



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del
Agustino, 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Psicología

AUTORES:

Lopez Garcia, Ida Milagros (ORCID: 0000-0002-8485-100X)

Suclupe Herrera, Henry Omar (ORCID: 0000-0002-9900-7370)

ASESOR:

Mg. Montero Ordinola, Juan Carlos (ORCID: 0000-0002-8574-1152)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

A mis padres a quienes amo con todas mis fuerzas.

A mi cuñada Lissy Rivas, quien ahora no está físicamente conmigo, a quien siempre llevare en mi corazón.

Dedico a todos los niños (as) que sufrieron abuso sexual, pedirles que nunca nadie los silencie.

Dedico a todos las personas que luchan día a día para ganarle al Cáncer, a mis guerreros, pedirle que nunca pierdan la Fé en nuestro creador.

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios, por darme sabiduría, fortaleza para alcanzar mis objetivos, a la Universidad Cesar Vallejo quien nos abrió las puertas y brindo soporte cuando lo necesitamos, a mi asesor por guiarme, a mis compañeros por confiar en mi como su delegada.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURA.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1. Tipo y Diseño de Investigación	13
3.2. Variables y Operacionalización.....	14
3.3. Población (criterios de inclusión), muestra, muestreo y unidad de análisis	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos.....	19
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS.....	21
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	28
VII. RECOMENDACIONES.....	29
REFERENCIAS.....	30
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variables sociodemográficas (n = 235)	21
Tabla 2. Niveles del uso de videojuegos (n = 235).....	22
Tabla 3. Niveles de agresividad (n = 235)	22
Tabla 4. Pruebas de normalidad (n = 235)	23
Tabla 5. Correlación del objetivo general (n = 235).....	23
Tabla 6. Correlación de las dimensiones (n = 235)	24
Tabla 7. Operacionalización de la variable Uso de videojuegos	38
Tabla 8. Operacionalización de la variable Agresión.....	39

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1. Diagrama del proceso de correlación.....	13
Figura 2. Porcentaje del uso de video juegos.....	43
Figura 3. Porcentaje de la agresividad	44

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue conocer la relación entre el uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino. La muestra estuvo compuesta por adolescentes de ambos sexos, correspondientes de 1ro a 5to año de secundaria ($n = 235$) y con un rango de edad entre los 12 a 17 años. El estudio fue de tipo descriptivo-correlacional y diseño no experimental. La medición de las variables fue mediante el inventario de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry, los dos instrumentos tuvieron valores adecuados de confiabilidad. En los resultados se encontraron correlaciones estadísticamente significativas de tipo directa y de magnitud moderada ($\rho = .412^{**}$; $p = .000$), asimismo las relaciones entre las dimensiones de agresividad entre el uso de videojuegos fueron de magnitud baja ($p < .05$). Además, el nivel moderado fue predominante para las dos variables. En conclusión, el uso excesivo de videojuegos guarda relación con el incremento de conductas agresivas en adolescentes del distrito del Agustino, 2022.

Palabras claves: Aplicación informática, videojuegos, adolescencia, agresividad.

ABSTRACT

The objective of the research was to know the relationship between the use of video games and aggressiveness in adolescents from the Agustino district. The sample was composed of students of both sexes, corresponding to 1st to 5th years of secondary school ($n = 235$) and with an age range between 12 to 17 years. The study was of descriptive-correlational type and non-experimental design. The variables were measured using the Video Game Addiction Inventory for Adolescents (GASA) and the Buss and Perry Aggressiveness Questionnaire; both instruments had adequate reliability values. In the results, statistically significant correlations of direct type and of moderate magnitude were found ($\rho = .412^{**}$; $p = .000$), likewise the relationships between the dimensions of aggressiveness between the use of video games were of low magnitude ($p < .05$). In addition, the moderate level was predominant for the two variables. In conclusion, the excessive use of video games is related to the increase in aggressive behavior in adolescents in the Agustino district, 2022.

Keywords: Computer application, videogames, adolescence, aggressiveness.

I. INTRODUCCIÓN

Los avances tecnológicos, representan un apoyo para el desarrollo de diversas naciones, así como, para producir herramientas de entretenimiento y recreación, pues en dicho sector, es donde la tecnología ha logrado un gran auge, la industria del entretenimiento se ha posicionado en la actualidad, con medios innovadores que captan en su gran mayoría a sectores poblaciones vulnerables como los adolescentes, y es que, si bien, por un lado los avances tecnológicos posibilitan el desarrollo y crecimiento de las industrias y del hombre (Mengo y Black, 2015). Por otro lado, es importante, conocer y emplear mecanismos de regulación que provean de estrategias para un uso controlado y adecuado de los medios tecnológicos que cumplen funciones de entretenimiento y recreación, pues los desbalances en el uso de herramientas lúdicas de base tecnológica como los videojuegos, traen consigo efectos nocivos a nivel cognitivo, en la socialización, a nivel emocional, en la calidad del sueño, entre otras (González et al., 2017).

En ese sentido, la Asociación de Software de Entretenimiento (2015) indicó que al menos en Norteamérica, más de 150 millones de personas, desarrollan un frecuente uso de videojuegos, además, indican que en cada hogar se mantienen activos dos jugadores, señalan que un poco más del 40% de usuarios de videojuegos emplean tres horas semanales como mínimo para el desarrollo de dicha actividad, adicionalmente, revelan que el 84% de padres de familia suelen referir estar al tanto del tiempo que emplean sus hijos en el desarrollo de dicha actividad.

En Europa, se presenta una situación similar, Matalí (2015) indica que el 25% de atenciones psiquiátricas se dirigen a problemas relacionados con adicciones a nuevas tecnologías, donde la gestión en el uso de videojuegos resulta ser el problema más preocupante, pues tan solo en el año 2015 la atención médica psiquiátrica por dicha problemática en hospitales de Barcelona triplicó el número de ingresos, encontrando casos donde los pacientes pasaban un tiempo excesivo sin ingerir alimentos, otros perdieron el control de sus esfínteres, entre otras manifestaciones conductuales preocupantes en torno al tema detallado.

Dado el contexto, se resume una situación preocupante relacionada al descontrol que existe en muchas personas frente al uso de los videojuegos, por otro lado, la adicción a videojuegos en el CIE11 se encuentra en el capítulo correspondiente a trastornos bajo la denominación de Gaming disorder (6C51) (OMS, 2019).

En el contexto peruano la información dada por el INEI, (2018) en promedio un 70% de adolescentes entre los 12 a 17 años hacen uso de videojuegos a través del acceso a internet, información que, se complementa con lo reportado por Cossio (2014) quien enfatizó que el consumo de videojuegos se incrementó en un 40%, junto con, el tiempo de juego; en un 12% para el acceso a través de medios electrónicos, mientras que, para aquellos que desarrollan videojuegos en línea, dicho incremento se produjo en un 9%.

Otros estudios como el de Rodríguez (2002) reporta, que el contenido de los videojuegos puede distribuirse en distintas categorías, siendo la de mayor demanda, la de contenido deportivo con un 47%, seguida por videojuegos con contenido agresivo, es decir, aquellos donde se hace uso de armas de juego, sonido de disparos, violencia, lucha, en un 36%.

En relación con ello, la agresividad es una ocurrencia intensa y destructiva del sentimiento de hostilidad e ira hacia personas y objetos. Como percepción general, la agresividad puede verse como una sanción que las personas se aplican entre sí, junto con la formación de la cultura de la convivencia, la percepción del poder allana el camino para que las personas ejerzan agresión entre sí (Mengo y Black, 2015).

Por ello, la agresividad es un problema multifacético relacionado con los pensamientos, actitudes y comportamientos individuales, varios factores, incluidos los biológicos, psicológicos, sociales, culturales, económicos y políticos, pueden afectar la formación de la agresividad (Swan et al., 2020).

A nivel mundial la agresividad sigue existiendo como uno de los problemas sociales en el siglo XXI, en sentido, se ha determinado que alrededor de 2 millones de individuos en el mundo son heridas por la violencia y sufren discapacidades permanentes tanto físicas como emocionales cada año (Kaukinen, 2014).

Aunque se ha afirmado que la agresividad está aumentando en los estudios realizados en Turquía, no se han alcanzado datos que representen a todo el país, por otro lado, la agresión se analiza en el contexto de la violencia (Schwartz et al., 2015). Sin embargo, los incidentes agresivos en la actualidad suelen vivirse entre los adolescentes, especialmente en las escuelas, y alcanzan cada vez más dimensiones preocupantes, por esta razón, existe la necesidad de estudios dirigidos a solucionar el problema en las escuelas donde se educan los adolescentes (Glowacz y Courtain, 2021).

Por lo tanto, la agresión va en aumento tanto en el mundo como en nuestro país y este aumento resulta desconcertante, asimismo, se destaca en muchos recursos que se debe hacer un esfuerzo especial en este asunto.

Este aspecto invita a considerar que un elemento vinculado al uso problemático de los videojuegos pueda darse alrededor de la manifestación de comportamientos agresivos, sobre ello, Vallejos y Capa (2010) en una investigación predictiva, reportan que la conducta agresiva representa un factor de riesgo frente al desarrollo de la dependencia hacia el uso de videojuegos. Dicho esto, es preciso señalar que en adolescentes la manifestación de comportamientos desadaptativos como la agresividad, se han vuelto una constante, y ello, se puede avalar en lo referido por el NCES (2007) informando que alrededor de un 30% de adolescentes norteamericanos se involucran en peleas, donde hacen uso de la fuerza física y una agresión verbal, además, indican que la expresión de tales comportamientos se remonta al contexto escolar.

Lo informado también responde a situaciones similares en el contexto educativo peruano, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2017) señaló que un 70% de adolescentes fue víctima de alguna agresión física o verbal por parte de otro adolescente.

En síntesis, la información brindada revela dos importantes variables, necesarias de ser exploradas en el sector adolescente, pues por un lado, se encuentra el uso de videojuegos, que representa un espacio de entretenimiento, no obstante, un manejo descontrolado de dicho medio, puede provocar una dinámica nociva sobre todo para adolescentes, pues es una población vulnerable,

igualmente, se encuentra la agresividad, comportamiento desadaptativo que ha tenido notable presencia en adolescentes, manifestándose como una problemática vigente en dicho sector, que a su vez se vincula con el contenido que suelen cargar las herramientas de entretenimiento como los videojuegos, o que por otro lado, podría manifestarse a modo de expresión en los adolescentes que consumen de forma frecuente el acceso a plataformas de videojuegos, de esta manera, se busca conocer las percepciones y vivencias de adolescentes del distrito del Agustino, dado que, en función a la información brindada por las autoridades y personal docente de dicho plantel, se reportan evidencias que casos relacionados a la problemática descrita (Puma & Palma, 2014; Ramos, 2019). Finalmente, se enfatiza que, tanto el uso de videojuegos, como la agresividad, son constructos que requieren ser estudiados en conjunto, a fin de consignar un importante aporte en adolescentes, el cual permite apreciar si tales elementos se vinculan y el modo en el que ocurre dicha dinámica correlacional.

Es por todo lo señalado en líneas anteriores que se formuló la pregunta central del estudio ¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022?

Asimismo, se dio a conocer aspectos relevantes que justificaron el desarrollo de este trabajo aportando teóricamente a la literatura psicológica y llenó un vacío de conocimiento, y que con sus resultados se pudo obtener las primeras evidencias de correlación entre las variables en el contexto peruano, asimismo, aportó, dado que, en base a los resultados cuantitativos, se pudo recomendar diversas ideas para futuras investigaciones de igual o diferente diseño de investigación.

