



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de  
primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo,  
Chiclayo.**

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

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Rojas Roncal, Flor Kateryn (ORCID: 0000-0001-7239-4326)

**ASESORA:**

Dra. Parraguez Carrasco, Simona Maria (ORCID: 0000-0003-0126-0130)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

CHICLAYO – PERÚ

2022

### **Dedicatoria**

A ti Papito Segundo Roncal Torres, con gran amor, orgullosa de tu sabiduría y ejemplo de padre, ser humano y profesional, también a ti madre amada Bertha Roncal Díaz por tu paciencia y apoyo incondicional en todo momento.

### **Agradecimiento**

A Dios por brindarme su gracia para comprender cada proceso de la investigación, su fortaleza para continuar y concluir mi tesis, también a los docentes de la Universidad César Vallejo por sus orientaciones, a mis colegas y amigos por el intercambio de información que enriqueció mi investigación.

## Índice de contenidos

Carátula .....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas .....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	14
3.1. Tipo de estudio y diseño de investigación.....	14
3.2. Variables y Operacionalización .....	15
3.3. Población, Muestra y Muestreo.....	15
3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de información.....	16
3.5. Procedimiento .....	17
3.6. Métodos de análisis .....	17
3.7. Aspectos éticos .....	17
IV. RESULTADOS.....	18
V. DISCUSIÓN .....	23
VI. CONCLUSIONES .....	29
VII. RECOMENDACIONES .....	30
REFERENCIAS.....	31
ANEXOS	

## Índice de Tablas

Tabla 1	Población de estudiantes del primero de secundaria de una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo	15
Tabla 2	Muestra de estudiantes del primero de secundaria de una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo	16
Tabla 3	Relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo, año 2022	18
Tabla 4	Nivel de adicción a los videojuegos en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo	19
Tabla 5	Nivel de agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo	20
Tabla 6	Prueba de normalidad de la adicción a los videojuegos y la agresividad	21
Tabla 7	Grado de relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.	22

## Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo, se realizó una investigación correlacional, mediante la técnica de campo como el Test de Dependencia de Videojuegos y un cuestionario de agresividad a una muestra de 56 estudiantes, teniendo como resultados una mayoría de estudiantes en el nivel regular con 44.64% en adicción a los videojuegos, y un 46.43%, en el nivel regular de agresividad, demostrando problemas que se deben resolver en la Institución Educativa; de igual forma presentó una significancia bilateral de 0.003, que siendo menor de 0.05 implica significatividad y, un valor de correlación de Pearson de 0.395, existiendo una relación positiva directa en menor medida a ser moderada, a la vez se considera una relación significativa, demostrándose la hipótesis formulada, ya que existe relación entre las variables, concluyendo que las adicciones a los videojuegos afectan a la conducta de los estudiantes en agresiones físicas y/o verbales y deterioro de su salud física y/o emocional en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.

**Palabras clave:** adicción a los videojuegos, agresividad , aprendizaje social.

## **Abstract**

The objective of this study was to determine the relationship between addiction to video games and aggressiveness of first year high school students in an Educational Institution of Pátapo, Chiclayo, a correlational investigation was carried out, using a field technique such as the Video Game Dependency Test. and an aggressiveness questionnaire to a sample of 56 students, resulting in a majority of students at the regular level with 44.64% addicted to video games, and 46.43% at the regular level of aggressiveness, demonstrating problems that must be solved. in the Educational Institution; in the same way, it presented a bilateral significance of 0.003, which being less than 0.05 implies significance and, a Pearson correlation value of 0.395, there being a direct positive relationship to a lesser extent to be moderate, at the same time a significant relationship is considered, demonstrating the hypothesis formulated, since there is a relationship between the variables, concluding that addictions to video games affect the behavior of students in physical and/or verbal aggression and deterioration of their physical and/or emotional health in first year high school students in an Educational Institution of Pátapo, Chiclayo.

