaque, 2020) realizaron un estudio de tipo descriptivo-correlacional de corte transversal, se basaron en investigar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones en un distrito de Lima; aplicaron la ficha de tamizaje para determinar qué cantidad de adolescentes hacen uso frecuente de videojuegos así mismo el aplicaron el test de dependencia a videojuegos y el cuestionario de agresividad a una muestra de 215 adolescentes de ambos sexos asignados en el cuarto y quinto grado, concluyeron que se percibe correlación directa e importante entre las dos variables evidenciando que los alumnos que evidencian mayor dependencia a los videojuegos tienden a mostrar indicadores altos de comportamiento agresivo.

Para (Flores Carbajal, 2019) En su trabajo buscó precisar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución en Tacna, utilizó el enfoque cuantitativo - no experimental de corte transversal y correlacional, utilizaron como instrumentos al Test de dependencia a videojuegos y el cuestionario de Agresión de Buss y Perry, a una muestra de 297 adolescentes de género femenino y masculino del primer al quinto grado, sus resultados indican una correlación directa pero de nivel mínimo entre las dos variables.

El autor (Polanco Flores, 2020) buscó establecer la coherencia entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes en la ciudad de Uchumayo, Arequipa, el diseño utilizado fue correlacional-no experimental transversal, aplicó los instrumentos Test de dependencia a videojuegos por el autor Chòliz y el cuestionario de agresión por Buss y

Perry, teniendo como muestra a 150 alumnos del tercer, cuarto y quinto grado de secundaria, sus resultados indicaron que existen niveles medios de dependencia a videojuegos y agresividad y relación inversa pero relevante entre dependencia a videojuegos y agresividad.

En cuanto a antecedentes locales en la ciudad de Pimentel (Burga Cubas & Lluén Puicón, 2017) En su trabajo de investigación indagó si la adicción a las nuevas tecnologías está relacionado a las conductas problema de los adolescentes de género masculino, utilizó el diseño transeccional correlacional. la muestra aplicada fue a 339 estudiantes; aplicaron el test de adicción a internet, al móvil, adicción a redes sociales, dependencia de videojuegos y el inventario auto descriptivo del adolescente; los resultados indicaron que existe una elevada conexión entre adicción y problemas de conducta.

Los autores (Guevara Coronel, 2020) Realizó una investigación en determinar si hay relación entre adicción a videojuegos y agresividad en alumnos del 1er grado de una institución educativa en Pimentel, la metodología utilizada fue correlacional, su muestra fue de 49 alumnos, las edades oscilan entre los once y doce años; empleó el test de dependencia a videojuegos y el cuestionario de agresión, sus resultados indicaron una elevada correlación entre ambas variables.

Finalmente en la ciudad de Chiclayo (Farfan Chambergo & Muñoz Gamarra, 2018) delimitaron si existe niveles altos de dependencia a videojuegos en alumnos de dos instituciones educativas una particular y otra nacional tomando en cuenta características de manejo según el sexo, utilizaron el diseño descriptivo comparativo – no correlacional, aplicaron el test de dependencia a videojuegos a un total de 401 estudiantes obteniendo como resultados diferencias inexistentes entre dependencia a videojuegos entre los colegiales de ambos colegios sin descartar que se hallaron diferencias en cuanto a una significativa disposición de dependencia a videojuegos en coherencia al sexo y particularidad de manejo.

Para este apartado se presentará la respectiva definición de variables, iniciando con la definición de videojuegos, comenzando con el autor Frasca en 2001 citado por (Eguía Gómez, Contreras-Espinosa, & Solano-Albajes, 2013) explica que el videojuego es un sistema de software que sirve para entretener mediante una computadora, con la colaboración de un usuario o dos en un ambiente físico o en línea.

Así mismo (Dworak, Schierl, Bruns, & Struder, 2007) indicaron que permanecer bastante tiempo frente a la televisión y juegos en la computadora, influye en la vida de los niños alterando su comportamiento y esto se asocia con indicios psiquiátricos a nivel emocional, conductual, quejas a nivel orgánico, falta de atención como la hiperactividad y falta de diálogo familiar.

Los autores (Chóliz & Marco, 2011) mencionan que los videojuegos son formas de mantenernos ocupados durante nuestros momentos libres, actualmente los niños y adolescentes son aquellos que hacen un uso frecuente de estos ya sea porque llama su atención o cuánto tiempo invierten, a pesar de la existencia de indicadores beneficiosos su uso indiscriminado desencadena dificultades propias y parentales.

En este apartado se definirá la variable dependencia a videojuegos, el (CIE-11) Menciona que el desorden por manejo de videojuegos es caracterizado por un tipo de conducta permanente que puede darse en juegos de línea o fuera de ella a pesar de que puede traer consecuencias negativas al funcionamiento cognitivo, personal, familiar, social y educativo.

Mencionar que el manual anterior refiere que la OMS en el año 2019 citado por los autores (Millán, y otros, 2021) aluden que el trastorno por uso de videojuegos no se limita a dispositivos móviles o portátiles, en línea o fuera de línea; en este se agrupan los comportamientos de juego constantes de predominancia en línea sin especificar, este se diagnostica mediante el manual del CIE – 11 teniendo en cuenta los siguientes indicadores: falta de control al iniciar la partida, incremento del interés que se le concede al juego a pesar de las consecuencias.

De igual manera los autores (Marco & Choliz, 2017) definen que las nuevas tecnologías digitales como el ciberespacio, teléfono celular y videojuegos resultan muy ventajosos en nuestro día a día pero tiene sus dificultades ya que podría generar un daño significativo a nivel de control lo que podría desencadenar un comportamiento dependiente.

También hay existencia de consecuencias a nivel social para Dickerman en 2008 citado por el autor (Polanco Flores H. , 2020) alega que los tipos de videojuegos son los que conllevan a restringir sus relaciones sociales, familiares y educativas, tornándose antisociales y por ende afectando sus hábitos de forma negativa por el manejo indiscriminado de los videojuegos.

Por consiguiente, la variable dependencia a videojuegos posee cuatro dimensiones las cuales son delimitadas por (Chóliz & Marco, 2011) En primer lugar considera a la abstinencia, se refiere al disgusto de no contar con la potestad de utilizar los videojuegos esto se manifiesta a nivel físico y psicológico es por ello que buscar la manera de amenguar las molestias; en segundo lugar se considera al abuso y tolerancia, que es un indicador de manejo reiterado sin limitaciones de vigilancia; en tercer lugar se considera los problemas que se asocian a los videojuegos, en la que destacan los resultados negativos dañando sus afinidades sociales, horas de sueño y apetencia; como última dimensión tenemos a la dificultad de control, que es un indicador de alta dificultad por terminar el videojuego así mismo el impulso y necesidad por iniciar otra partida dejando de lado el cumplimiento de otras responsabilidades.

Como segunda variable tenemos a: Agresividad: La (RAE, s.f.) define a la agresividad como la predisposición a ejecutar actos violentos.