Finalmente se justifica por su importancia práctica, el estudio permite convertir sus resultados en planes, programas o talleres, en función a los puntos de riesgo evidenciados, y el diseño de programas que enseñen las buenas prácticas del uso de los videojuegos y realizar talleres de manejo de emociones en agresividad.

En relación con el objetivo general, se buscó determinar la relación entre el uso de los videojuegos y la agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022. De igual forma se propusieron los siguientes objetivos específicos: a) Establecer los niveles de uso de videojuegos en adolescentes del distrito del

Agustino, 2022; b) Demostrar los niveles de agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022. Asimismo, c) Describir la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad física en adolescentes del distrito del Agustino, 2022; d) Describir la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad verbal en adolescentes del distrito del Agustino, 2022; e) Describir la relación entre el uso de videojuegos y la ira en adolescentes del distrito del Agustino, 2022; f) Describir la relación entre uso de videojuegos y la hostilidad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022.

De esta forma, se formuló como hipótesis general: Existe relación directa entre el uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022. Así también las hipótesis específicas: a) existe relación directa entre el uso de videojuegos y agresividad física en adolescentes del distrito del agustino, 2022; b) existe relación directa entre el uso de videojuegos y agresividad verbal en adolescentes del distrito del agustino, 2022; c) existe relación directa entre el uso videojuegos e ira en adolescentes del distrito del agustino, 2022; d) existe relación directa entre el uso de videojuegos y hostilidad en adolescente del distrito del agustino 2022.

II. MARCO TEÓRICO

De este modo en los antecedentes a nivel nacional, destaca primero a Valdez y Yucra (2019) realizaron una investigación cuyo objetivo fue establecer la relación entre agresividad y dependencia al juego patológico. La muestra estuvo conformada por 145 personas, entre adolescentes y jóvenes con edades oscilantes desde los 18 a 30 años. Los resultados indicaron que el 35.9% de los participantes presentaron un nivel alto de agresividad, asimismo, reportaron relación significativa y directa entre la agresividad y los días de juego semanales ($p < .05$; $r = .46^{**}$), así también, con las horas de juego diarias ($p < .05$; $r = .29^{**}$). Como conclusión señalaron que la agresividad se involucra en el riesgo a desarrollar comportamientos patológicos hacia el juego.

Vara (2018) desarrolló una investigación bajo el objetivo fue conocer la relación entre adicción a videojuegos y agresividad. La muestra de su investigación estuvo conformada por 306 estudiantes de secundaria, de ambos sexos, procedentes de dos instituciones educativas privadas, cuyas edades se encontraban entre los 13 a 17 años. Los resultados dieron a conocer que existe correlación significativa y directa ($p < .01$; $r = .26^{**}$) entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Como conclusión el autor indica que un uso elevado a videojuegos indicaría presencia de agresividad en los participantes de la investigación.

Pérez y Prado (2015) realizaron un trabajo cuyo objetivo fue correlacionar las variables. Cuya finalidad fue determinar la relación entre las variables. Para la muestra emplearon una muestra conformada por 313 escolares. Los resultados indicaron que los tipos de videojuegos más frecuentes en su uso fueron los deportivos con 36% y violentos con 26%, mientras que el nivel de conducta agresiva predominante fue el bajo en 54%, del mismo modo, hallaron una relación significativa ($p < 0.01$) entre el uso de juegos y conductas agresivas en sus evaluados.

Puma y Palma (2014) llevaron un estudio cuyo estudio fue conocer la relación entre uso de videojuegos violentos y la agresividad. Contaron con una muestra de 374 adolescentes pertenecientes a una gran unidad escolar. Los resultados refirieron que predominó una agresividad global moderada con un

63.1%, seguido de un 19.3% severa. Del mismo modo, hallaron relación entre las variables ($p < 0.05$), llegando a concluir que el uso en exceso de videojuegos constituye un factor de riesgo para la agresividad en adolescentes.

Cahuana y Claudio (2014) desarrollaron un estudio cuyo propósito fue indagar sobre la relación entre uso de videojuegos y conducta agresiva, donde emplearon una muestra conformada por 110 adolescentes, usuarios de cabinas de internet. Los resultados evidenciaron que, de los evaluados, el 57.3% presentan conducta agresiva y el 35.5% vienen haciendo un uso de videojuegos de más de 2 años. Asimismo, señalan que se presenta correlación directa ($p < 0.05$) entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet.

De este modo en los antecedentes a nivel internacional, se presentó primero a Chacón et al. (2018) desarrollaron una investigación cuya finalidad de conocer la relación entre el uso problemático de videojuegos con las conductas agresivas y victimización. La muestra de la investigación la conformaron 519 adolescentes en edad escolar. Los resultados revelaron que un uso problemático en los videojuegos se relaciona de forma significativa y directa con la agresividad relacional ($p < .05$; $r = .20^{**}$), agresividad manifiesta ($p < .05$; $r = .28^{**}$) y victimización física ($p < .05$; $r = .15^{**}$). Como conclusión señalan que la manifestación de agresividad y victimización en la misma indicaría presencia de un uso problemático en los videojuegos.

Martínez y Betancourt (2015) desarrollaron el estudio cuyo objetivo fue conocer la relación entre la exposición a videojuegos violentos y agresividad. La muestra de la investigación estuvo conformada por 801 adolescentes de 17 a 19 años, de ambos sexos, donde el 55.4% eran hombres y el 44.6% mujeres. Los resultados señalaron que la exposición a videojuegos violentos se relaciona de forma significativa y directa con la agresividad ($p < .01$; $r = .24^*$). A nivel descriptivo, detallaron que los más jóvenes manifestaron mayor frecuencia de horas de juego semanales. Concluyen que una elevada exposición a videojuegos violentos, indican presencia de agresividad.

Chahín y Libia (2015) desarrollaron un estudio que tuvo objetivo del estudio fue evaluar la relación entre la actividad física de adolescentes, con impulsividad, agresividad, uso de videojuegos e internet. La muestra estuvo conformada por 254 adolescentes, cuyas edades se encontraban entre 12 a 17 años. Los resultados hallaron que la actividad física se relaciona con los problemas en el uso de internet y videojuegos ($r = .142^*$, $p < .05$), finalmente la agresividad no se relacionó con la actividad física.

Brenes y Pérez (2015) realizaron un estudio cuyo objetivo fue conocer la correlación entre las variables. La muestra fueron 395 escolares con edad promedio de 10 años. Los resultados manifestaron que existe correlación directa ($p < 0.01$) entre el uso de videojuegos con la agresión conductual ($r = .22^{**}$). Así también concluyen que los escolares evaluados que manifiestan puntuaciones elevadas en agresión conductual y empatía emocional tienden a canalizar la agresividad y la empatía en el juego compartido.

Ameneiros y Ricoy (2015) en publicaron un artículo con finalidad de conocer el estado actual del uso de los videojuegos en adolescentes. Los participantes de la muestra fueron 124 escolares, de ambos sexos con edades entre de 12 a 16 años. Encontraron como datos que un 6.5% de adolescentes hace uso de videojuegos a diario. La mayoría (60.5%) disfrutaban de esta actividad durante los fines de semana. Predominan aquellos adolescentes que juegan varios días a la semana (23.4%). Tan solo un 9.6% de adolescentes que casi nunca hace uso de videojuegos.

Por lo tanto, el concepto de uso de videojuegos está planteado por Wang et al. (2008) considerando como un comportamiento constante donde el sujeto a través de pantallas digitales sucesivas espera superar obstáculos, y si bien promueven una rapidez del pensamiento, la fatiga de pasar largas horas provoca interferencias en la concentración para actividades superiores.

Además, en el término “abuso” como toda conducta desadaptativa que puede ocasionar malestar significativo debido al consumo de sustancias específicas, que provocan alteraciones en el cumplimiento de los deberes (Asociación de Psiquiatría Americana [APA], 2000). Frente a los videojuegos, este

tipo de conducta no se realiza de forma permanente y su ejecución no provoca un malestar.

Asimismo, Griffiths (2005) la primera variable es considerado como cualquier otra adicción de tipo conductual, implica la compulsión, pérdida de interés por otras actividades y síntomas característicos que presentan otros adictos cuando intentan poner un fin a la conducta. Reforzando lo expuesto en líneas anteriores, Lemmens et al. (2011) la definen como la incapacidad que presenta el sujeto para poder hacer un control adecuado en el uso excesivo de los hábitos de juegos.

Las teorías explicativas sobre la adicción a videojuegos refieren a las Teorías cognitivo-conductuales, que toman como referencia el modelo y procesamiento de la información, aquí la persona aprende una conducta a través de factores externos, es decir, el medio en el que se desenvuelve y que, a través de reforzadores positivos o negativos, dicho comportamiento tiende a incrementarse o reducirse (Hawkins, 2009). Reforzando lo expuesto en el párrafo anterior y bajo las consideraciones del condicionamiento clásico, un sujeto aprende a realizar un comportamiento gracias a los estímulos que encuentran dentro de su ambiente con el que interactúa (Olivas & De la Cruz, 2018).

Así, cuando una persona emite una conducta y de ella obtiene resultados positivos, ésta se repetirá con mayor frecuencia puesto que las consecuencias de su comportamiento han sido agradables. Ante ello, cuando la persona hace uso los videojuegos y ante ello recibe elogios o nadie cuestiona su comportamiento, dicho accionar se repite y aumenta en frecuencia (Pérez, 2011). Por su parte, otros autores señalan también que cuando la persona presenta consecuencias agradables que ha recibido ante determinada conducta y aquello incrementa, por ello es que la adicción a los videojuegos es cada vez son más notorios, puesto que el medio donde se desenvuelve la persona carece de la autoridad suficiente con finalidad de establecer niveles de control en el uso del mismo (Fernández, 2013).

Finalmente, el reforzador negativo puede comprenderse cuando el sujeto utiliza los videojuegos como una fuente de distracción y evitación a los problemas existentes dentro de su hogar, en su comunidad o lugar de trabajo. Utilizando así, dicho accionar como un sistema de escape para evitar sentimientos negativos y no

afrontar la realidad, muy por el contrario, evita su dolo y tal comportamiento aumenta en frecuencia e intensidad (Martínez et al., 2013).

Lemmens et al. (2009) a través de siete indicadores permite una mejor comprensión de la adicción a los videojuegos: el juego supone un evento importante en la vida del sujeto y ante ello sus pensamientos y conducta en general se ven dominados. Tolerancia, se refiere a un incremento en la frecuencia y tiempo que pasa jugando, ya que, las horas que navegaba anteriormente no le resultan suficientes. Por su parte, la recaída significa jugar nuevamente cuando el sujeto se encontraba en un periodo de abandono de dicha conducta. Finalmente, los problemas, ocasionan déficit en sus actividades sociales y laborales.

Por su parte, García (2013) explica que una conducta adictiva puede verse reforzada por el estado de ánimo que presenta el sujeto como los síntomas de abstinencia, recaída o conflictos propios e internos por la que el sujeto pueda estar atravesando. Comprendido de un mejor modo, toda persona antes de llevar a cabo este tipo de conductas adictivas experimenta sensaciones como cambios de humor, en su estilo de vida, dificultades en su rendimiento académico y/o laboral e incluso malestar cuando no consigue navegar el tiempo suficiente para esa persona en redes sociales. Asimismo, Soler (2018) en cambio refieren que la presencia de una conducta adictiva se origina debido a un déficit en el estilo de afrontamiento de situaciones críticas o vulnerables, acontecimientos estresantes y por ello, este tipo de conductas supone una negación a los problemas existentes, disminución de un bajo estado de ánimo.