**Keywords:** addiction to video games, aggressiveness , social learning.

## **I. INTRODUCCIÓN**

A nivel mundial la pandemia del covid-19 ha dejado muchas secuelas psicosociales en nuestros adolescentes estudiantes evidenciadas en el bajo nivel de su calidad de vida debido al confinamiento, al cierre de las escuelas, a la prohibición del desarrollo de actividades de recreación social, etc (Lora et al., 2021). Esta situación de aislamiento generó malos hábitos en ellos como la adicción a los videojuegos teniendo como consecuencias jóvenes con dificultades para relacionarse con sus pares, vivir momentos agradables, entre otros. A esto también se agregan situaciones negativas como el estrés, ansiedad, incertidumbre, etc (Torres et al., 2020), situación que favorece a la agresividad en su entorno social. En una investigación en España se determinó que, los usuarios frecuentes son adolescentes caracterizados como jugadores problemas, puesto que, el uso frecuente de los videojuegos genera en ellos trastornos de ansiedad, angustia, pérdida de control, desinterés en actividades cotidianas, estados de ánimo inestables y victimización (Gonzálvez et al., 2017). Así mismo, en México, los adolescentes demostraron afecciones como ansiedad, depresión, miedos sociales, disminución de rendimiento académico (Martínez, 2020). Por lo anterior mencionado la Organización Mundial de Salud (OMS) lo consideró en la Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas de Salud Conexos (CIE) como un trastorno por uso de videojuegos que genera dependencia (Garriga, 2019).

A nivel nacional, la situación no escapó de la realidad mundial, el Ministerio de Salud (2021) afirmó que la adicción a los videojuegos en etapa escolar creció en el periodo de confinamiento, originando resultados negativos como problemas de sueño, comportamientos violentos, perturbaciones emocionales, mentales y anímicos como depresión y ansiedad. Así mismo, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) comunicó que en el Perú la población en edades entre 6 a 11 años y 12 a 18 años representaron el 51,9% y 79,2% respectivamente, teniendo acceso a internet, donde el 86,3% lo emplean con fines de ocio como uso de videojuegos, descarga de películas y música (Ruíz, 2021).

A nivel local, en la modalidad de la semi presencialidad, se observó en el retorno a aulas, evidencias importantes que afectan al desempeño educativo de nuestros estudiantes como son agresividad, debido a secuelas como la ansiedad y la

distracción, situación que afecta de sobre manera, pues se observa limitaciones y pugnas a la hora de formar los equipos, eso en la parte presencial. En la parte virtual, se identificó que los estudiantes no participan con frecuencia en clases en los grupos de WhatsApp, y quienes lo hacen expresan sus opiniones careciendo de relación y coherencia con la actividad desarrollada, puesto que paralelo al horario de clases están empleando los videojuegos con sus compañeros, tratando de superar desafíos, niveles y ganando competencias. Al respecto, los padres de familia expresaron que ya no tienen control sobre ellos, que al querer dialogar con los menores estos tienen a levantar la voz, faltar el respeto empleado un lenguaje soez e incluso algunos dejan pasar las horas de alimentos, además de ello se aíslan de sus familiares, no existe interés por las labores escolares ni de casa.

Respecto al problema detectado sobre la adicción a los videojuegos, se denomina a este tipo de adicciones, tecnológicas, donde existe un exceso de interacción entre hombre y máquina, de carácter activo, que presentan características como cambios de humor, tolerancia, abstinencia, conflictos y recaídas (Griffiths, 1995). Es por ello que se utilizó el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco y (2011) y el Test de Agresividad (AQ) de Buss – Perry (1992) los cuales permitirá determinar la relación entre las variables de estudio.

De lo expuesto anteriormente el problema quedó formulado de la siguiente manera: ¿cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo, año 2022? y como problemas específicos ¿cuál es el nivel de adicción a los videojuegos en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo? ¿cuál es el nivel de agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo? ¿cuál es el grado de relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo?

La investigación se justifica en el aspecto teórico, práctico, metodológico y social: en el aspecto teórico para determinar la relación entre las variables de estudio, tanto adicción a los videojuegos como agresividad, la misma que determinará los vínculos de relación que serán probados empíricamente mediante la aplicación de los instrumentos que la evalúen.

En el aspecto práctico al obtener los datos de la investigación en relación a la realidad de los educandos y de la zona, beneficiará a la institución educativa, docentes, estudiantes y padres de familia en la medida que tendrán la información necesaria de las dos variables, de esta manera trabajar en equipo para lograr mejoras, haciendo frente a la nueva problemática tecnológica que se incrementa día a día, como es la adicción a los videojuegos mediante programas planteados por especialistas y en cooperación de toda la comunidad educativa.

En el aspecto metodológico, se dejó validados dos instrumentos para medir en similares contextos al nuestro, dos variables importantes que se involucran y afectan el proceso docente educativo que son tanto la adicción a los videojuegos y la agresividad, cuyos resultados permitirán a nuestros directivos y docentes tomar cartas en el asunto para promover el diseño y aplicación de programas de intervención a corto, mediano y largo plazo en la solución de la problemática detectada.