El (DSM - V, 2014) define a la agresividad dentro del trastorno explosivo intermitente que consiste en aquellos comportamientos de arranque que se manifiesta mediante agresiones verbales o físicas hacia una o un grupo de personas, los síntomas para diagnosticar son; primero dura aproximadamente dos veces a la semana a lo largo de 3 meses, también consiste en arranques del comportamiento que va intencionada a destruir materiales o provocar lesiones a animales o personas durante los recientes 12 meses; estos comportamientos suceden reiteradamente, afecta su productividad académica o laboral, relaciones interpersonales, cuestiones económicas o legales.

Los siguientes autores (Estrada Araoz, Gallegos Ramos, Mamani Uchasara, & Zuloaga Araoz, 2021) definen a la agresividad como un concepto de contestación persistente y profunda lo cual es característico de una persona, a su vez está compuesto por factores actitudinales y motrices con el objetivo de dañar físicamente a otro individuo para provocar desagrado y repudio.

Seguidamente (Cerezo Rusillo, Casanova Arias, García Linares, & de la Villa Carpio Fernández, 2017) acotaron que de acuerdo a la educación impartida por los padres influyen en la demostración de comportamientos agresivos de parte de los adolescentes.



Según lo anterior citado cabe resaltar que (Vilchez, 2017) manifiesta que las conductas agresivas en adolescentes se manifiestan primordialmente en el seno familiar en donde se ha presenciado un nivel alto de violencia familiar, es un ámbito que se debe considerar para reforzar la definición de la variable agresividad.

En tanto las teorías relacionadas los autores Cerezo y Ato en 2010 citado por (Carranza Escudero, 2020) menciona que esta variable se expresa como un conjunto de comportamientos que al ser ejecutados produce daño a nivel físico o a nivel emocional en otras personas.

Para la teoría de frustración-agresión planteada por (Dollard, Miller, Doob, Mowrer, & Sears, 1939) Expresa que hay existencia de respuestas agresivas frente a las frustraciones, así mismo ideas y hechos que se relacionan con la violencia y aceleran pensamientos y respuestas agresivas generando emociones de ira y hostilidad.

El autor (Bandura, 1986) en su teoría indica que el comportamiento de los individuos es provocado por el entorno social, por ende los comportamientos agresivos son expresados después de observar e imitar al entorno familiar, alude que los individuos están moderados por sus actos y pensamientos, por ejemplo: Una persona se plantea una meta por lo tanto adecúa sus acciones y pensamientos para comportarse adecuadamente; este enfoque explica que exponerse a los videojuegos influye de manera negativa y se refleja en actitudes de apatía y contestaciones agresivas.

Finalmente para los autores (Carrasco Ortiz & Gonzáles Calderón, 2006) definen agresividad como una conducta primitiva en las acciones de los seres humanos, así mismo refieren que la agresividad posee cuatro dimensiones la primera viene a ser la agresividad física, que se entiende como un atentado a un cuerpo por medio de armadura que pueda perjudicar el cuerpo humano; como segundo tenemos a la agresividad verbal la cual es expresada de manera oral utilizando expresiones denigrantes o humillantes; como tercero tenemos a hostilidad, que está conformado por posturas perjudiciales complicadas que desencadena desprecio y daño físico a individuos u objetos; y por último tenemos a Ira, que se caracteriza por tener componentes actitudinales, cognitivos y comportamentales que tiene por objetivo arruinar objetos o personas.

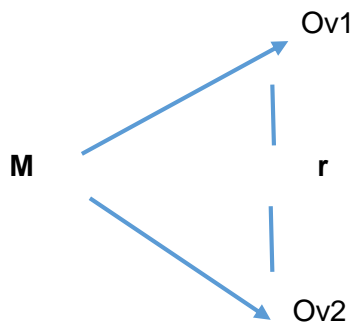
### III. METODOLOGÍA:

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación:

Este trabajo de investigación es de tipo descriptivo-correlacional, ya que indaga en propiedades y particularidades fundamentales de toda manifestación estudiada, así mismo explica las predisposiciones de una agrupación de individuos. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014)

El diseño a utilizar es de corte transversal que se caracteriza por utilizar la técnica de observación individual lo cual contiene dos finalidades: Describir y analizar. (Rodríguez & Mendivelso, 2018)

Diseño:



**M** = Muestra

**Ov1** = Dependencia a los videojuegos

**Ov2** = Comportamiento agresivo

**r** = Correlación

#### 3.2. Variables y Operacionalización:

##### Variable: Dependencia a Videojuegos:

Como definición conceptual tenemos que: La dependencia a los videojuegos es definida como la sobreutilización compulsiva de los videojuegos a tal grado de obstaculizar la vida personal y las tareas cotidianas del individuo. (Chóliz & Marco, 2011)

Como definición operacional: Se evaluó mediante el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV), adaptado a la realidad peruana en el año 2017.

La primera variable está compuesta por 4 dimensiones las cuáles son: Abstinencia constituido por 10 ítems, abuso y tolerancia conformado por 5 ítems, problemas asociados a los videojuegos por 4 ítems y la última que es dificultad de control compuesto por 6 ítems.

La escala de medición es ordinal, esto se debe a que se utilizó un cuestionario tipo Likert.

### **Variable: Agresividad:**

Definición Conceptual: La agresividad es definida como una respuesta persistente y estable, que representa la individualidad de la persona; que se da con el objetivo de herir al otro individuo; se expresa física y verbalmente; acompañado de las emociones ira y hostilidad. (Buss & Perry, 1992).

Definición Operacional: Se evaluó mediante el Cuestionario de Agresividad de Arnold Buss y Mark Perry; adaptado a la realidad peruana en el año 2012.

La segunda variable está constituida por 4 dimensiones y son: Agresividad Verbal conformada por 9 ítems, agresividad física por 5 ítems, para hostilidad 7 ítems; finalmente ira conformada por 8 ítems.

La escala de medición es Ordinal, debido a que se utilizó un cuestionario de tipo Likert.

### **3.3. Población y muestra:**

#### **Población:**

El presente estudio tendrá como objeto de estudio a una población finita ya que por lo general es representada por el 5%. (López Roldán & Fachelli, 2017)

Por lo que la población elegida tiene un total de 1471 estudiantes del primer al quinto grado de nivel secundaria de un colegio del distrito de Chota – Cajamarca.

**Muestra:**

La muestra es un subgrupo de la población, definido como un subconjunto de componentes que pertenecen a ese conjunto específico en sus particularidades a la cual nombran población. (Hernández Sampieri, 2014)

La muestra de esta investigación está conformada por 371 estudiantes de nivel secundario.

Fórmula de muestra para la población finita

$$n = \frac{N * Z_{2\alpha} * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{2\alpha} p * q}$$

Donde:

n: Muestra de 371 alumnos.

$Z_{\alpha} = 1.96$  al cuadrado (si la seguridad es del 95%)

p = proporción esperada (en este caso 5% = 0.05)

q = 1 – p (en este caso 1-0.05 = 0.95)

d = precisión (en su investigación use un 5%)

**Muestreo:**

El muestreo utilizado es de tipo no probabilístico, ya que es un método de elección al azar. Según (Scharager, 2001) refiere que este procesamiento no dependerá del autor sino de la disposición de la muestra para que sea manejada, esto es seleccionado de manera informal la cual no asegura la representación absoluta de la población, también podría darse la selección mediante el juicio del observador.