En la Agresividad, esta se define en opinión de Buss y Perry (1996) señalan a la agresividad como toda respuesta constante, persigue un único fin; dañar al otro a través de la agresión física o verbal, acción que se encuentra acompañada por emociones como la ira y hostilidad. Asimismo, según Buss (1961) define la variable de estudio como un acto constante de daño expresado a través de las actitudes, entendido también como toda predisposición, y de las acciones físicas que comprenden comportamientos agresivos físicos, verbales, pasivos, activos, entre otros. Geen (2001) explica que toda conducta agresiva se presenta a través de estímulos internos o externos, cuando la intención someter a otra persona. Para Paz y Carrasco (2006) es un accionar verbal o físico con intención de dañar, causar

lesiones o destruir a otra persona, dicha conducta es una tendencia o disposición que tiene el sujeto para llevarla a cabo.

En ese sentido, las teorías explicativas se ligan al modelo comportamental de la agresividad es una variable de la personalidad, en el que un sujeto ataca a otro a través de respuestas firmes y fuertes (Buss y Perry, 1996). Para una mejor comprensión agrupa dicha variable en estudio a través de cuatro dimensiones: Agresión física, como acción destinada a humillar y agredir físicamente a la víctima, provocando lesiones temporales o permanentes. La agresividad verbal, entendida como conjunto de acciones que, aunque no ocasionen malestar físico causan daños psicológicos, pues incluyen insultos y desvalorización (Buss, 1961).

La hostilidad es la evaluación negativa hacia el sujeto y se encuentra acompañada del deseo por hacerle daño o desearle el mal a dicha persona puesto que una persona hostil con frecuencia hace una valoración de tipo negativa y muestra desprecio no sólo a una sino a muchas personas (Spielberger et al., 1983). Por su parte y reforzando lo expuesto en el párrafo anterior, Plutchik (1980) este tipo de actitud es un conjunto de emociones como la ira. Por otro lado, se encuentra la Teoría de Bandura (2001) donde afirma que de la misma forma cómo un comportamiento social es aprendido, por medio de la observación, así también las conductas agresivas son aprendidas. Dicho autor explica que el sujeto imita la acción agresiva después de haberla observado, aunado a ello, recibir recompensas y reforzadores de tipo positivo que persiguieron a dicho comportamiento.

Por su parte Dekeseredy y Kelly (1995) ponen énfasis que, durante la infancia y adolescencia, un modelo importante que influencia socialmente al individuo es su grupo de pares ya que éste favorece de manera positiva para el incremento de la conducta agresiva, ya que resulta muy común observar durante esta etapa de vida que los individuos suelen actuar conforme a la presión grupal. Sin embargo, autores como Bandura et al. (1983) anteponen que esta teoría no determina que el sujeto, aunque haya presenciado conductas agresivas a través de terceras personas, las imite o ejecute después de dicho suceso, para que esto se realice va a depender de otros aprendizajes más.

Así mismo, Cloninger (2003) precisa que es erróneo determinar que una conducta agresiva siempre tiene por único fin causar daños a otra persona, no obstante, muchas de estas agresiones no siempre con finalidad de ataque sino de protegerse a muchos otros ataques, como una forma de supervivencia. Por otra parte, se encuentra la Teoría de Dollard et al. (1939) explican que la agresión es todo comportamiento que se origina cuando no se logra alcanzar las metas planteadas y ésta es bloqueada o se ve interferida para su cumplimiento. Así, la frustración comprendida como toda interferencia en las respuestas – metas que se plantea el ser humano, propiciando de esta manera las condiciones para la aparición de la agresión, mientras que la agresión como tal, se explica a través de la satisfacción alcanzada acerca de una meta y las expectativas de logro que presenta el sujeto.

Finalmente, entre los modelos teóricos descritos en este trabajo tenemos el de Procesamiento de Información, propuesto por Dodge (1991) donde dicho autor explica que la adolescencia es una etapa vulnerable ya que se encuentran expuesto a diversas situaciones sociales, limitando las capacidades biológicas, llevan en su interior recuerdos cognitivos sociales propios de su pasado. Bajo estas consideraciones, la variable de estudio es un constructo innato cuya responsabilidad radica en los constructos cognitivos sociales, así, cuando una persona muestra hostilidad esta conducta se ve justificada por sentimientos de enfado (Gutiérrez, 2018).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño de Investigación

Tipo de investigación

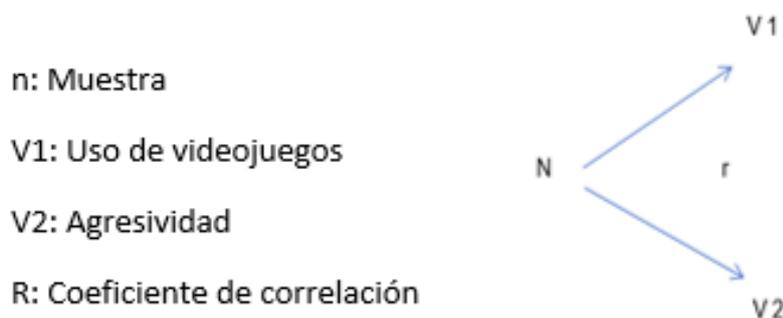
Es de naturaleza básica, Gay y Airasian (2000) expresaron que la información recolectada se centró en corroborar un planteamiento teórico ya existente, que a su vez brindó aportes novedosos relacionados con previos sustentos teóricos, contribuyendo a la mejora del conocimiento personal.

Diseño de investigación

Fue no experimental, debido a que no se manipularon las variables, solo se midieron las variables, por el contrario, se evaluaron los constructos en su ambiente natural. Además, se empleó un corte transversal, en la recolección de datos que implicó que la información recabada fuera en un solo momento (Kerlinger y Lee, 2002).

Figura 1

Diagrama del proceso de correlación



3.2. Variables y Operacionalización

Uso de videojuegos

Definición conceptual: Está definida por el Comportamiento habitual que mantiene la persona frente a los videojuegos, permitiéndole la experimentación de sensaciones de agrado, pero que, al experimentar un descontrol en el uso, se posicionaría como un comportamiento compulsivo que desencadena síntomas físicos, emocionales propios de un comportamiento adictivo (Griffiths, 2005).

Definición operacional: Viene hacer la respuesta por parte de la muestra. Para ello, instrumento empleado fue la escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA; Lemmens et al., 2009) versión al español de Lloret et al. (2017) que cuenta con formato de respuesta tipo likert, bajo las siguientes denominaciones; que van del 1 al 5.

Indicadores: (1) Resiliencia: representa el exceso de importancia brindada en la vida cotidiana, a los videojuegos; (2) Tolerancia: implica un incremento en el tiempo y frecuencia de uso de videojuegos; (3) Emoción: explica las variantes en los estados de ánimo, ocasionado por un exceso frente al uso de los videojuegos; (4) Recaídas: implica el uso de videojuegos en exceso, posterior a su reducción; (5) Abstinencia: representan la manifestación de emociones y estados físicos de desagrado, ocasionados por la reducción de uso de videojuegos; (6) Conflictividad: es la representación de un deterioro en las interacciones sociales, debido al exceso de uso de videojuegos; (7) Problemas: es explicada como un perjuicio en el ámbito social, académico y laboral, producto de una pérdida en el control frente al desbalance en el uso de videojuegos.

Escala de medición: Ordinal.

Agresividad

Definición conceptual: que viene hacer la respuesta constante que persigue un único fin; dañar al otro a través de la agresión física o verbal, acción que se encuentra acompañada por emociones como la ira y hostilidad (Buss & Perry, 1996).

Definición operacional: Puntuaciones obtenidas, a través de la aplicación del instrumento; Cuestionario AQ, versión al español por Andreu.

Indicadores: Golpes, peleas, ruptura de las reglas, discusiones, gritos, bajo control, frustración, enojo, resentimiento, desconfianza y envidia

Escala de medición: ordinal.

3.3. Población (criterios de inclusión), muestra, muestreo y unidad de análisis

Población: Fue constituida por 500 adolescentes entre 12 a 17 años del distrito del Agustino, 2022. Extrayendo datos del último censo nacional efectuado por (INEI, 2017).

Muestra: La muestra de la presente investigación estuvo conformada por un total de 235 adolescentes del distrito del Agustino, que pertenecen al sector “A, B, C y D” de la Cooperativa Talavera la Reyna – El Agustino. En ese sentido, el tamaño determinó empleando una fórmula para grupos poblacionales finitos, que estima el número de la muestra a un margen de error del 5%, y un nivel de confianza del 95%.

$$\frac{N * (\alpha_c * 0,5)^2}{1 + (e^2 * (N - 1))} = 235$$

Muestreo: Partiendo del criterio de Hernández et al. (2014) el muestreo no probabilístico intencional, fue el que se aplicó para selección de los participantes, debido a que, fue un procedimiento que no requiere de criterios como el azar, sino que se ejecuta en función a la accesibilidad de los participantes.

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Adolescentes de ambos sexos, con edades entre 12 a 17 años	Adolescentes de 10, 11, 18 o 19 años.

Que hagan uso de videojuegos	Adolescentes que nunca hayan hecho uso de videojuegos.
Que cuenten con un medio electrónico para responder los instrumentos de la investigación.	Adolescentes con habilidades diferentes.
Que sean autorizados por sus padres.	Adolescentes que vivan en un distrito diferente del Agustino.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

La técnica que se empleó para la recolección de datos fue la encuesta, en la cual se definió por García et al. (2006) como un proceso en el que se aplican una serie de preguntas estandarizadas a modo de cuestionario, lo que permitió obtener datos cuantificables sobre una temática en particular. Es por ello, que dicho proceso se llevó cabo por medio de la Escala GASA de Cahuaza y Paz en el 2019).

Instrumentos de recolección de datos

Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)

Ficha técnica

Nombre	: Game Addiction Scale for Adolescents (GASA)
Autores	: Lemmens, Valkenburg y Peter (2009)
País de procedencia	: Estados Unidos
Finalidad	: Delimitar el nivel de uso a los videojuegos, y entre ellos, la presencia de adicción.
Dirigido a	: Adolescentes de 12 años a más
Tiempo	: 10 minutos
Formato	: 7 ítems
Criterios de valoración	: Puntuaciones directas oscilantes entre 1 a 5 puntos por ítem

Adaptación peruana : Cahuaza y Paz (2019)
Validez y confiabilidad : Obtuvieron un valor Alfa de Cronbach de .70 y una estructura de CFI=.95, RMSEA=.08 para la unidimensionalidad.

Reseña Histórica

El inventario fue creado por Lemmens et al. (2009), en la cual, las propiedades psicométricas originales del instrumento indicaron que la prueba se ajustaba a una estructura con factores de primer orden y segundo orden, es decir, por un lado se presentan de siete dimensiones, que permitían medir la conducta adictiva a videojuegos, mientras que por otro lado, se sitúa la estructura de forma unidimensional, siendo esta última la de mejor ajuste, validaron el instrumento en un total de 352 adolescentes donde obtuvieron un valor Alfa de Cronbach de .70. En nuestro contexto, Cahuaza y Paz (2019) indicaron que la prueba posee validez de contenido, alcanzando un valor V de Aiken oscilante entre .72 a .92, en cuanto a la confiabilidad reportaron un resultado de .70 por el coeficiente Omega de McDonald's desarrollando su estudio en adolescentes y jóvenes de Trujillo.