En el aspecto social se justifica, puesto que al conocer los resultados de las dos variables, y las decisiones tomadas por parte de directivos y docentes, sabemos que se desarrollarán medidas correctas a la solución de ambos problemas, llevando la solución de uno a la solución en cadena de otros problemas y esto hará posible el trabajo interpersonal de buena calidad social que se requiere en toda institución educativa para el logro de sus propósitos previstos en los Programas Curriculares. El objetivo general fue determinar el grado de relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo, año 2022. Los objetivos específicos que se plantearon fueron: identificar el nivel de adicción a los videojuegos en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo; diagnosticar el nivel de agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo; y establecer el grado de relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.

Por consiguiente, la hipótesis de investigación fue la siguiente: si existe relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo, año 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

Es trascendental hacer mención a algunos estudios que antecedieron al fenómeno de estudio de esta investigación:

A nivel internacional se tiene los siguientes antecedentes, Toribio (2019) cuyo objetivo de su investigación fue explicar el estado de la problemática sobre la relación que existe entre el uso de juegos de vídeo con contenido de violencia y las diferentes variables que se relacionan a ello. Motivo por el cual se revisó más de 2000 documentos publicados entre el año 2013 al 2019 en las bases de datos de Psycinfo, Psychology and Behavioral Science Collection, Sportdiscuss y Medline complete, donde se utilizó 20 de estos, siendo los más adecuados para el tema en investigación. Arrojando como resultado que las actitudes de violencia por el uso de los videojuegos con este tipo de contenido varían según su personalidad, edad y contexto. Concluyéndose que depende de estas circunstancias la actitud que los jugadores tienen hacia la violencia y no del contenido violento en sí.

En la investigación de Fajardo et al. (2022) se tuvo como meta explicar la relación del comportamiento agresivo con el tiempo que invierten las personas en videojuegos. Tuvo un diseño correlacional y de corte factorial, teniendo en cuenta variables como el sexo, la edad, tiempo de juego diario y centro de estudios. Se realizó un test a una muestra de 121 alumnos diferentes universidades de la ciudad de Bogotá. Los resultados de este test evidenciaron tres principales características, agresividad verbal, instrumental y ansiedad, además se pudo encontrar gran diferencia dependiendo del tiempo de juego. Se resalta que, si se respetan los límites de tiempo de juego adecuados, estos pueden ser educativos.

Rodriguez y García (2021) plantearon como objetivo de su investigación, revisar los diferentes artículos que tienen como tema principal la adicción a los videojuegos en etapa escolar. Para ello revisaron 761 artículos de las bases de datos como Cochrane, Medline, LILACS, CINAHL y CUIDEN, donde se analizaron 29 de estos. Teniendo como resultados que los adolescentes europeos representados en un 53% con edades oscilantes entre 12 a 17 años presentan condiciones de juego excesivo a los videojuegos lo que causa adicción y patologías respecto a su uso, características más predominantes en el continente asiático, con un 74,8%. Otros datos de importancia es que el sexo masculino es de mayor recurrencia en este trastorno, el tiempo de juego, ser de familias con problemas de convivencia orienta

a la adicción y un deterioro en la salud, además de conductas agresivas. Concluyéndose así la influencia significativa del uso de videojuegos en los adolescentes provocando adicción.

En el estudio de Grajales et al. (2019) se investigó la opinión acerca del juego adictivo FreeFire que tienen los estudiantes de quinto año del nivel primario en el colegio Liceo Bogotá y si esta se encuentra relacionada a comportamientos violentos, teniendo como objetivo elaborar estrategias que sean de ayuda para identificar estos comportamientos y manejarlos. La información se obtuvo a través de encuestas y entrevistas, lo que hace a esta investigación cuantitativa, a su vez que cualitativa. Teniendo como resultado que, de la totalidad de los estudiantes, el 90% juegan FreeFire, en algunos casos, recreándolo en la realidad. Como conclusión, lo que opinaron los estudiantes es que el videojuego sí puede inducir comportamientos violentos puesto que lo representan en su entorno con todas sus características que incluye, pero se toman como algo lúdico y sin relevancia.