**Criterios de inclusión:**

- Estudiantes de sexo masculino y femenino.
- Estudiantes dentro del rango establecido 10 a 17 años.
- Estudiantes que acepten participar voluntariamente de la aplicación de las pruebas
- Que pertenezcan del primer al quinto grado de secundaria.

### **Criterios de exclusión:**

- Estudiantes que tengan discapacidad física notoria que les impida realizar dicha prueba.
- Estudiantes que estén fuera del rango establecido
- Estudiantes que no tengan acceso a internet.
- Estudiantes que no acepten participar voluntariamente de la investigación.

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

Se aplicará un cuestionario ya que esta técnica es frecuentemente empleada como método de análisis, ya que accedemos a recopilar información de manera activa y eficiente. (Casas Anguita, Repullo Labrador, & Donaldo Campos, 2003)

#### **Instrumento 1: Dependencia a Videojuegos:**

Para esta variable se aplicó el test de dependencia a videojuegos (TDV) que originalmente fue fundado por los autores Chóliz Mariano y Marco Clara en 2011, el cual se adaptó al Perú por los autores: Salas Edwin, Merino Cesar, Chóliz Mariano y Marco Clara en el año 2017; su aplicabilidad se dirige niños y adolescentes entre los 10 a 18 años de manera particular y colectiva, la prueba contiene 25 reactivos está distribuida en 4 dimensiones; el tiempo de respuesta es de 15 a 25 minutos aproximadamente.

En un comienzo esta prueba estuvo conformada por 55 ítems, pero después de una evaluación por juicio de expertos se abrevió a 32 ítems y por último mediante una observación se redujo a 25 ítems que dio como solidez interna de 94.

Esta prueba tiene un mecanismo de puntuación de para las alternativas: (TD) = Totalmente en Desacuerdo, (ED) = En Desacuerdo, (N) = Neutral, (DA) = De acuerdo y (TA) = Totalmente de acuerdo, en cuanto a la calificación se da mediante la escala Likert: TD = 0, ED = 1, N = 2, DA = 3, TA = 4.

Para los resultados originales realizaron una diferencia entre sexos y se obtuvo que el sexo masculino obtuvo un total de 27.39 (20.05)  $p < .001$  a diferencia del sexo femenino que obtuvo un valor a 17.00 (17.31)  $p < .001$ , se concluyó que el sexo masculino tiende a ser más dependiente a comparación del sexo femenino.

Para obtener la confiabilidad y validez peruana se realizó mediante el Alfa de Cronbach teniendo una puntuación de 0.94 la interpretación es que el instrumento es confiable para su uso y aplicación; por otro lado, se aplicó la prueba de índices dando como resultado: (RMSEA < 0.05; SRMR < 0.08) y concerniente (CFI ≥ 0.95).

Para la confiabilidad y validez local se realizó mediante la aplicación de una prueba piloto, se aplicó la medida KMO donde se obtuvo 0,841, de adecuación de la muestra y la prueba de esfericidad de Barlett fue significativa de 0.000, que presenta valores adecuados. Al mismo tiempo, la confiabilidad se obtuvo bajo el coeficiente de Alpha de Cronbach, en donde se obtuvo una fiabilidad de 0.821, que significa que es altamente aplicable.

### **Instrumento 2: Comportamiento Agresivo:**

En esta variable se utilizó el Agresion Questionnaire (AQ) traducido al español como El Cuestionario de Agresividad creado originalmente por los autores Arnold Buss y Mark Perry en el año 1992, adaptado al Perú por los autores María Matalinares, Juan Yaringaño, Joel Uceda, Erika Fernández, Yasmin Huari, Alonso Campos y Nayda Villavicencio en el año 2012, es de aplicación individual y colectiva, constituido por 29 ítems y dividido en 4 dimensiones, aplicable para niños y adolescentes entre las edades de 10 a 19 años de edad, la realización de la prueba debe durar 20 minutos aproximadamente.

Este cuestionario tiene 5 alternativas de evaluación que son: CF = Completamente falso para mí se puntúa con 1, BF = Bastante falso para mí se puntúa con 2, VF = Ni verdadero, ni falso para mí se puntúa con 3, BV = Bastante verdadero para mí se puntúa con 4 y CV = Completamente verdadero para mi calificado con 5. Los rangos de las evaluaciones son de 0 a 145 = muy alto, 83-98 = alto, 68-82 = medio, 52-67 = bajo y 51 = muy bajo.

Como resultados de la prueba original obtuvo 0.45; 0.48, 0.25 y 0.25 demostrando que una relación existente entre los factores, para evaluar la confiabilidad se encontraron los siguientes resultados: Agresividad física con 0.85, agresividad verbal con 0.72, ira con 0.83 y hostilidad con 0.77, resultado total: Alfa de Cronbach 0.89, determinando un alto valor de confiabilidad. Para finalizar realizaron la desviación estándar entre géneros indicando altos valores al género femenino a diferencia del sexo masculino.

Para los resultados aplicados en Perú obtuvieron un resultado medio de 20.54, con respecto a la confiabilidad de Cronbach se obtuvo un resultado a través de las dimensiones: Agresividad física con 0.68, agresividad verbal con 0.56, ira con 0.55, y hostilidad con 0.65. Después de ese análisis notaron que las preguntas 15 y 24 indicaban resultados bajos, a pesar de eso decidieron no eliminarlos debido a que no aumentaba el alfa de Cronbach.

La confiabilidad y validez local de la prueba piloto, se aplicó bajo el estadístico KMO y Barlett, donde se obtuvo 0,842, de adecuación a la muestra y la esfericidad fue significativa de 0.000, la confiabilidad fue obtenido por medio el Alpha de Cronbach, logrando una confiabilidad de 0.961, en el instrumento.

### **3.5. Procedimientos:**

Se gestionó internamente con los directivos, en la cual se realizó una solicitud en la que se pedía el permiso respectivo para aplicar los instrumentos psicológicos:

Primeramente, se realizó una solicitud y se envió al correo de la institución educativa, recibí la respuesta de autorización por parte del director general; posterior a esto se estableció fecha y hora de aplicación en coordinación con los tutores distribuidos para cada grado y también con los docentes a cargo de cada aula.

Se realizó un formulario de google que contenía el consentimiento informado y ambas pruebas psicológicas, al entrar en aulas virtuales por medio de la plataforma "Meet" y en los grupos de WhatsApp los objetivos e importancia de la investigación que se realizará, se distribuyeron los instrumentos considerando los criterios de inclusión.

Se verificó si los alumnos respondieron a ambos cuestionarios, finalizado el tiempo de recepción de respuestas se procedió a verificar y corregir la información, puntuando las preguntas consignadas, junto con la elaboración de la sábana de datos, luego se elevaron los resultados de Excel al programa SPSS, con los resultados obtenidos se elaboraron baremos adaptados a la realidad de la institución educativa, finalmente, se redactaron las recomendaciones correspondientes de acuerdo al resultado obtenido.

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

Al finalizar la aplicación y recopilar información, se procedió a sistematizar en el programa de Microsoft Excel, realizando la sábana de datos y obteniendo los resultados correspondientes en tablas del programa SPSS versión 26.0, se utilizó la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov ya que la muestra es mayor a 50 personas.