Cuestionario de Agresividad (AQ)

Ficha técnica

Nombre : Aggressiveness Questionnaire (AQ)
Autores : Buss y Perry (1992)
País de procedencia : Estados Unidos
Finalidad : Delimitar la agresividad.
Dirigido : Adolescentes de 10 años a más.
Tiempo : 25 minutos
Formato : 29 ítems.

Criterios de valoración	: Puntuaciones directas oscilantes entre 1 a 5 puntos por ítem, con excepción de los ítems 15 y 24 que son inversos.
Adaptación peruana	: Matalinares et al. (2012)
Validez y confiabilidad	: Presentó una confiabilidad de .88 y una estructura adecuada (RMR=0.05; GFI=.93; AGFI=.92 y RMSEA=.05).

Reseña Histórica

El cuestionario AQ fue creada por Buss y Perry (1992) reportaron criterios de validez de constructo en el instrumento, evidenciando una varianza total explicada de 46.6% para cuatro dimensiones, asimismo, presentaron una confiabilidad de .88 en el instrumento. En nuestro contexto, Matalinares et al. (2012) efectuaron la validez y confiabilidad de la prueba en un total de 3632 adolescentes con edades entre 10 a 19 años, indicando un valor para el coeficiente Alfa de Cronbach de .83, asimismo, mostraron validez de constructo en el instrumento, pues la varianza total explicada fue de 60.8% para las cuatro dimensiones ya conocidas.

1.1. Procedimientos

Para la recopilación de los datos, se construirá una encuesta virtual mediante Google forms, que estará conformada por la presentación del estudio, objetivos de la investigación, criterios de inclusión, consentimiento informado y los instrumentos a correlacionar, el cual su aplicación será de 15 minutos.

Ello, permitirá la toma del piloto y posterior muestra. Después, se elaborará el consentimiento informado, lo cual se brindará a cada persona que conforme el piloto y la muestra total. Asimismo, los participantes serán incluidos en la muestra siempre y cuando cumplan con los criterios de inclusión. De esa manera, se conocerá las propiedades psicométricas de dicho instrumento y finalmente analizarlos, el trabajo concluirá con la elaboración de la discusión, conclusiones, recomendaciones y sustentación del informe final de la investigación.

3.5. Método de análisis de datos

Los datos que se obtuvieron de la aplicación de instrumentos permitieron construir una base de datos en el programa Microsoft Excel 2010, y a su vez, poder cuantificar los resultados y dar respuesta a los objetivos planteados en este trabajo. Posteriormente se trabajó con dos paquetes estadísticos: Jamovi (1.1.9.0) y SPSS 26. El proceso será llevado a cabo en dos fases.

La primera fase consistió en constatar la confiabilidad de los instrumentos de investigación a través de la toma de datos de un grupo reducido de la población. A fin de, conseguir la confiabilidad de los instrumentos, por el método de consistencia interna, se emplearon los coeficientes Alfa de Cronbach y Omega de McDonald's (Ventura, 2017).

En cuanto a la segunda fase del análisis de datos, se llevó a cabo la parte estadística descriptiva donde se indicó el uso de las frecuencias y porcentajes. Posteriormente, se llevó a cabo la prueba de ajuste a la normalidad Shapiro Wilk, sugerida por Pedrosa et al. (2015) como un estadístico de mayor alcance para estimar si los datos se ajustan o no a la normalidad, independientemente del tamaño muestral. En cuanto a la estadística inferencial, se empleará el coeficiente de Rho de Spearman, ya que no se ajustó a la normalidad. Finalmente, en lo que concierne al contraste de hipótesis, se hará uso del criterio de Akobeng (2016) considerando valores menores a .05 para la aceptación de un planteamiento

3.6. Aspectos éticos

La investigación tomó en consideración los criterios y normas éticas establecidas por organismos internacionales respecto al tema, tal es el caso de lo sugerido por la Asociación Médica Mundial (AMM, 2013) pues a través de la Declaración de Helsinki, señaló la importancia de emplear un documento de consentimiento informado, para asegurar la participación voluntaria de todo participante, respetando su decisión y autonomía, junto con ello surgen los denominados principios bioéticos, entre ellos, el de autonomía, beneficencia, no maleficencia y justicia, que fueron normas que reúnen una serie de criterios a fin de resguardar la seguridad y bienestar de los participantes, así como brindar protección a sus derechos, frente a posibles malas prácticas.

Seguidamente, también se consideran las normas de redacción planteadas por la American Psychological Association (APA, 2019) haciendo un uso correcto de las citas y referencias bibliográficas, con ello también se refuerza la importancia de brindar un contenido auténtico libre de plagio y donde se respete la autoría de otros investigadores.

Finalmente, tomando como base lo expuesto por el Colegio de Psicólogos del Perú (CPP, 2018) se resume la importancia del cumplimiento de la normativa ética para la investigación, estipulada en el artículo 22°, 23° y 24°. Además, se consigna el uso de herramientas adecuadas para la evaluación de los participantes con criterios de confiabilidad y validez, que facilitarán el hallazgo de resultados oportunos, que serán publicados, de acuerdo con lo expresado en el artículo 57°, 58° y 59° del capítulo X del código ético.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Variables sociodemográficas (n = 235)

	Variables	f	%
Sexo	Mujer	93	39.6
	Hombre	142	60.4
Edad	12	27	11.5
	13	34	14.5
	14	28	11.9
	15	42	17.9
	16	52	22.1
	17	52	22.1
Grado	1ro de secundaria	37	15.7
	2do se secundaria	28	11.9
	3ro de secundaria	33	14.0
	4to de secundaria	36	15.3
	5to de secundaria	101	43.0

Nota. f = Frecuencia, % = Porcentajes

En la tabla 1, se evidencian los resultados encontrados en las variables sociodemográficas. En primer lugar, el sexo con mayor participación muestral fueron los hombres con un 60.4%. En segundo lugar, los participantes en su mayoría estuvieron entre las edades de 16 a 17 años (44.2%). En tercer lugar, el grado más resaltante fueron los participantes del 5to de secundaria (43.0%).

Tabla 2*Niveles del uso de videojuegos (n = 235)*

Variable	Niveles	f	%
Uso de video juegos	Bajo	29	12.3
	Moderado	169	71.9
	Alto	37	15.7

Nota. f = Frecuencia, % = Porcentajes

En la tabla 2, se observa que, del total de 235 participantes, el 71.9% (169 casos) presentan un nivel moderado, asimismo, el 15.7% (37 casos) exhibe un nivel alto, y finalmente el 12.3% (29 casos) presenta nivel bajo en el uso de los videojuegos.

Tabla 3*Niveles de agresividad (n = 235)*

Variable	Niveles	f	%
Agresividad	Bajo	1	0.4
	Moderado	157	66.8
	Alto	77	32.8

Nota. f = Frecuencia, % = Porcentajes

En la tabla 3, se evidencia que, del total de 235 participantes, el 66.8% (157 casos) presentan un nivel moderado, asimismo, el 32.8% (77 casos) exhibe un nivel alto, y finalmente el 0.4% (1 caso) presenta nivel bajo en la manifestación de comportamientos agresivos.

Tabla 4*Pruebas de normalidad (n = 235)*

Variables	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Uso de videojuegos	.128	235	.000
Agresividad	.067	235	.013

Nota. gl = Grados de libertad, Sig. = Significancia estadística.

En la tabla 4, se observan los resultados de la prueba de normalidad de las variables. Haciendo uso de la prueba de Kolmogorov-Smirnov, debido a la cantidad muestral mayor a 50 participantes. Se observa que ambas variables no poseen distribución normal, es decir, los datos están por debajo de lo esperado (Sig = < .05). Por ende, se hará uso del coeficiente de correlación de Spearman para el análisis correspondiente. (Verma, 2019).

Tabla 5*Correlación entre el uso de videojuegos y agresividad (n = 235)*

Variable	Coe.	Agresividad
Uso de videojuegos	p	.000
	rho	.412**

Nota. p = Significancia estadística **, rho = Coeficiente de Spearman, Coe = Coeficientes.

En la tabla 5, concerniente al objetivo general, se evidencia el resultado que responde a la primera hipótesis general de investigación, donde se halló una relación estadísticamente significativa directa entre el uso de videojuegos y la agresividad ($rho = .412^{**}$; $p = .000$), con una magnitud de correlación mediana (Schäfer & Schwarz, 2019). Entonces, se evidencia estadísticamente, que, a mayor

uso de los videojuegos, mayor serán las conductas agresivas en los adolescentes del distrito del Agustino, 2022.

Tabla 6

Correlación de las dimensiones (n = 235)

Variable	Coe.	física	Verbal	Hostilidad	Ira
Uso de videojuegos	<i>p</i>	.000	.000	.000	.000
	<i>rho</i>	.283**	.258**	.326**	.254**

Nota. *p* = Significancia estadística **, *rho* = Coeficiente de Spearman, Coe = Coeficientes.

En la tabla 6, para la relación entre el uso de videojuegos y agresividad física se observó una correlación estadísticamente significativa directa y de magnitud baja (*rho* = .283**; *p* = .000), es decir, a mayor uso de videojuegos, mayor son los comportamientos de agresión física. Por lo tanto, se aceptó la hipótesis. En segundo lugar, la relación entre el uso de videojuegos y agresividad verbal se identificó una correlación estadísticamente significativa directa y de magnitud baja (*rho* = .258**; *p* = .000), es decir, a mayor uso de videojuegos, mayor son los comportamientos de agresión verbal.

En tercer lugar, la relación entre el uso de videojuegos y hostilidad se determinó una correlación estadísticamente significativa directa y de magnitud baja (*rho* = .326**; *p* = .000), es decir, a mayor uso de videojuegos, mayor son los comportamientos de hostilidad hacia las personas. Por último, la relación entre el uso de videojuegos e ira se determinó una correlación estadísticamente significativa directa y de magnitud baja (*rho* = .254**; *p* = .000), es decir, a mayor uso de videojuegos, mayor será la emoción de ira en la persona.

V. DISCUSIÓN

La investigación se propuso establecer la relación entre el Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022, se aceptó la hipótesis general, resultados coincidentes con otras investigaciones (Ameneiros y Ricoy, 2015; Chacón et al., 2018; Valdez y Yucra (2019), ya que se obtuvo una directa y moderada correlación ($p = .000$, $\rho = .412$). Se interpreta que la relación es lineal debido a que, una mayor presencia de comportamientos del uso de videojuegos, mayores serán las conductas de agresividad en los adolescentes del distrito del Agustino.

El estudio demuestra el uso constante de videojuegos sin ningún control de parte de los padres puede implicar la compulsión, pérdida de interés por otras actividades y síntomas característicos que presentan otros adictos cuando intentan poner un fin a la conducta. Ello añadido a que, el adolescente se encuentra en cambios constantes y puede conllevar a la adquisición de conductas agresivas hacia uno mismo y hacia los demás, debido a factores primarios como el uso constante de videojuegos (Griffiths, 2005).