Inca (2021) en su investigación descriptiva relacionada con la agresividad estudiantil cuyo objetivo general fue el de determinar la conducta agresiva de estudiantes de una institución educativa de Bachillerato de nuestro vecino país del Ecuador, utilizando básicamente el instrumento de agresividad de Buss y Perry, se determinó en sus conclusiones que el 37% de la muestra mostró un nivel bajo agresión física; el 40% se ubicaron en nivel bajo de agresión verbal, el 40% en nivel medio de ira y por último el 35% se ubica en el nivel bajo en hostilidad, evidenciando con estos resultados un índice de agresión alta respecto a un programa relacionado a valores y autoestima propuesto por el Ministerio de Educación encargado.

Como antecedentes nacionales, se tiene a Dioses (2018) cuyo objetivo de investigación fue conocer acerca del uso que los estudiantes hacen de los videojuegos y sus efectos. Esta investigación es correlacional, no experimental, transeccional y correlacional. La población consta de 112 estudiantes con una muestra de 32. Como resultado se tiene que el comportamiento agresivo es moderado en el 62,2% de los estudiantes, leve en el 24,3% y severo en el 13,5%. Recomendándose estimular al niño en casa, de una forma positiva y recreativa. Sobre el uso de videojuegos, se encontró que los que juegan dos veces a la

semana son el 65,0%, los que juegan a diario son el 17,5% y los que juegan una vez por semana son el 10%.

Herrera (2021) en su investigación tuvo como objetivo comprobar si el videojuego Free Fire se vincula con los comportamientos perjudiciales en los estudiantes adolescentes de una I.E de Amazonas. Esta investigación cuantitativa de nivel correlacional, tipo básica, diseño no experimental, correlacional, con muestra de 80 estudiantes, empleó como instrumento un cuestionario para recojo de información, además del software SPSS 26 para el tratamiento de datos. Se consiguió como resultado que a mayor frecuencia del uso de los juegos digitales origina comportamientos agresivos, puesto que acogen los roles de los personajes existentes, así mismo los estudiantes presentan indisciplina, bajo rendimiento académico, irresponsabilidad en labores escolares, distracción en clase. Concluyendo la existencia significativa de una relación positiva entre las variables de estudio, con un Rho Spearman de 0,853.

El estudio de Peralta y Torres (2021) tuvo como objetivo confirmar la relación entre la adicción de videojuegos y comportamientos insociables delictuosos en escolares de una institución pública. Esta investigación fue no experimental, transversal y correlacional, donde para evaluar las variables en los videojuegos se usó el TDV y el Cuestionario de Conductas antisociales delictivas, dichos instrumentos se aplicaron a una muestra de 196 alumnos de edades oscilantes entre 11 y 14 años. Como resultaron se obtuvieron evidencias de adicción a los juegos electrónicos y comportamientos delictivos afines con factores de sexo, frecuencia de uso y participantes. Sin embargo, se concluyó que no existe relación entre ambas variables, ya que no poseen un uso patológico de los videojuegos, pero si comportamientos antisociales.

Flores (2020) cuya meta de su estudio fue establecer qué relación existe entre la agresividad de los alumnos de secundaria de la Institución Educativa Jorge Chávez, en Tacna, 2019 y el uso que ellos hacen de los videojuegos. Dicho trabajo se enfoca de manera cuantitativa, su diseño es de corte transversal, no experimental y tiene un alcance correlacional. La muestra fue de 297 estudiantes de nivel secundario, que tenían edades de 11 a 17 años. Se usaron el test de Chóliz y Marco para la adicción a los juegos (2011) y el cuestionario de Buss y Perry para la agresión (1992). Al analizar los resultados se hace notar que existe relación directa, de baja

magnitud y significativa, además se evidencian relaciones significativas entre la agresión verbal, agresiones físicas e ira con el uso de los videojuegos.

Como antecedentes locales, se tiene a Farfán y Muñoz (2018) cuyo objetivo fue establecer en qué instituciones la adicción de los juegos electrónicos en los alumnos es mayor, si en una pública o en una privada, también clasificar el nivel de adicción según el sexo y las particularidades de uso en los alumnos. Esta investigación fue cuantitativa, se empleó el test de Chóliz y Marco, para la adicción a los videojuegos a 401 alumnos. Encontrándose que sobre la adicción a los videojuegos no hay diferencia alguna respecto al tipo de institución, sin embargo, sí la hay respecto al sexo y a las particularidades de uso.