### **3.7. Aspectos éticos:**

El (Código de ética del psicólogo peruano, 2015) Menciona que cuando el examinador diseña un estudio se hace cargo de ejecutarlo debidamente respetando las pautas éticas y tiene el deber de investigar una opinión ética y de proteger las libertades civiles de los que participan.

Así mismo el investigador tiene la obligación de hacer saber a los participantes, acerca de los factores que probablemente influyan en su voluntad de participar y resolver dudas de los mismos, el no informar estos aspectos implicarían riesgos ya que tiene la responsabilidad de velar por la honra de los participantes.

Es importante la información personal de cada participante es totalmente reservada, salvo que haya habido un acuerdo previo, de igual manera se informará a los participantes para lograr su autorización.

Para el (CÓDIGO DE ÉTICA Y DEONTOLOGÍA, 2018) aluden que el profesional no debe alterar los resultados de un estudio psicológico.

Finalmente, el psicólogo a nivel de práctica profesional no debería utilizar métodos que fueron denegados por otros centros universitarios o científicos, también va dirigido las herramientas psicológicas como los instrumentos y otros procedimientos que no contengan efectividad científica.



#### IV. RESULTADOS:

*Tabla 1. Correlación entre dependencia a los videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca*

		Comportamiento agresivo
Dependencia a los videojuegos	Correlación de Spearman	,383**
	Sig. (bilateral)	0.000
	N	371

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

En la tabla 1, se evidencia que entre dependencia a los videojuegos y comportamiento agresivo existe relación directa altamente significativa y de efecto mediano. Por lo que se interpreta que a mayor dependencia a los videojuegos presenten los estudiantes, aumentará el comportamiento agresivo.

*Tabla 2. Niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca*

Niveles	Dependencia a los videojuegos		Abstinencia		Abuso y Tolerancia		Problemas asociados a los videojuegos.		Dificultad de control	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
	Bajo	286	77.1	275	74.1	250	67.4	323	87.1	274
Moderado	78	21.0	85	22.9	107	28.8	43	11.6	92	24.8
Alto	7	1.9	11	3.0	14	3.8	5	1.3	5	1.3
Total	371	100.0	371	100.0	371	100.0	371	100.0	371	100.0

En la tabla 2, se evidencia que el 77,1% de estudiantes de Chota reflejan un nivel bajo de dependencia a los videojuegos; no obstante, se presencia que el 21% de adolescentes evidencian un nivel moderado. Así mismo, en lo que corresponde a la dimensión abuso y tolerancia, se registró que el 28,8% de participantes mostraron un nivel moderado, de igual forma 24,8% de estudiantes evidenciaron una moderada dificultad para controlar sus impulsos.

Tabla 3. Niveles de comportamiento agresivo en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca

Niveles	Comportamiento Agresivo		A. Física		A. verbal		Hostilidad		Ira	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
	Bajo	185	49.9	72	19.4	226	60.9	143	38.5	112
Moderado	180	48.5	236	63.6	136	36.7	205	55.3	232	62.5
Alto	6	1.6	63	17.0	9	2.4	23	6.2	27	7.3
Total	371	100.0	371	100.0	371	100.0	371	100.0	371	100.0

En la tabla 3, se observa que el 49,9% de estudiantes evidencian un bajo comportamiento agresivo; sin embargo, también se visualiza que el 48,5% refleja un nivel moderado, caracterizado por conductas impulsivas violentas frente a su entorno cercano. Se visualiza que la agresividad física es predominante en el nivel moderado representado por 63,6% de escolares, seguido por el 62,5% de adolescentes quienes reflejan un nivel moderado de ira frente a su entorno.

Tabla 4. Correlación entre dependencia a los videojuegos y las dimensiones de comportamiento agresivo en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca

		Agresividad física	Agresividad verbal	Hostilidad	Ira
Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	,364**	,367**	,285**	,314**
	Sig. (bilateral)	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	371	371	371	371

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

En la tabla 4, se observa que entre dependencia a los video juegos y las dimensiones del comportamiento agresivo (A. física, A. verbal, Hostilidad e ira) existe relación directa altamente significativa y de efecto mediano. Un incremento de la dependencia también aumentará las diferentes manifestaciones del comportamiento agresivo.

*Tabla 5. Correlación entre comportamiento agresivo y las dimensiones de dependencia a los videojuegos en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca*

		<b>Abstinencia</b>	<b>Abuso tolerancia</b>	<b>Problemas asociados a los videojuegos</b>	<b>Dificultad control</b>
Comportamiento Agresivo	Coeficiente de correlación	,400**	,289**	,378**	,277**
	Sig. (bilateral)	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	371	371	371	371

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

En la tabla 5, se observa que entre comportamiento agresivo y las dimensiones de dependencia a los video juegos (Abstinencia, Abuso tolerancia, Problemas asociados a los videojuegos y dificultad control) existe relación directa altamente significativa; por lo que se entiende que entre las variables existe asociación constante, pueden subir o bajar en la magnitud que responda una de ellas.

## V. DISCUSIÓN:

Este estudio tuvo como finalidad demostrar si la dependencia a videojuegos tiene relación directa en el comportamiento agresivo en estudiantes del distrito Chota – Cajamarca, así mismo evaluar los niveles y relacionar las dimensiones entre ambas variables.

Sustentando el objetivo general se encontró que existe una correlación altamente significativa ( $r_s = 0,383$ ), determinando así que a mayor dependencia a videojuegos habrá un incremento en el comportamiento agresivo de los estudiantes, este resultado se asocia con la investigación realizada por el autor (Guevara Coronel, 2020) en la cual sus resultados arrojaron una elevada correlación existente entre las dos variables, los autores Marco & Chòliz en 2017 mencionaron que la evolución de las tecnologías son beneficiosas para nuestras interacciones sociales diarias pero su uso excesivo desencadenaría daños a nivel cognitivo que podría originar un comportamiento dependiente, reforzando esta cita para los autores Dworak, Schriel, Bruns & Struder en el 2007 indicaron que en cuanto se invierta tiempo mirando la televisión y jugando en la computadora alterará el comportamiento de los niños esto se asociará con indicadores de corte psiquiátrico en especial la parte emocional y comportamental, falta de atención, hiperactividad y falta de interacción familiar, ante esto recalcar que los efectos psicológicos citados por Arteaga Hilario T. en 2018 son falta de control, síndrome de violencia por molestias emocionales, irritabilidad y tolerancia. a esto se suma las consecuencias sociales para dickermann en 2008 quien fue citado por el autor Polanco Flores H. en 2020 mencionaron que según el tipo de juegos que se manipule estos conllevan a restringir su vida social, esto afecta sus hábitos de manera negativa.