Con respecto al primer objetivo específico, se halló que el nivel moderado fue el predominante para el uso de videojuegos, el 71.9% del total de los participantes lo padecían. Los resultados encontrados son similares al estudio de Ameneiros y Ricoy (2015) donde encontraron un nivel similar al estudio presente, por lo tanto, el uso constante puede conllevar a una adicción a los videojuegos. Sin embargo, una de las principales razones por las que los videojuegos vuelven adictivas a las personas es que están diseñados para ser así, un programa de reforzamiento, la conducta se refuerza después de un número promedio de veces, en un programa de razón variable Los diseñadores de videojuegos, como cualquier otra persona que intente obtener ganancias, siempre están buscando formas de lograr que más personas jueguen sus juegos. Logran esto al hacer un juego lo suficientemente desafiante como para que regreses por más, pero no tan difícil como para que el jugador finalmente se dé por vencido. En otras palabras, el éxito de un jugador a menudo se siente fuera de su alcance. En este sentido, la adicción

a los videojuegos es muy similar a otro trastorno más ampliamente reconocido como la ludopatía.

Se halló un nivel alto en la agresividad, que fue el 66.8% del total de los casos. En similitud a otros estudios como el de Brenes y Pérez (2015) y Chahín y Libia (2015) los adolescentes con un nivel alto de agresividad suelen ser hostiles o amenazantes debido a la forma en que hablan y actúan, asimismo, suelen ser muy territoriales y difíciles de abordar, especialmente cuando ofrecen ideas separadas, cuando no están de acuerdo, las personas agresivas tienden a alzar la voz o, a veces, incluso recurren a las amenazas.

Para el tercer objetivo específico que fue conocer la relación entre el uso de videojuegos y las dimensiones de agresividad (física, verbal, hostilidad e ira), se hallaron relaciones significativas entre los niveles de correlación baja. Estos resultados fueron en cercanía a investigación como la de Ameneiros y Ricoy (2015), Brenes y Pérez (2015), Chacón et al. (2018) Chahín y Libia (2015), Valdez y Yucra, (2019).

Las manifestaciones de un uso constante de videojuegos propiciarían un incremento comportamental de agresividad física y verbal en los jóvenes (APA, 2000). Se infiere que según Buss y Perry (1996) señalan la agresividad como toda respuesta constante, persigue un único fin; dañar al otro a través de la agresión física o verbal, acción que se encuentra acompañada por un intenso malestar emocional, por lo tanto, a mayor intensidad psicológica, mayor será la agresión como acto de coerción o conducta aversiva que ejerce una persona en contra de otra y que en ocasiones genera daños físicos y psicológicos a la misma.

Del mismo modo, el uso constante de videojuegos generaría una emoción intensa de ira y de comportamientos hostiles, caracterizada por una evaluación negativa hacia el sujeto y que se encuentra acompañada del deseo por hacerle daño o desearle el mal a dicha persona puesto que una persona hostil con frecuencia hace una valoración de tipo negativa y muestra desprecio no sólo a una sino a muchas personas (Ganson et al., 2021). Por su parte, este tipo de actitud es un conjunto de emociones como la ira y el disgusto y se acompaña de sentimientos

tales como indignación, desprecio y resentimiento a terceras personas (Jouriles et al., 2020).

En conclusión, con una muestra de adolescentes del distrito del Agustino, se ha hallado relaciones estadísticamente significativas entre el uso de videojuegos y la agresividad, de esa manera, la relación entre ellas es positiva y de nivel bajo.

VI. CONCLUSIONES

- Primera conclusión, se halló una relación estadísticamente significativa directa entre el uso de los videojuegos y la agresión física, significando que, a mayor uso de videojuegos, mayores serán los comportamientos agresivos de manifestaciones físicas en los adolescentes del distrito del Agustino, 2022.
- Segunda conclusión, se determinó los niveles de uso de videojuegos, donde el nivel predominante es el moderado en los adolescentes del distrito del Agustino, 2022.
- Tercera conclusión, se determinó los niveles de la agresividad, donde el nivel predominante es el moderado en los adolescentes del distrito del Agustino, 2022.
- Cuarta conclusión, se encontró una relación directa entre el uso de los videojuegos y la agresión física, significando que, a mayor uso de videojuegos, mayores serán los comportamientos agresivos en los adolescentes del distrito del Agustino, 2022.
- Quinta conclusión, se determinó una relación directa entre el uso de los videojuegos y la agresión verbal, significando que, a mayor uso de videojuegos, mayores serán los comportamientos agresivos de forma verbal en los adolescentes del distrito del Agustino, 2022.
- Sexta conclusión, se identificó una relación directa entre el uso de los videojuegos y la hostilidad, significando que, a mayor uso de videojuegos, mayores serán los comportamientos hostiles en los adolescentes del distrito del Agustino, 2022.
- Séptima conclusión, se encontró una relación directa entre el uso de los videojuegos y la ira, significando que, a mayor uso de videojuegos, mayores serán los sentimientos de ira en los adolescentes del distrito del Agustino, 2022.

VII. RECOMENDACIONES

- Se recomienda replicar el estudio mediante una mayor cantidad maestra, de esa manera, se pueda observar las diferencias en los resultados hallados.
- Hacia los padres de familia del distrito del Agustino, se recomienda el poder controlar las horas de entretenimiento en el uso de los videojuegos, ya que, ello podría originar problemas psicológicos como la adicción, abuso de sustancia, agresividad, etc.
- A los profesionales de los centros de salud, se enfatiza el poder realizar programas de prevención contra la agresividad dirigido hacia adolescentes, de esa manera disminuir los casos de maltratos en el distrito del Agustino.
- Se recomienda el poder abordar prontamente la problemática de la agresividad física, ya que ello conlleva a múltiples problemas sociales de aparte de quien agrede y los agredidos. Problemas como vandalismos, robos, etc.
- Para fines de conocer mejor la relación entre las variables, se recomienda el poder realizar una investigación de mediación entre ellas, mediante la inclusión de una tercera variable como estilos parentales, de esa manera observar si el estilo conlleva a originar una mayor agresividad.

REFERENCIAS

- Akobeng, A. (2016). Understanding type I and type II errors, statistical power and sample size. *Acta Paediatr*, 105(6), 605-609. Doi:10.1111/apa.13384
- American Psychological Association (2019). *Publication Manual of the American Psychological Association* (7ma ed.). American Psychological Association
- American Psychiatric Association. (2000). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Masson.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: an agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52(1). <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1>
- Bandura, A., Ross, D. y Ross, S. (1983). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(1). <http://library.nhsggc.org.uk/media/222814/Paper%201%206th%20November%20Bandura%20Film-1.pdf>
- Brenes, C. y Pérez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13 (1), 183-194. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v13n1/v13n1a11.pdf>
- Buss, A. y Perry, M. (1992). Cuestionario de agresividad. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Buss A. y Perry, M. (1996) The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3). <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. <http://garfield.library.upenn.edu/classics1982/A1982MV90100001.pdf>
- Cahuana, M. y Claudio, N. (2014). *Videojuegos relacionados a la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet*. Asociación Los olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014 [Tesis de licenciatura; Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio institucional de la

Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga
http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/3051/TESIS%20EN624_Cah.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cahuaza, Y. y Paz, A. (2019). *Evidencia de validez y confiabilidad de la Escala de Adicción a Videojuegos Para Adolescentes De La Ciudad de Trujillo* [Tesis de licenciatura; Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/37744>

Centro Nacional para Estadísticas de la Educación (2007). *Indicators of school crime and safety*. <http://nces.ed.gov/programs/crimeindicators/index.asp>

Chacón, R., Espejo, T., Martínez, A., Zurita, F., Castro, M. y Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011- 1024. <https://doi.org/10.5209/RCED.54455>

Chahín, N. y Libia, B. (2015). Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, Internet y videojuegos. *Psychologia: avances de la disciplina*, 5(1), 9-23. <http://www.scielo.org.co/pdf/psych/v5n1/v5n1a02.pdf>

Cloninger, S. (2003). *Teorías de la personalidad*. México: Pearson Educación.

Colegio de psicólogos del Perú. (2018). *Código de ética y Deontología*. https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf

Cossio, F. (18 de marzo de 2014). En 40% aumenta anualmente el consumo de videojuegos en el Perú. *Gestión*. <https://gestion.pe/economia/empresas/40-aumenta-anualmente-consumo-videojuegos-peru-6932-noticia/>

Dekeseredy, W. y Kelly, K. (1995). Sexual abuse in Canadian university and college dating relationship: The contribution of male peer support. *Journal of Family Violence*, 10(1). <https://doi.org/10.1007/BF02110536>

- Dodge, K. (1991). *The structure and function of reactive and proactive aggression*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Dollard, J., Doob, L., Miller, N., Mowrer, O. y Sears, R. (1939). *Frustration and aggression*. Yale Univ. Press
- García, F., Alfaro, E., Hernández, M. y Molina A. (2006). Diseño de Cuestionarios para la recogida de información: metodología y limitaciones. *Revista Clínica de Medicina de Familia*, 1(5), 232-236.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=169617616006>
- Gay, L. y Araisian, P. (2000). *Educational research. Competencies for analysis and application* (7ma ed.). Merril Prentice Hall.
- Geen, R. (2001). *Human aggression*. Buckingham: Open University.
<https://www.mheducation.co.uk/openup/chapters/0335204716.pdf>
- Glowacz, F., & Courtain, A. (2021). Alcohol use and dating violence among college students. *European Review of Applied Psychology*, 71(1), 100608.
doi:10.1016/j.erap.2020.100608
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462.
<https://www.researchgate.net/publication/273951321>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación* (6ta ed.). Mc Graw Hill/ Interamericana.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2017). *Resultados definitivos de los Censos Nacionales 2017 provincia de Lima*.
https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1583/
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018). *Aumentó significativamente acceso a Internet de la población de 6 a 17 años mediante telefonía móvil durante el cuarto trimestre de 2017*.
<https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/aumento-significativamente-acceso->

a-internet-de-la-poblacion-de-6-a-17-anos-mediante-telefonía-movil-
durante-el-cuarto-trimestre-de-2017-10619/

- Kaukinen, C. (2014). *Dating Violence Among College Students*. *Trauma, Violence, & Abuse*, 15(4), 283–296. doi:10.1177/1524838014521321
- Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2011). The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, 40(1).
Doi: 10.1007/s10964-010-9558-x
- Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
<https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lloret, D., Morell, R., marzo, J. y Tirado, S. (2017). Validación española de la escala de adicción a videojuegos para adolescente (GASA). *Atención primaria*, 50(6), 350-358.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656716303948?via%3Dihub>
- Martínez, P. y Betancourt, D. (2015). Dedicación inadecuada de videojuegos, agresión, síntomas depresivos y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5123780>
- Matalí, J. (8 de enero de 2015). Las consultas médicas de adolescentes adictos a los videojuegos online se han triplicado en Catalunya en cinco años. *La Vanguardia*.
<https://www.lavanguardia.com/vida/20140413/54405725221/triplican-adolescentes-adictos-videojuegos.html>
- Matalinares, M., Yarigaño, M., Uceda, J., Fernández, J., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista IIPSI*, 15(1), 147-161.