En la investigación de Guevara et al. (2021), el objetivo que se impuso fue definir qué relación existe entre los comportamientos agresivos de los educandos de primero de secundaria de una Institución Educativa y la dependencia a los juegos de vídeo. La metodología fue correlacional, la muestra fue de 49 estudiantes, cuyas edades fueron de 12 y 11 años, se usaron el test de Chóliz y Marco, para la adicción a los juegos de vídeo (2011), que tiene 0.79 de confiabilidad, además del cuestionario de Buss y Perry, el cuál se estandarizó y adaptó a nuestra realidad nacional en el 2012 por Matalinares, contando con un 0.83 de confiabilidad. Se encontró una relación entre los videojuegos y agresividad en los alumnos que se estudiaron, con un coeficiente de Pearson de 0,777.

Para conocer mejor las variables de estudio, se realizó la precisión de teorías y conceptos de varios autores, en primer lugar, se investigó sobre adicción a los videojuegos y segundo sobre agresividad. Los videojuegos desde sus orígenes en los años 70 hasta nuestros días, se han erguido como una gran industria a nivel mundial, no obstante, con el uso excesivo de los mismos comenzó a escucharse el término adicciones a los videojuegos, sin embargo, ya existían otras adicciones similares como al internet, chat entre otros (Flavio, 2012). Para poder estudiarlas, Chóliz y Marco (2011) en base a la teoría psicopatológica sobre las adicciones establecidas en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-IV), explica que la adicción a los videojuegos es un modelo inapropiado que genera daño y malestar en el sujeto que lo practica constantemente. Griffiths (2005) afirma que el uso desmesurada a los videojuegos perjudica a las personas, dañando su comportamiento, expresándose en conductas compulsivas y adictivas.

Para poder identificarlas, se emplearon los indicadores sobre la dependencia en sustancias, pero sin el consumo de las mismas, como: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados y dificultad de control, creándose así el TDV. Ya en la versión DSM-V se incluye al trastorno por videojuegos como una adicción conductual, en el capítulo de trastornos relacionados con sustancias y adictivos, puesto que las adicciones a los videojuegos estimulan los sistemas de premiación parecidos a los de las drogas (APA, 2013).

Barroso (2019) en su investigación sobre videojuegos refiere a la teoría del Aprendizaje Social del canadiense Bandura (1989) indicando que ésta explica el vínculo de cualquier elemento congruente a los contenidos de los medios de comunicación (precisando los videojuegos) y las conductas de las personas (como la adicción y agresividad), puesto que este tipo de conducta se aprende a nivel social, teniendo como escenario la interacción en las redes sociales en la que los adolescentes no sólo se comunican, si no también aprovechan el espacio para participar en juegos que en un primer momento es parte de entretenimiento y posteriormente se convierte en adicción. La esencia de esta teoría se encuentra en la imitación y repetición de conductas a partir de ejemplos visibles de su medio, en este caso las conductas que observa de los personajes de los espacios virtuales en los entornos de interacción que presentan los videojuegos, para luego llevarlo a la práctica; estas observaciones poseen una característica principal el reforzamiento, conllevando a dos consecuencias, la primera si el comportamiento de lo observado es reforzado la persona prestará más atención y la segunda se deseará el aumento del estímulo en cada conducta.

En consecuencia, de las dos teorías mencionadas se puede inferir que el uso de los videojuegos predispone a la persona a conductas imitables y repetitivas en su entorno virtual, debido a los estímulos gratificantes que estos presentan en el momento de la interacción para el logro de superar niveles o competencias, lo que conlleva a mayor reforzamiento, por ende, el exceso y tolerancia a pasar mayor tiempo empleando dichos medios, manifestándose con el tiempo en componentes de la adicción como problemas de control, malestar en los estados de ánimo, uso excesivo del tiempo, priorización del juego sobre las actividades, etc.

La adicción es un estado que se manifiesta en una conducta que origina placer y evita molestias intrínsecas, exteriorizado en dos formas: la falta de control de la

conducta y la constancia de la misma, pese a las secuelas negativas que provocan (Goodman, 1990). Las adicciones que comúnmente se conocen son por el consumo de sustancias, ya sea drogas o alcohol, sin embargo, existen adicciones caracterizadas por conductas compulsivas debido al exceso y abuso de sustancias no químicas, por ejemplo, uso de los videojuegos, consideradas de igual magnitud que las primeras. En consecuencia, un comportamiento que brinde refuerzo constante sin la presencia de una sustancia química, se considera un potencial de adicción (Griffiths, 2005).