Para el primer objetivo específico, los resultados fueron de 77,1% en la que se percibe que existe un bajo nivel de dependencia a videojuegos; no obstante; el 21% se evidencia en un nivel moderado para la dimensión de abuso y tolerancia es aquella en la que las actitudes de los adolescentes incrementan el uso de los videojuegos sin que alguna persona adulta o sus padres les impongan los límites correspondientes, Marco & Chòliz en 2017 definen a esta dimensión como el uso frecuente de los videojuegos sin control; en la dimensión dificultad de control se evidenció un 24,8% según los mismos autores Chòliz & Marco en 2011 precisaron que existe el impulso por empezar una nueva partida olvidando cumplir con sus actividades pendientes; incrementando estas actividades la cuales son mencionadas por los autores (Gómez Gonzalvo, Devís Devís, & Molina Alventosa, 2020) refirieron que sus inquietudes se resaltan más en las adicciones, la vida sedentaria y las

diferentes efectos dañinos para la salud física y mental, la desigualdad o el aumento de capacidades.

En cuanto al segundo objetivo específico los resultados fueron de 49,9% esto es categorizado en nivel bajo de comportamiento agresivo en estudiantes, el 48,5% de estudiantes está en un nivel moderado; estos actos son mostrados al entorno social mediante actitudes violentas, según la RAE define que la agresividad es la tendencia a llevar a cabo hechos violentos; para los autores Estrada Araoz, Gallegos Ramos, Mamani Uchasara, & Zuloaga Araoz en 2021 definieron a la agresividad como una respuesta rápida impulsiva que se observa mediante sus actitudes y sus gestos con el fin de incitar molestia y repulsión; dentro de esta variable se encuentra la dimensión de Agresividad física el resultado es de 63,6% esto se puede definir como el acto que se lleva a cabo por una persona con la intención de herir a la otra persona; según los autores Carrasco Ortiz & Gonzáles Calderón en 2006 definen a esta dimensión como un atentado a un cuerpo mediante un objeto que dañe a un individuo, así mismo en la dimensión de hostilidad se obtiene un 55,3% estas actitudes se manifiestan como melancolía, fastidio, transmiten mucho lenguaje corporal agresivo; para los mismos autores en esta dimensión determinaron que son actitudes dañinas y complejas lo que provocaría un daño a nivel físico hacia personas u objetos; para la dimensión de Ira se obtuvo un resultado de 62,5% corresponde a aquellos adolescentes que muestran actitudes de disgusto por hacer alguna actividad que se les ordene, tienden a arrojar objetos de manera impulsiva; para esto los autores anteriormente mencionados definen a esta dimensión como aquella que tiene elementos conductuales, cognoscitivos y comportamentales que tienen como único fin de destruir objetos e individuos.

Como tercer objetivo específico, se encontró que existe una correlación directa y de efecto mediano entre la variable dependencia a videojuegos y las dimensiones del comportamiento agresivo las cuales son: Agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira; lo que significa que a mayor dependencia incrementará las diversas demostraciones de comportamiento agresivo; afirmando este resultado en la investigación del autor Arteaga Hilario en 2018 evidenció en sus resultados una correlación moderada con lo cual concluyó que en cuanto haya un indicador alto de dependencia a videojuegos también se elevará el nivel de agresividad; así mismo para la autora Vidal Adanaque en 2020 su investigación determinó la relación de dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones, teniendo como resultados una correlación directa entre las variables determinando así que a mayor dependencia a los videojuegos se elevarán los indicadores del comportamiento agresivo de los adolescentes y para el autor Burga Cubas en 2017 en

su investigación averiguó si la adicción a las nuevas tecnologías se relaciona con las conductas problema de los adolescentes, obtuvo como resultado una conexión elevada entre adicción y problemas de conducta, reforzando esto para los autores Saravanan y balasaravanan en 2018 quienes determinaron si el uso de videojuegos tiene correlación con el comportamiento agresivo, sus resultados indicaron que el género tiene relevancia en la dimensión de hostilidad y que la crianza de los padres influye en el comportamiento de los estudiantes, finalmente para los examinadores Chacón Cuberos y otros autores en 2018 concluyeron que para los escolares que presentan dificultades para el uso excesivo de videojuegos son los que presentaban mayor incidencia agresiva, relacional y victimización, además aquellos videojuegos con temática violenta contribuye en elevar los niveles de agresividad y encontraron relación altamente significativa entre el uso de videojuegos en los niveles de agresividad y victimización en estudiantes, recomendaron promover comportamientos pro-sociales para aminorar la situación.

Seguidamente, para el cuarto objetivo específico se pudo percibir que entre la variable de comportamiento agresivo y las dimensiones de dependencia a los videojuegos las cuáles son: Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control, se encontró que existe una correlación directa sumamente significativa por la cual se deduce que entre ambas variables existe una relación persistente esto puede variar constantemente elevando o disminuyendo su intensidad a medida que responda cada una de ellas, tomando esto en cuenta cuando los adolescentes ya presentan indicadores de agresividad esto se irá mostrando durante el uso de videojuegos en la que exista un patrón de hacer un uso excesivo de los videojuegos desobedeciendo las normas en casa, desatendiendo sus responsabilidades a nivel escolar y la actitud compulsiva por jugar una y otra vez el mismo u otros videojuegos; para el DSM V en el año 2014 definen a la agresividad dentro del trastorno explosivo intermitente que se caracteriza por arranques de ira manifestadas a nivel físico o verbal hacia un grupo de personas, afectando de sobremanera su vida académica, laboral, interpersonal y económica. Una teoría que respalda es la de los autores Cerezo y Ato en el año 2010 quiénes fueron citados por Carranza escudero en el año 2020, aludieron que esta variable es ejecutada como un conjunto de comportamientos que al ser accionados producen daños emocionales y físicos en otras personas.

La pregunta planteada fue: ¿Cuál es la relación entre dependencia a videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del distrito Chota – Cajamarca?, de acuerdo a los resultados posteriores extraídos de la aplicación de los instrumentos se encontró una relación altamente significativa.

En cuanto a la hipótesis general fue confirmada a través de la aplicación a la población a estudiantes del distrito Chota – Cajamarca, a través del test de Dependencia a Videojuegos (TDV) adaptado a la población peruana por los autores Salas Edwin, Merino Cesar, Chòliz Mariano y Marco Clara en el año 2017 y el cuestionario de Agresividad de Buss & Perry que tuvo una adaptación a la realidad peruana por los autores Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández y Huari en el año 2012.

## **VI. CONCLUSIONES:**

Al finalizar esta investigación se concluye que en los estudiantes del distrito Chota – Cajamarca:

1. Se demostró que existe una relación directa altamente significativa entre dependencia a videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del distrito Chota – Cajamarca.
2. Se evidencia bajos niveles de dependencia a videojuegos, sin embargo, un 21% lo refleja en un nivel moderado donde los adolescentes manifiestan dificultad por terminar el juego así mismo tienen el impulso de iniciar una nueva partida esto va de la mano con la falta de vigilancia en casa por algún miembro que le pueda restringir el uso excesivo.
3. Para la evaluación de los niveles de agresividad un 49,9% de estudiantes evidencian niveles bajos de comportamiento agresivo, pero también se puede observar un 48,5% que presenta un nivel moderado manifestando actitudes de melancolía, enfado cuando se les ordena realizar una actividad, la ira contenida dentro de ellos se refleja cuando utilizan algún objeto para arrojar a la persona con la intención de hacer daño.
4. Existe una relación directa y de efecto medio entre la dependencia a videojuegos y las dimensiones del comportamiento agresivo, esto significa que a mayor dependencia a videojuegos se manifieste, se incrementará los niveles de comportamiento agresivo.
5. Existe una correlación altamente significativa entre comportamiento agresivo y las dimensiones de dependencia a videojuegos, esto varía según el incremento de una de ellas, es decir, si el estudiante no posee con el elemento tecnológico a la mano lo puede expresar de manera física, existen daños en los hábitos cotidianos.