- Mengo, C., & Black, B. M. (2015). *Violence Victimization on a College Campus. Journal of College Student Retention: Research, Theory & Practice*, 18(2), 234–248. doi:10.1177/1521025115584750
- Ministerio de Educación. (2017). *En el Perú, 75 de cada 100 escolares han sufrido de violencia física y psicológica.* <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=42630>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos.* <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619.pdf>
- Paz, M. y Carrasco, A. (2006). Intervención psicológica en agresión: técnicas, programas y prevención. *Acción psicológica*, 4(2). <https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758004.pdf>
- Pedrosa, I., Juarros, J., Robles, A., Basteiro, J., García, E. (2015). Pruebas de bondad de ajuste en distribuciones simétricas, ¿qué estadístico utilizar? *Universitas Psychologica*, 14(1), 15-24. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64739086029>
- Pérez, K. y Prado, A. (2015). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio santa María, sector Jerusalén, distrito la Esperanza, Trujillo, 2014* [Tesis de licenciatura; Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio institucional de la Universidad Privada Antenor Orrego <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/1673>
- Plutchik, R. (1980): *Emotion: A psychoevolutionary synthesis*. Harper y Row.
- Puma, I. y Palma, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresividad en adolescentes de la I. E. Gran unidad escolar Mariano Melgar. Arequipa 2014* [Tesis de licenciatura; Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2332/ENpuhaik.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos*. Injuve
http://www.injuve.es/sites/default/files/jovenes_y_videojuegos_completo.pdf
- Schwartz, J. A., Beaver, K. M., & Barnes, J. C. (2015). *The Association between Mental Health and Violence among a Nationally Representative Sample of College Students from the United States*. *PLOS ONE*, *10*(10), e0138914. doi: 10.1371/journal.pone.0138914
- Spielberger, C., Jacobs, G., Rusell, S. y Crane, R. (1983): *Assessment of anger: The State-Trait Anger Scale*. Spielberger
- Swan, L. E. T., Mennicke, A., Magnuson, A., & MacConnie, L. (2020). Social risk factors for interpersonal violence victimization among college students: findings from a mixed-gender sample. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, *30*(5), 605–624. doi:10.1080/10926771.2020.1832170
- Valdez, B. y Yucra, J. (2019). *Relación entre agresividad, impulsividad y la dependencia del videojuego dota 2 en jóvenes arequipeños* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10448/PSvarib.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vara, R. (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en Estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017. *Acta psicológica peruana*, *2*(2), 193 – 216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>
- Ventura, J. (2017). Intervalos de confianza para el coeficiente omega: propuesta para el cálculo. *Adicciones*, *30*(1), 1-3. <https://doi.org/10.20882/adicciones.962>
- Wang, C., Khoo, A., Liu, W. y Divaharan, S. (2008). Passion and Intrinsic Motivation in Digital Gaming. *Cyberpsychology and Behavior*, *11*(1).

https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2008_WangKhooLiuDivharan_CPB.pdf

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de las variables

Titulo	Pregunta de investigación	Objetivo general	Hipótesis general	Variable 1	Método
Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022	¿Cuál es la relación entre el uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022?	determinar la relación entre el uso de los videojuegos y la agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022	Existe relación directa entre el uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022.	Uso de videojuegos	Ordinal El análisis estadístico se realizó mediante el programa Excel y SPSS26
		Objetivo específico	Hipótesis específica	Variable 2	
		Describir la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad física en adolescentes del distrito del Agustino, 2022	existe relación directa entre el uso de videojuegos y agresividad física en adolescentes del distrito del agustino, 2022	Agresividad (agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira)	
		Describir la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad verbal en adolescentes del distrito del Agustino, 2022	existe relación directa entre el uso de videojuegos y agresividad verbal en adolescentes del distrito del agustino		
		Describir la relación entre el uso de videojuegos y la ira en adolescentes del distrito del Agustino, 2022	existe relación directa entre el uso videojuegos e ira en adolescentes del distrito del agustino, 2022		
		Describir la relación entre uso de videojuegos y la hostilidad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022	existe relación directa entre el uso de videojuegos y hostilidad en adolescente del distrito del agustino 2022		
		Establecer los niveles de uso de videojuegos en adolescentes del distrito del Agustino, 2022	No posee hipótesis dado que es un objetivo descriptivo		
		Demostrar los niveles de agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022	No posee hipótesis dado que es un objetivo descriptivo		

Tabla 7*Operacionalización de la variable Uso de videojuegos*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Uso de videojuegos	“Comportamiento habitual que mantiene la persona frente a los videojuegos, permitiéndole la experimentación de sensaciones de agrado, pero que, al experimentar un descontrol en el uso, se posicionaría como un comportamiento compulsivo que desencadena síntomas físicos, emocionales propios de un comportamiento adictivo (Griffiths, 2005).	Puntuaciones obtenidas, a través de la aplicación del instrumento; Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA; Lemmens et al., 2009) versión peruana Cahuaza y Paz (2019)	Unidimensional	Saliencia, Tolerancia, Emoción, Recaídas, Abstinencia, Conflictividad, Problemas

Tabla 8*Operacionalización de la variable Agresión*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Agresividad	Respuesta constante que persigue un único fin; dañar al otro a través de la agresión física o verbal, acción que se encuentra acompañada por emociones como la ira y hostilidad (Buss & Perry, 1996).	Puntuaciones obtenidas, a través de la aplicación del instrumento; Cuestionario de Agresividad (AQ; Buss y Perry, 1992) versión peruana Matalinares et al. (2012)	Agresividad física	
			Agresividad verbal	Golpes, peleas, ruptura de las reglas, discusiones, gritos, bajo control, frustración, enojo, resentimiento, desconfianza y envidia.
			Ira	
			Hostilidad	

Anexo 2. Instrumentos de medición

**CUESTIONARIO DE LA ESCALA DE ADICCION 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 del Buss y Perry

A [continuación](#) encontrará una serie de frases sobre tu forma de pensar, sentir o actuar.

[Todas las afirmaciones son](#) de carácter Anónimo y Confidencial

Lee atentamente cada una de ellas y asegúrate de no omitir ninguna frase.

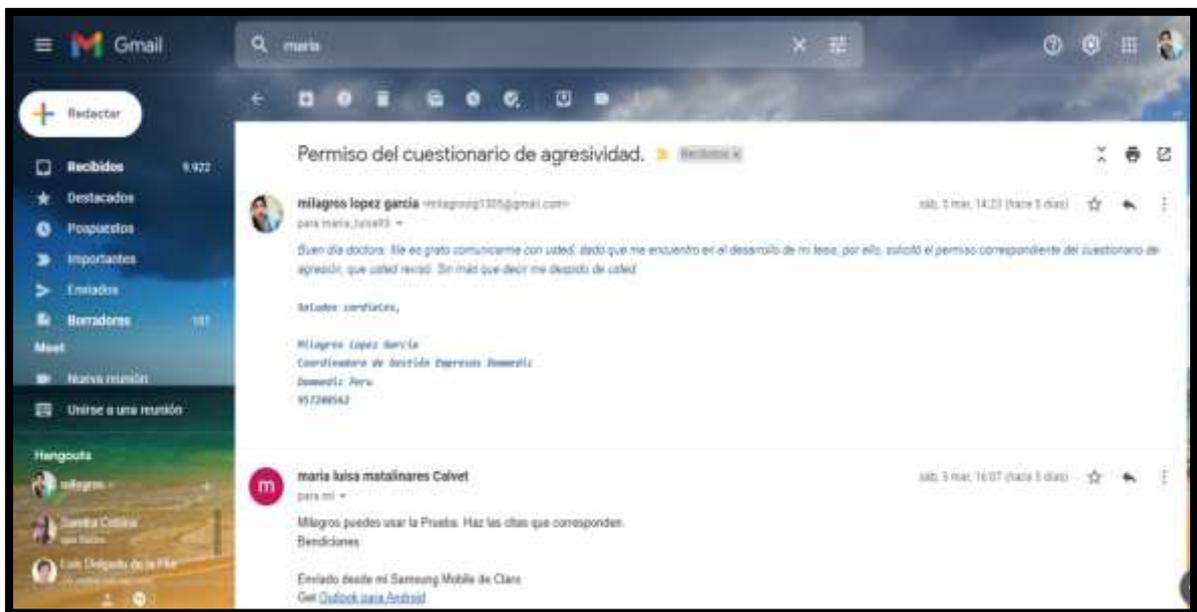
NO HAY RESPUESTA CORRECTA O INCORRECTA, recuerda que son expresiones de tus acciones y [tus opiniones personales](#).

Tu tarea consiste en contestar cada frase marcando con un X aquella respuesta que mejor describa tu forma de ser, eligiendo las siguientes alternativas:

	5	4	3	2	1
Completamente Verdadero		Mediamente Verdadero	Ni verdadero Ni Falso	Mediamente Falso	Completamente Falso

1	De vez en cuando no puedo controlarme y golpeo a otra persona.				
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, peleo con ellos				
3	Me molesto rápidamente, pero se me pasa enseguida				
4	A veces soy bastante envidioso				
5	Si se me provoca mucho, puedo golpear a otra persona				
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente				
7	Cuando me equivoco, muestro el enfado que tengo				
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado mal				
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también				
10	Cuando la gente me molesta, peleo con ellos				
11	Algunas veces me siento tan molesto como si estuviera a punto de estallar.				
12	Parece que siempre son otros los que consiguen lo que quieren.				
13	Me suelo meter en las peleas algo más de lo normal				
14	Cuando mis compañeros no están de acuerdo conmigo, disputo con ellos				
15	Soy una persona tranquila				
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan molesto por algunas cosas				
17	Si tengo que recurrir a pelear para proteger mis derechos, lo hago				
18	Mis amigos dicen que peleo mucho				
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona violenta				
20	Sé que mis «amigos» hablan a mis espaldas				
21	Hay gente que me provoca hasta el punto de llegar a pegarnos				
22	Algunas veces pierdo la calma sin controlarme.				
23	Desconfío de personas desconocidas demasiado amigables.				
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona				
25	Tengo dificultades para calmarme.				
26	Algunas veces siento que la gente se rie de mí a mis espaldas				
27	He amenazado a gente que conozco				
28	Cuando la gente se muestra amigable conmigo, me pregunto qué querrán				
29	He llegado a estar tan molesto que rompía cosas				

Anexo 3. Permisos para el uso de las escalas



Anexo 4. Propiedades psicométricas de los instrumentos

Tabla 9

Confiabilidad de los instrumentos

Variables	M	DE	α	ω
Uso de videojuegos	2.24	.733	.776	.792
Agresividad	2.4	.622	.902	.908

Nota. M = Media, DE = Desviación estándar, α = Coeficiente alfa, ω = Coeficiente omega

Anexo 5. Figura de los resultados

Figura 2

Porcentaje del uso de video juegos

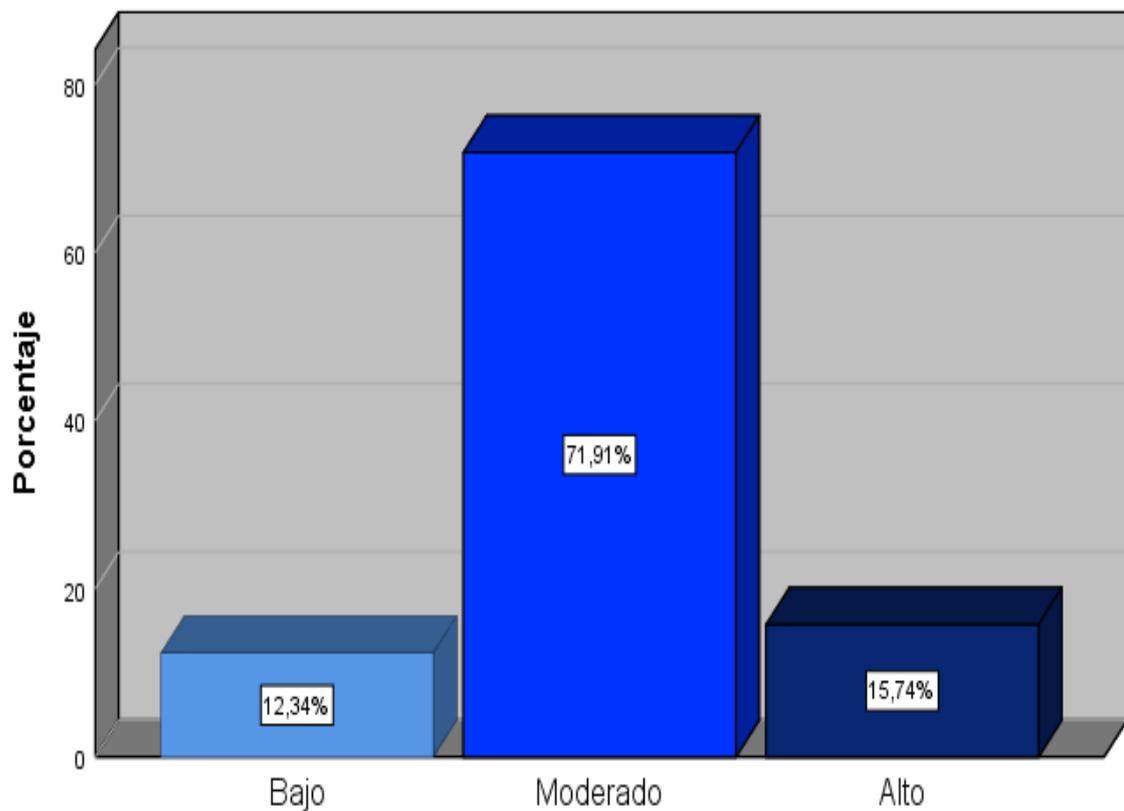
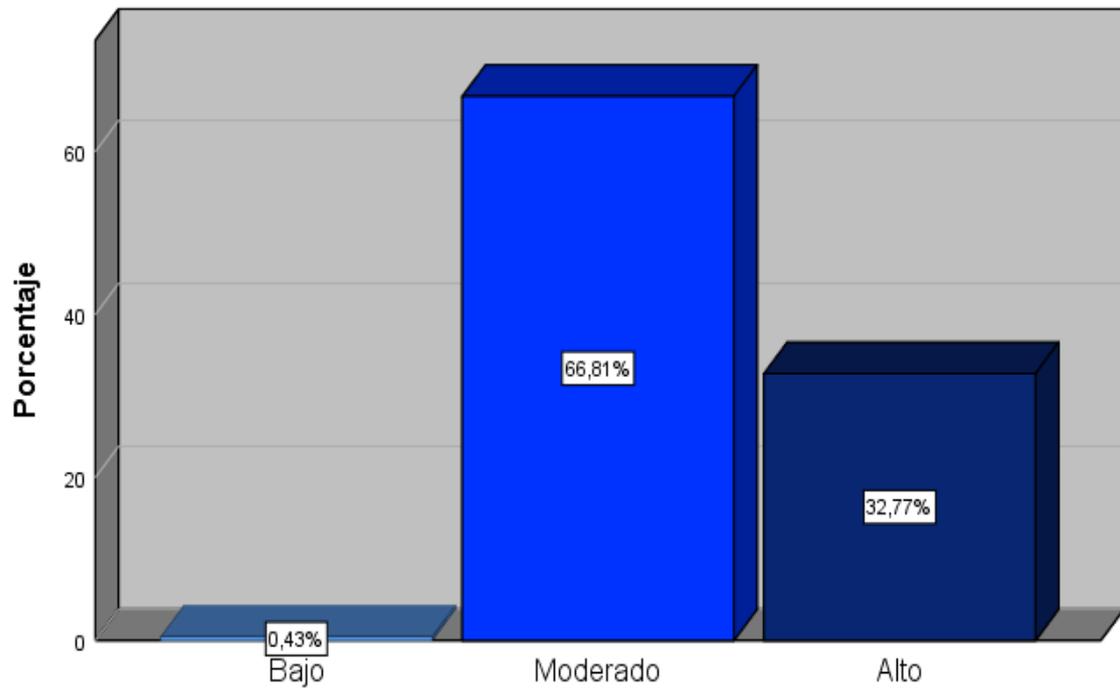


Figura 3

Porcentaje de la agresividad



Anexo 6. Jueces expertos

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide uso de videojuegos

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
1	Piensas en jugar durante el día				X				X				X	
2	Has aumentado el tiempo que dedicas a jugar				X				X				X	
3	Juegas para olvidarte de la vida real				X				X				X	
4	Otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas al juego				X				X				X	
5	Te has sentido mal cuando no has podido jugar				X				X				X	
6	Te has peleado con otros (amigos, padres, ...) por el tiempo que dedicas al juego				X				X				X	
7	Has desatendido actividades importantes (estudios, familia, deportes) por jugar				X				X				X	

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Joe Sanz Torres DNI: 43570221

Especialidad del validador: Docente investigador – Psicólogo

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Mg. Joe J. Sanz Torres
PSICÓLOGO
C.P. P. 222

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide agresividad

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
1	Se ve en cuando no puedo controlarme y golpeo a otra persona				X				X				X	
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, peleo con ellos				X				X				X	
3	Me molesto rápidamente, pero se me pasa enseguida				X				X				X	
4	Si necesito alguien me molesto				X				X				X	
5	Si se me provoca mucho, puedo golpear a otra persona				X				X				X	
6	Si me molesto no estoy de acuerdo con la gente				X				X				X	
7	Cuando me agreden, muestro el ambiente que tengo				X				X				X	
8	En ocasiones siento que lo odio me he molestado mal				X				X				X	
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándolo también				X				X				X	
10	Cuando la gente me molesta, hablo con ellos				X				X				X	
11	Algunas veces me siento tan molesto como si estuviera a punto de explotar				X				X				X	
12	Porque que siempre son otros los que consiguen lo que quieren				X				X				X	
13	Me gusta meter en las peleas algo más de lo normal				X				X				X	
14	Cuando mis compañeros me están de acuerdo conmigo, discuto con ellos				X				X				X	
15	Si una persona me insulta				X				X				X	
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan molesto por algunas cosas				X				X				X	
17	Si tengo que recurrir a pelear para proteger mis derechos, lo hago				X				X				X	
18	Mis amigos dicen que peleo mucho				X				X				X	
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona violenta				X				X				X	
20	Se que mis amigos hablan a mis espaldas				X				X				X	
21	Hay gente que me provoca hasta el punto de llegar a pegarme				X				X				X	
22	Algunas veces cuando la gente se controla				X				X				X	
23	Desconfío de personas desconocidas demasiado amistosas				X				X				X	
24	No encuentro ninguna buena razón para pelear a una persona				X				X				X	
25	Tengo dificultades para calmarme				X				X				X	
26	Algunas veces siento que la gente se me da de mí a mis espaldas				X				X				X	
27	Me enfrento a gente que insulta				X				X				X	
28	Cuando la gente se muestra amigable conmigo, me pregunto qué quieren				X				X				X	
29	Me he peleado a estar tan molesto que tengo cosas				X				X				X	

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Joe Sanz Torres DNI: 43570221

Especialidad del validador: Docente investigador – Psicólogo

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Mg. Joe J. Sanz Torres
PSICÓLOGO
C.P. P. 222

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide uso de videojuegos

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
DIMENSIÓN 1														
1	Piensas en jugar durante el día				x				x				x	
2	Has aumentado el tiempo que dedicas a jugar				x				x				x	
3	Juegas para olvidarte de la vida real				x				x				x	
4	Otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas al juego				x				x				x	
5	Te has sentido mal cuando no has podido jugar				x				x				x	
6	Te has peleado con otros (amigos, padres, ...) por el tiempo que dedicas al juego				x				x				x	
7	Has desatendido actividades importantes (estudios, familia, deportes) por jugar				x				x				x	

Observaciones:

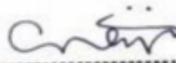
Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador Mg: ~~Yekaterina~~ Cortijo Pizango

Especialidad del validador: Psicóloga clínica

- ¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Yekaterina Aleksandra Cortijo Pizango
PSICÓLOGA
 C.Ps.P. 28117

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide agresividad

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
DIMENSIÓN 1														
1	De vez en cuando no puedo controlarme y golpear a otra persona				x				x				x	
2	Cuando me estoy de acuerdo con mis amigos juego con ellos				x				x				x	
3	Me molesta mucho cuando me se me pasa el tiempo				x				x				x	
4	A veces soy bastante enojado				x				x				x	
5	Si se me provoca mucho, puedo golpear a otra persona				x				x				x	
6	Si me molesto no estoy de acuerdo con la gente				x				x				x	
7	Cuando me enojado, muestro el enfado que tengo				x				x				x	
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado mal				x				x				x	
9	Si alguien me provoca, le respondo golpeándole también				x				x				x	
10	Cuando la gente me molesta, juego con ellos				x				x				x	
11	Algunas veces me siento tan molesto como al estudiar a punto de estudiar				x				x				x	
12	Parece que siempre son otros los que cargan lo que quieren				x				x				x	
13	Me gusta tener en las peleas algo más de la normal				x				x				x	
14	Cuando mis compañeros no están de acuerdo conmigo, discuto con ellos				x				x				x	
15	Me gusta pelear tranquilo				x				x				x	
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan molesto por algunas cosas				x				x				x	
17	Si tengo que recurrir a pelear para proteger mis derechos, lo hago				x				x				x	
18	Mis amigos dicen que peleo mucho				x				x				x	
19	Algunas de mis amigas piensan que soy una persona violenta				x				x				x	
20	Se que mis amigos hablan a mis espaldas				x				x				x	
21	Hay gente que me provoca hasta al punto de llegar a pegarme				x				x				x	
22	Algunas veces pierdo la calma en los combates				x				x				x	
23	Después de pelear me descompongo de cuando con amigos				x				x				x	
24	No encuentro ninguna buena razón para pagar a una persona				x				x				x	
25	Tengo dificultades para calmarme				x				x				x	
26	Algunas veces siento que la gente se me da de mí a mis espaldas				x				x				x	
27	Me enfrento a gente que soy más fuerte				x				x				x	
28	Cuando la gente se muestra conmigo conmigo, me pregunto qué cuando				x				x				x	
29	Me enfrento a pelear con alguien que resulta más fuerte				x				x				x	

Observaciones:

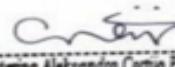
Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador Mg: ~~Yekaterina~~ Cortijo Pizango

Especialidad del validador: Psicóloga clínica

- ¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Yekaterina Aleksandra Cortijo Pizango
PSICÓLOGA
 C.Ps.P. 28117

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide uso de videojuegos

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
	DIMENSION 1													
1	Piensas en jugar durante el día				x				x				x	
2	Has aumentado el tiempo que dedicas a jugar				x				x				x	
3	Juegas para olvidarte de la vida real				x				x				x	
4	Otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas al juego				x				x				x	
5	Te has sentido mal cuando no has podido jugar				x				x				x	
6	Te has peleado con otros (amigos, padres, ...) por el tiempo que dedicas al juego				x				x				x	
7	Has desatendido actividades importantes (estudios, familia, deportes) por jugar				x				x				x	

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Ethel Camarena Jorge

Especialidad del validador: Jefa del departamento de psicología del Hospital Loayza