## **VII. RECOMENDACIONES:**

1. Se recomienda al personal del área de Psicología de la institución plantear un programa cognitivo conductual para reducir los niveles de dependencia a videojuegos en estudiantes.
2. Se recomienda a los padres de familia practicar actividades recreativas, lúdicas, durante el tiempo libre o establecer un horario en donde todos los miembros familiares puedan ser participantes activos.
3. Se sugiere realizar una escuela de padres para la concientización sobre la dependencia a videojuegos y el comportamiento agresivo que pueda manifestarse.
4. Así mismo para futuras investigaciones adecuar los baremos de ambos instrumentos o crear unos nuevos ya que la población varía de acuerdo a cada institución educativa y por región.
5. Se sugiere realizar investigaciones con diferencias específicas en cuánto a características sociodemográficas como sexo y edad.

## REFERENCIAS:

- Arteaga Hilario, T. E. (2018). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018. Lima, Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga\\_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bandura, A. (1986). *Aprendizaje cognoscitivo social*. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2012/Teo-Apra/4.pdf>
- Batalla Martínez, C., Muñoz Miralles, R., & Ortega Gonzáles, R. (2012). El riesgo de adicción a las nuevas tecnologías en la adolescencia: ¿debemos preocuparnos? *Editorial*, 19(9), 519-520. doi:[https://doi.org/10.1016/S1134-2072\(12\)70462-0](https://doi.org/10.1016/S1134-2072(12)70462-0)
- Buiza Aguado, C. (2018). Videojuegos en adolescentes. Uso problemático y factores asociados. España, Madrid, España. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=256399>
- Burga Cubas, G., & Lluén Puicón, J. (2017). Adicción a las nuevas tecnologías y factores de riesgo de conductas problemáticas en adolescentes varones. Pimentel, Lambayeque, Perú. Obtenido de <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/4762/Burga%20Cubas%20-%20Lluén%20Puicón.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Buss, A., & Perry, M. (1992). Journal of Personality and Social Psychology. *The Aggression Questionnaire*, 63(3), 452-459. The American Psychological Association. doi:[doi:10.1111/j.1475-2875.1992.tb04011.x](https://doi.org/10.1111/j.1475-2875.1992.tb04011.x)
- Carranza Escudero, A. (2020). FACTORES DETERMINANTES EN LA AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES. Chimbote, Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43235/Carranza\\_EAY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43235/Carranza_EAY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carrasco Ortiz, M. A., & Gonzáles Calderón, M. J. (Junio de 2006). Aspectos conceptuales de la agresión: Definición y modelos explicativos. *Revista Acción Psicológica*, 4(2), 7-38. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=344030758001>
- Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J. R., & Donaldo Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *ScienceDirect*, 31(8), 527-38. doi:[https://doi.org/10.1016/S0212-6567\(03\)70728-8](https://doi.org/10.1016/S0212-6567(03)70728-8)
- Cerezo Rusillo, T. M., Casanova Arias, P. F., García Linares, C. M., & de la Villa Carpio Fernández, M. (1 de Abril de 2017). Prácticas educativas paternas y agresividad en estudiantes universitarios. *Revista de Psicología*, 1, 069-076. doi:<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v1.899>
- Chacón Cuberos, R., Espejo Garcés, T., Martínez Martínez, A., Zurita Ortega, F., Castro Sánchez, M., & Ruiz Rico Ruiz, G. (Marzo de 2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Cumplutense de Educación*, 29(4), 1011-1024. doi:<https://doi.org/10.5209/RCED.54455>

- Chóliz, M., & Marco, C. (Mayo de 2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Chóliz, M., & Marco, C. (Mayo de 2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2), 418-426. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Chóliz, M., & Marco, C. (Mayo de 2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- CIE-11. (s.f.). 6C51 Trastorno por uso de videojuegos. Obtenido de <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Condor Valdivia, F. E. (2019). Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019. Lima, Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37373/Condor\\_VFE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37373/Condor_VFE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Dollar, J., Miller, N., Doob, L., Mowner, O., & Sears, R. (1939). *Frustration and aggression*. doi:<https://doi.org/10.1037/10022-000>
- Dorantes Argandar, G. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos y jóvenes. *PSIENCIA REVISTA LATINOAMERICANA DE CIENCIA PSICOLÓGICA*, 9(2), 1 - 16. doi:[doi:10.5872/psiencia/9.2.22](https://doi.org/10.5872/psiencia/9.2.22)
- Dworak, M., Schierl, T., Bruns, T., & Struder, H. (Noviembre de 2007). Impact of singular excessive computer game and television exposure on sleep patterns and memory performance of school-aged children. *Pediatrics*, 120(5), 978-985. doi:<https://doi.org/10.1542/peds.2007-0476>
- Eguía Gómez, J., Contreras-Espinosa, R., & Solano-Albajes, L. (2013). VIDEOJUEGOS: CONCEPTOS, HISTORIA Y SU POTENCIAL COMO HERRAMIENTAS PARA LA EDUCACIÓN. *3 c TIC - Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 2(2), 4-0. Obtenido de Dialnet-Videojuegos-4817340
- Estrada Araoz, E. G., Gallegos Ramos, N. A., Mamani Uchasara, H. J., & Zuloaga Araoz, M. C. (15 de Enero de 2021). Autoestima y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *AVFT Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 40(1). doi:<http://doi.org/10.5281/zenodo.4675699>
- Farfan Chambergo, L., & Muñoz Gamarra, E. (17 de Abril de 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. Chiclayo, Perú. Obtenido de [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL\\_FarfanChambergoLuciana\\_MuñozGamarraEliana.pdf.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfanChambergoLuciana_MuñozGamarraEliana.pdf.pdf)
- Flores Carbajal, H. (octubre de 2019). Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019. Lima, Perú. Obtenido de [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda\\_Tesis\\_Maestro\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Gómez Gonzalvo, F., Devís Devís, J., & Molina Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar*, 28(65), 89-99. doi:<https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- Guevara Coronel, G. I. (2020). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel. Pimentel, Lambayeque, Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara\\_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hernández Sampieri, R. (2014). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. MC Graw Hill Education. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill interamericana editores, S. A. DE C.V. Obtenido de chrome-extension://oemmnadbldboiebfnladdacbfmadadm/<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- López Roldán, P., & Fachelli, S. (Febrero de 2017). *Metodología de la investigación social cuantitativa* (Vol. 2). Bellaterra: Dipòsit Digital de Documents, Universitat Autònoma de Barcelona. Obtenido de <https://ddd.uab.cat/record/185163>
- Marco, C., & Choliz, M. (Febrero de 2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Scielo*, 35(1), 57-69. doi:10.4067 / s0718-48082017000100006
- Millán, A., Mebarak, M., Martínez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M., & Chóliz, M. (12 de Febrero de 2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 26(1), 57-72. doi:<https://doi.org/10.5944/rppc.27847>
- Minsa. (13 de Marzo de 2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Obtenido de <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes/>
- PERÚ, C. D. (16 de julio de 2018). *CÓDIGO DE ÉTICA Y DEONTOLOGÍA*. Perú. Obtenido de [https://www.cpsp.pe/documentos/marco\\_legal/codigo\\_de\\_etica\\_y\\_deontologia.pdf?fbclid=IwAR20yCb5yoFa0d5-OGKXutlfnbVd7a\\_U-HwrE4b50--B3xooGQ39-FFYt3Y](https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf?fbclid=IwAR20yCb5yoFa0d5-OGKXutlfnbVd7a_U-HwrE4b50--B3xooGQ39-FFYt3Y)
- Polanco Flores, J. H. (2020). Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa. Lima, Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59454/Polanco\\_FHJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59454/Polanco_FHJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- PSICÓLOGOS, C. D. (2015). Código de ética del psicólogo peruano. Lima, Perú. Obtenido de [https://sipsych.org/wp-content/uploads/2015/09/Peru\\_-\\_Codigo\\_de\\_Etica.pdf](https://sipsych.org/wp-content/uploads/2015/09/Peru_-_Codigo_de_Etica.pdf)
- Psiquiatría, A. A. (2014). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5*. Arlington. Obtenido de <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>