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mg. Ethel Camarena Jorge
PSICOLOGA
C. Pa. N. 9059

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide agresividad

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
	DIMENSION 1													
1	De vez en cuando no puedo controlarme y golpeo a otra persona				x				x				x	
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, peleo con ellos				x				x				x	
3	Me molesto bastante por que me pelean amigos				x				x				x	
4	A veces soy bastante amedrentado				x				x				x	
5	Si se me provoca mucho, puedo golpear a otra persona				x				x				x	
6	Si me provocan no estoy de acuerdo con la gente				x				x				x	
7	Cuando me equivoco, molesto a amigos que luego se enocean tanto que la vida me ha estado mal				x				x				x	
8	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también				x				x				x	
9	Cuando la gente me molesta, peleo con ellos				x				x				x	
10	Algunas veces me siento tan molesto como si estuviera a punto de estallar				x				x				x	
11	Parece que siempre son otros los que corren por lo que quieren				x				x				x	
12	Me puedo meter en situaciones que más de lo normal				x				x				x	
13	Cuando mis compañeros no están de acuerdo conmigo, discuto con ellos				x				x				x	
14	Soy una persona temerosa				x				x				x	
15	Me pregunto por que algunas veces me siento tan molesto por algunas cosas				x				x				x	
16	Si tengo que recurrir a pelear para proteger mis derechos, lo hago				x				x				x	
17	Mis amigos dicen que peleo mucho				x				x				x	
18	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona violenta				x				x				x	
19	Se que mis amigos hablan a mis espaldas				x				x				x	
20	Muy gente que me provoca hasta el punto de llegar a pegarme				x				x				x	
21	Algunas veces peleo a causa de celos				x				x				x	
22	Discuto con personas desconocidas de maltrato a amigos				x				x				x	
23	No encuentro ninguna buena razón para pelear a una persona				x				x				x	
24	Tengo dificultades para calmarme				x				x				x	
25	Algunas veces siento que la gente se rie de mí a mis espaldas				x				x				x	
26	Me amenazado a gente que conozco				x				x				x	
27	Cuando la gente se muestra amigable conmigo, me pregunto que quieren				x				x				x	
28	Me he peleado y estar tan molesto que rompo cosas				x				x				x	

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Ethel Camarena Jorge

Especialidad del validador: Jefa del departamento de psicología del Hospital Loayza

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mg. Ethel Camarena Jorge
PSICOLOGA
C. Pa. N. 9059

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide uso de videojuegos

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
	DIMENSIÓN 1													
1	Piensas en jugar durante el día				X				X				X	
2	Has aumentado el tiempo que dedicas a jugar				X				X				X	
3	Juegas para olvidarte de la vida real				X				X				X	
4	Otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas al juego				X				X				X	
5	Te has sentido mal cuando no has podido jugar				X				X				X	
6	Te has peleado con otros (amigos, padres, ...) por el tiempo que dedicas al juego				X				X				X	
7	Has desatendido actividades importantes (estudios, familia, deportes) por jugar				X				X				X	

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Julio ~~Covarrubias~~ Goya

Especialidad del validador: Evaluaciones y tratamientos psicológicos en SISOL

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



PSCÓLOGO
C.N.P. N° 29448

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide agresividad

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
1	Me iré en cuando no puedo controlar y golpear a una persona				X				X				X	
2	Cuando me siento tan molesto como el escorpión o una avispa				X				X				X	
3	Me molesto demasiado, pero se me pasa rápido				X				X				X	
4	A veces soy bastante enojado				X				X				X	
5	Si se me provoca mucho, puedo golpear a una persona				X				X				X	
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente				X				X				X	
7	Cuando me siento molesto o enojado, me tengo que ir				X				X				X	
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado mal				X				X				X	
9	Al alguien me golpea, le respondo golpeándole también				X				X				X	
10	Cuando la gente me molesta, peleo con ellos				X				X				X	
11	Algunas veces me siento tan molesto como si estuviera a punto de estallar				X				X				X	
12	Parace que siempre son otros los que consiguen lo que quieren				X				X				X	
13	Me gusta meter en las pelotas algo más de lo normal				X				X				X	
14	Cuando mis compañeros no están de acuerdo conmigo, discuto con ellos				X				X				X	
15	soy una persona tranquila				X				X				X	
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan molesto por algunas cosas				X				X				X	
17	Algunas veces necesito pelear para proteger mis derechos, lo hago				X				X				X	
18	Me gusta pelear cuando me siento molesto				X				X				X	
19	Algunas veces me siento tan molesto como si estuviera a punto de estallar				X				X				X	
20	Me gusta pelear cuando me siento molesto				X				X				X	
21	Me gusta pelear cuando me siento molesto				X				X				X	
22	Me gusta pelear cuando me siento molesto				X				X				X	
23	Me gusta pelear cuando me siento molesto				X				X				X	
24	Me gusta pelear cuando me siento molesto				X				X				X	
25	Me gusta pelear cuando me siento molesto				X				X				X	
26	Me gusta pelear cuando me siento molesto				X				X				X	
27	Me gusta pelear cuando me siento molesto				X				X				X	
28	Cuando la gente se molesta conmigo, me pregunto qué cuando				X				X				X	
29	Me gusta pelear cuando me siento molesto				X				X				X	

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Julio ~~Covarrubias~~ Goya

Especialidad del validador: Evaluaciones y tratamientos psicológicos en SISOL

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



PSCÓLOGO
C.N.P. N° 29448

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide uso de videojuegos

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
DIMENSIÓN 1														
1	Piensas en jugar durante el día				x				x				x	
2	Has sumentado el tiempo que dedicas a jugar				x				x				x	
3	Juegas para olvidarte de la vida real				x				x				x	
4	Otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas al juego				x				x				x	
5	Te has sentido mal cuando no has podido jugar				x				x				x	
6	Te has peleado con otros (amigos, padres, ...) por el tiempo que dedicas al juego				x				x				x	
7	Has desatendido actividades importantes (estudios, familia, deportes) por jugar				x				x				x	

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mg: José Luis Pereyra Quiñones DNI: 08004265

Especialidad del validador: Docente investigador

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



JOSÉ LUIS PEREYRA QUIÑONES
MAGISTER EN CIENCIAS DEL COMPORTAMIENTO

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide agresividad

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹				Relevancia ²				Claridad ³				Sugerencias
		MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	MD	D	A	MA	
DIMENSIÓN 1														
1	De vez en cuando no puedo controlarme y colleo a otra persona.				x				x				x	
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, riño con ellos.				x				x				x	
3	Me molesto rídicamente, pero se me pasa pronto.				x				x				x	
4	A veces soy bastante enojado.				x				x				x	
5	Si se me provoca mucho, puedo collear a otra persona.				x				x				x	
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.				x				x				x	
7	Cuando me enojado, muestro el enfado que siento.				x				x				x	
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado mal.				x				x				x	
9	Si alguien me collea, le respondo colleándole también.				x				x				x	
10	Cuando la gente me molesta, riño con ellos.				x				x				x	
11	Algunas veces me siento tan molesto como si estuviera a punto de estallar.				x				x				x	
12	Parece que siempre soy otro loco que consigo lo que quiero.				x				x				x	
13	Me suelo meter en los problemas de la normal.				x				x				x	
14	Cuando mis compañeros no están de acuerdo conmigo, discuto con ellos.				x				x				x	
15	Soy una persona tranquila.				x				x				x	
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan molesto por algunas cosas.				x				x				x	
17	Si tengo que recurrir a pelear para proteger mis derechos, lo hago.				x				x				x	
18	Me siento molesto cuando me provocan.				x				x				x	
19	Algunas de mis amigos piensan que soy una persona violenta.				x				x				x	
20	Se que mis amigos hablan a mis espaldas.				x				x				x	
21	Me siento que me provocan hasta el punto de llegar a pelearme.				x				x				x	
22	Algunas veces siento que me provocan.				x				x				x	
23	Desconfío de personas desconocidas demasiado amistosas.				x				x				x	
24	Hay gente que me provoca hasta el punto de llegar a pelearme.				x				x				x	
25	Tengo dificultades para calmarme.				x				x				x	
26	Algunas veces siento que la gente se ríe de mí a mis espaldas.				x				x				x	
27	Me amenazado a gente que conozco.				x				x				x	
28	Cuando la gente se muestra amigable conmigo, me pregunto qué quieren.				x				x				x	
29	Me siento a veces tan molesto que tomaba cosas.				x				x				x	

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mg: José Luis Pereyra Quiñones DNI: 08004265

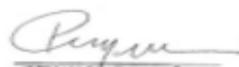
Especialidad del validador: Docente investigador

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



JOSÉ LUIS PEREYRA QUIÑONES
MAGISTER EN CIENCIAS DEL COMPORTAMIENTO

Anexo 7. Carta de autorización, Coop. Talavera la Reyna, distrito del Agustino.



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Los Olivos, 19 de abril de 2022

Señor(a)
Sr. Cresacio Vivanco Sulca
PRESIDENTE DE LA COOP. TALAVERA LA REYNA – EL AGUSTINO

Asunto: Autorizar para la ejecución del Proyecto de Investigación de Psicología De mi
mayor consideración:

Es muy grato dirigirme a usted, para saludarlo muy cordialmente en nombre de la Universidad César Vallejo Filial Ato y en el mío propio, deseándole la continuidad y éxitos en la gestión que viene desempeñando.

A su vez, la presente tiene como objetivo solicitar su autorización, a fin de que el(la) Bach. IDA MILAGROS LOPEZ GARCIA, con DNI 47504477, HENRRY OMAR SUCLUPE HERRERA con DNI 42589729, del Programa de Titulación para universidades no licenciadas, Taller de Elaboración de Tesis de la Escuela Académica Profesional de Psicología, pueda ejecutar su investigación titulada "USO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL DISTRITO DEL AGUSTINO, 2022", este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

Sin otro particular, me despido de Usted, no sin antes expresar los sentimientos de mi especial consideración personal.

Atentamente,



Sr. Cresacio Vivanco Sulca
DNI: 07375600
Pdta. Coop Talavera la Reyna – El Agustino

'Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional'

Los Cívicos, 19 de abril de 2022

Señor(a)
Sr. Crescencio Vivanco Sulca
PRESIDENTE DE LA COOP. TALAVERA LA REYNA – EL AGUSTINO

Asunto: Autorizar para la ejecución del Proyecto de Investigación de Psicología de mi
mayor consideración.

Es muy grato dirigirme a usted, para saludarlo muy cordialmente en nombre de la Universidad César Vallejo Filial Ate y en el mío propio, deseándole la continuidad y éxitos en la gestión que viene desempeñando.

A su vez, le presento tiene como objetivo solicitar su autorización, a fin de que el/la BACH. IDA MILAGROS LOPEZ GARCIA, con DNI 47504477, HENRRY OMAR SUCLUPE HERRERA con DNI 42589729, del Programa de Titulación para universidades no licenciadas, Taller de Elaboración de Tesis de la Escuela Académica Profesional de Psicología, pueda ejecutar su investigación titulada "USO DE VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL DISTRITO DEL AGUSTINO, 2022", este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

Sin otro particular, me despido de Usted, no sin antes expresar los sentimientos de mi especial consideración personal.

Atentamente,

Mg. Sandra Patricia Cespedes Vargas Machuca
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte



Sr. Crescencio Vivanco Sulca
DNI 07375600
Pdta. Coop Talavera la Reyna - El Agustino