- RAE. (s.f.). *Asociación de academias de la lengua española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/agresividad>
- Reyes Yauri, L. V. (2019). Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019. Lima, Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36736/Reyes\\_YLV.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36736/Reyes_YLV.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rodriguez, M., & Mendivelso, F. (14 de Septiembre de 2018). Diseño de investigación de corte transversal. *Revista Médica Sanitas*, 21(3), 141-146. Obtenido de <https://revistas.unisanitas.edu.co/index.php/rms/article/view/368/289>
- Sánchez Domínguez, J., Telumbre Terrero, J., & Castillo Arcos, L. (Enero de 2021). DESCRIPCIÓN DEL USO Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES ESCOLARIZADOS DE CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 21(1), 1-14. doi:<https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Saravanan, M., & Balasaravanan, T. (7 de mayo de 2018). Videogame Playing and aggression behaviour: A correlation study among school students. *Indian Journals*, 9(2), 209-218. doi:[10.15655/mw/2018/v9i2/49383](https://doi.org/10.15655/mw/2018/v9i2/49383)
- Scharager, J. (2001). *Metodología de la Investigación para las Ciencias Sociales: Muestreo no Probabilístico*. Santiago. Obtenido de [https://www.academia.edu/4230919/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_Investigaci%C3%B3n\\_Escuela\\_de\\_Psicolog%C3%ADa\\_Autor\\_Judith\\_Scharager\\_Asistente\\_Pablo\\_Reyes\\_MUESTREO\\_NO\\_PROBABIL%C3%8DSTICO\\_Qu%C3%A9\\_es\\_el\\_Muestreo\\_No\\_Probabil%C3%ADstico](https://www.academia.edu/4230919/Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n_Escuela_de_Psicolog%C3%ADa_Autor_Judith_Scharager_Asistente_Pablo_Reyes_MUESTREO_NO_PROBABIL%C3%8DSTICO_Qu%C3%A9_es_el_Muestreo_No_Probabil%C3%ADstico)
- Vidal Adanaque, S. K. (2020). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020. Lima, Perú. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48166/Vidal\\_ASK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48166/Vidal_ASK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vilchez, J. L. (2017). Agresividad en el aula: Influencia de factores sociopsicológicos. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 10(2). Obtenido de [https://reviberopsicologia.ibero.edu.co/article/view/rip.10210/pdf\\_1](https://reviberopsicologia.ibero.edu.co/article/view/rip.10210/pdf_1)

## ANEXOS

### Anexo 01: Matriz de Consistencia.

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	POBLACIÓN Y MUESTRA	TIPO DE INVESTIGACIÓN	
Dependencia a los videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del distrito Chota – Cajamarca.	¿Cuál es la relación entre dependencia a videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del distrito Chota - Cajamarca?	Demostrar si la dependencia a los videojuegos tiene relación directa en el comportamiento agresivo en estudiantes del distrito Chota – Cajamarca.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluar los niveles de dependencia a los videojuegos.</li> <li>2. Evaluar los niveles de comportamiento agresivo.</li> <li>3. Analizar la relación que existe entre dependencia a videojuegos y las dimensiones de comportamiento agresivo.</li> <li>4. Establecer la relación entre comportamiento agresivo y las</li> </ol>	General: La dependencia a videojuegos si tiene relación directa y altamente significativa en el comportamiento agresivo en estudiantes del distrito Chota – Cajamarca.	Dependencia a videojuegos.	A). Abstinencia.	Ansiedad	Estudiantes del 1er al 5to grado de nivel secundario: 1471 estudiantes.	Correlacional	
							Irritabilidad			
							Enfado			
							Frustración			
						B). Abuso y Tolerancia.	Insatisfacción			
							Abandono de otras actividades.			
							Negligencia			
						C). Problemas asociados a los videojuegos	Irresponsabilidad			Muestra: 371 estudiantes.
							Desorganización			
							Disminución de actividades sociales y familiares			
							Privación del sueño			
							Baja productividad			
Abandono										

			dimensiones de dependencia a videojuegos.		Comportamiento Agresivo	Dificultad de control.	Ansiedad Permanencia en el juego.					
						Agresividad Física		Agresión hacia sus compañeros				
										Peleas		
										Golpes		
						Agresividad Verbal		Discusiones				
										Insultos		
										Amenazas		
						Hostilidad		Sensación de infortunio y/o injusticia				
										Componente cognitivo		
						Ira		Componente emocional				
										Irritación		
										Furia		
										Cólera		

**Anexo 02. Matriz de Operacionalización de variables:**

**01. Dependencia a Videojuegos:**

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>V1. DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS</b>	La dependencia a los videojuegos es definida como la sobreutilización compulsiva de los videojuegos a tal grado de obstaculizar la vida personal y las tareas cotidianas del individuo. (Chóliz & Marco, 2011)	Se medirá a través del test de dependencia a videojuegos adaptado a la realidad peruana en el año 2017.	A). Abstinencia.	Ansiedad	3, 4, 6,	ORDINAL
				Irritabilidad	7, 10,	
				Enfado	11, 13,	
				Frustración	14, 21 y 25	
			B). Abuso y Tolerancia.	Insatisfacción	1, 5, 8,	
				Abandono de otras actividades.	9 y 12	
				Negligencia		
				Irresponsabilidad		
				Desorganización		
			C). Problemas asociados a los videojuegos.	Disminución de actividades sociales y familiares	16, 17, 19 y 23	
				Privación del sueño		
				Baja productividad		
				Abandono		
D). Dificultad de control.	Ansiedad	2, 15,				
	Permanencia en el juego.	18, 20, 22, 24				



**Anexo 03. Matriz de Consistencia:**

**02. Comportamiento Agresivo:**

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>V2. AGRESIVIDAD</b>	La agresividad es definida como una respuesta persistente y estable, que representa la individualidad de la persona; que se da con el objetivo de herir al otro individuo; que se manifiesta de forma física y verbal; estos van de la mano con las emociones ira y hostilidad. (Buss & Perry, 1992).	Esta variable se medirá a través del cuestionario de agresión de Buss y Perry con la adaptación peruana.	Agresividad Física	Agresión hacia sus compañeros	1, 5, 9, 13, 17,	ORDINAL
				Peleas	21, 24,	
				Golpes	27, 29.	
			Agresividad Verbal	Discusiones	2, 6, 10,	
				Insultos	14, 18	
				Amenazas		
			Hostilidad	Sensación de infortunio y/o injusticia	3, 7, 11, 15, 19, 22, 25.	
				Componente cognitivo		
			Ira	Componente emocional	4, 8, 12, 16, 20,	
				Irritación	23, 26,	
				Furia	28	
				Cólera		

## Anexo 04. Instrumentos:

### TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

**Presentación:** El presente instrumento busca diagnosticar el grado de dependencia a los videojuegos que usted presenta, no existen respuestas buenas ni malas, responder los enunciados según sea su caso.

#### Datos Generales:

Sexo: F (...) M (...)

Edad: ..... Años

Horas al día que se dedica al videojuego: .....

#### Datos específicos del instrumento:

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala:

---

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Totalmente en Desacuerdo</b>	<b>Un poco en desacuerdo</b>	<b>Neutral</b>	<b>Un poco de acuerdo</b>	<b>Totalmente de acuerdo</b>

---

N°	Preguntas	TD	ED	N	DA	TA
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 familiares 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 estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					

6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué.					
7	Me irrita/enfada 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, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala: Nunca = N = 0/ Raras vez = RV = 1/ A veces = AV = 2/ Con frecuencia = CF = 3/ Muchas veces = MV = 4

N°	Preguntas	TD	ED	N	DA	TA
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					

20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas pienso en mis videojuegos.					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

## 02. CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD (AQ)

**Autores:** A. Buss y K. Perry (1992)

**Adaptado en Perú:** Matalinares, et al (2012)

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 = 1	BF = 2	VF = 3	BV = 4	CV = 5
Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero, ni falso para mí.	Bastante verdadero para mí.	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.

N°	Preguntas	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 enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4	A veces soy bastante envidioso.					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					

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

## ANEXO 05. Validez y confiabilidad:

- Confiabilidad de la variable: Dependencia a Videojuegos.

### Confiabilidad con Alpha de Cronbach

Alfa de Cronbach	N de elementos
,821	18

- Validez:

<b>Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo</b>		<b>0,821</b>
<b>Prueba de esfericidad de Barlett</b>	<b>Aprox. Chi-cuadrado</b>	975,052
	<b>gl</b>	153
	<b>Sig.</b>	0,000

- Criterio de Juicio de expertos:

	<b>PERTINENCIA</b>	<b>RELEVANCIA</b>	<b>CLARIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
<b>Dimensión 1</b>	1	0.96	1	0.98
<b>Dimensión 2</b>	1	1	0.93	0.97
<b>Dimensión 3</b>	1	1	0.91	0.97
<b>Dimensión 4</b>	0.94	1	0.88	0.94
<b>TOTAL DE VALIDEZ DE CONTENIDO</b>				<b>0.97</b>

- Confiabilidad y validez de la variable: Agresividad:

### Confiabilidad con Alpha de Cronbach

Alfa de Cronbach	N de elementos
,961	18

- Validez:

<b>Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo</b>		<b>0,842</b>
<b>Prueba de esfericidad de Barlett</b>	<b>Aprox. Chi-cuadrado</b>	701,052
	<b>gl</b>	153
	<b>Sig.</b>	,000

- Criterio de Juicio de expertos:

	<b>PERTINENCIA</b>	<b>RELEVANCIA</b>	<b>CLARIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
<b>Dimensión 1</b>	1	1	1	1
<b>Dimensión 2</b>	1	1	0.93	0.97
<b>Dimensión 3</b>	1	0.95	1	0.98
<b>Dimensión 4</b>	1	1	0.95	0.97
<b>TOTAL DE VALIDEZ DE CONTENIDO</b>				<b>0.98</b>

- Prueba de Normalidad de Kolmogorov:

*Prueba de normalidad de las variables dependencia a video juegos y agresividad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Abstinencia	0.130	371	0.000
Abuso tolerancia	0.144	371	0.000
Problemas asociados a los videojuegos	0.191	371	0.000
Dificultad control	0.091	371	0.000
Dependencia a videojuegos	0.101	371	0.000
Agresividad física	0.085	371	0.000
Agresividad verbal	0.090	371	0.000
Hostilidad	0.064	371	0.001
Ira	0.069	371	0.000
Agresividad	0.041	371	0.189



## Anexo 06. Solicitud de permiso:



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

*Pimentel, 16 de octubre de 2021*

Lic. Roberto Barboza Rojas

Director de la I.E. Emblemático Colegio Nacional "San Juan" - Chota, Cajamarca.

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 Srta. Cusma Celis, Marly Samantha Yerusa, pueda aplicar los instrumentos denominados "Dependencia a los videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del distrito Chota-Cajamarca" 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 del docente Mgtr. Nelson Pacifico Espinoza Yong.

Conocedor de su apoyo a los futuros profesionales de nuestra región no dudamos en que nuestra petición sea aceptada.

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

Atentamente



Dr. Marvin Moreno Medina

**COORDINADOR**

**Escuela de Psicología – Campus Chiclayo**

Anexo 07. Autorización para aplicar instrumento:



“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Chota, 22 de octubre del 2021.

OFICIO N° 144-2021/IE-SJ/UGEL – CH

MARVIN MORENO MEDINA

COORDINADOR – ESCUELA DE PSICOLOGÍA – CAMPUS CHICLAYO

ASUNTO : RESPUESTA A DOCUMENTO

REF. : EXP. N° 342 - 2021

Me dirijo a Ud. para expresarle mi atento saludo en nombre del Colegio Nacional “San Juan” de Chota, a la vez hago de su conocimiento que en la fecha se otorga permiso a **Cusma Celis Marly Samantha Yerusa**, para que realice la aplicación de un instrumento de investigación a estudiantes de nuestro plantel, conforme indica el documento de la referencia y siempre que haya el consentimiento informado de los padres.

Aprovecho la oportunidad para expresarle mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,

C.N. "SAN JUAN" CHOTA  
Mg. Roberto Barboza Rojas  
DIRECTOR

R/D

Edd/sec.II.

c.c.archivo 2021

## Anexo 08. Consentimiento Informado:



### DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente documento confirmo mi consentimiento para participar en la investigación denominada: "Dependencia a los videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del distrito Chota - Cajamarca"

#### **Se me ha explicado que mi participación consistirá en lo siguiente:**

Entiendo que debo responder con la verdad y que la información que brindan mis compañeros también es confidencial.

Se me ha explicado también que el proceso consta de llenar dos formularios de manera virtual y son con fines únicamente académicos.

Acepto voluntariamente participar en esta investigación y comprendo qué cosas voy a hacer durante la misma.

Chiclayo 09 de enero del 2022



---

Investigadora

Cusma Celis Marly Samantha Yerusa

DNI: 74619074