Los videojuegos comprenden una tecnología que posee sonido, textos o figuras, siguen reglas preestablecidas e interactúan con más personas en tiempo real, así mismo, son sistemas informáticos en donde se relacionan tanto la narración de la historia como la intervención de los jugadores con sus tácticas empleadas (Levis, 2013). Los videojuegos van en incremento durante la comprensión y dominio del juego, lo más relevante es que cada jugador ve un mundo irreal en su entorno incrementando el desarrollo de sus capacidades (Cuadrado y Planells, 2020, como se citó en Cuenca y López, 2021).

La adicción a los videojuegos o también llamado “trastorno de juego por internet”, presentan un modelo de conducta constante además de repetitivo generando un daño o molestia clínica significativa en un lapso de un año (Carbonel, 2020). Así mismo, esta adicción a los juegos digitales se expresa en el empleo compulsivo de los mismos, en donde la persona se excede al tiempo de uso, con efectos perjudiciales, presentando: problemas como abstinencia, abuso y tolerancia, obstáculos de controles (Marco y Cholíz, 2013). Del mismo modo, es considerada como una adicción conductual y con la inclusión del uso excesivo del internet y máquinas de juego se denominó adicciones tecnológicas, donde existe una interacción abusiva entre hombre y máquina, pudiendo ser pasiva, adicción a observar la televisión y activa a los videojuegos, manifestándose en el deterioro de la capacidad cognitiva como física (Griffiths, 1995). La adicción a los videojuegos son formas de conductas adhesivas en los seres humanos hacia una acción lúdica que se desarrolla a través de la interacción y técnicas de juegos de las personas (Lupu y Lupu, 2018). El exceso de la actividad lúdica causa problemas en el estado de ánimo y la conducta, donde los niños pueden experimentar problemas de violencia familiar (Suomi et al., 2022)

Para Osa (2019) los videojuegos en adolescentes indican la influencia de manera positiva como negativa en los educandos, esto depende del uso constante y el tipo de videojuego, los efectos positivos están siendo regulado por emociones y estados de ánimo, al caso contrario a veces son empleados como herramientas para prevenir el estrés o trastornos, cuando este ya es exceso o demanda de tiempo se transforma en negativas: obsesiones al juego, tipos de agresiones, baja la inteligencia emocional, sensibilidad, expresiones en emociones y depresiones a más. Del mismo modo Martínez (2020) argumenta que el uso constante de juegos digitales origina una adicción, trastornos de depresión, ansiedad, fobias sociales, aislamiento, para la cual el autor se priva del mundo exterior teniendo consecuencias o síntomas de no realizar labores de casa, no participar en ambiente social, somnolencia, ansiedad por seguir jugando, cefaleas, ojos reseca. Chang y Bushman (2019) mencionan que en relación a la teoría del aprendizaje social, todo individuo aprende a través de la observación de conductas de los demás y las imita por lo tanto este es un factor que influya cuando una conducta es reprochable.

En cuanto a las dimensiones de la adicción a los videojuegos, una de las más importantes es la presencia de la abstinencia, manifestándose como un malestar que ocurre por la suspensión temporal o definitiva del videojuego (King y Delfabbro, 2018), además, la necesidad de sobrellevar estados de tristeza o problemas existentes direccionan a la persona al uso de los mismos, funcionando como escape a un entorno de dificultades, por consiguiente, el evitar su uso generará comportamientos de dependencia, cuya desaparición será compleja (Marco y Chóliz, 2013).

Abuso y tolerancia. Destaca ser uno de los elementos significativos del trastorno por la dependencia, cada vez el individuo necesita jugar más tiempo para conseguir los mismos objetivos, o tener sensaciones, donde a veces siente insatisfacción a pesar cuando juegan las mismas horas o más, siendo los mismos juegos, que al inicio le brindaban satisfacción. La tolerancia se manifiesta en la necesidad de aumentar la tasa de juegos, para estar satisfechos (Marco y Chóliz, 2013).

Problemas asociados a los videojuegos, está dada fundamentalmente a las tragedias que tienen al aumento de uso excesivo de los videojuegos, relacionándose con las inadecuadas relaciones de familia y del ámbito de los niños(as), adolescentes, alteración de hábitos saludables como es la alimentación,

pérdida del sueño por muchas horas de juego, conducta alterada, patrones de mentir, enfrentamiento con amistades, etc (Deleuze et al., 2018).

Dificultad en el control, es la poca existencia de control para dejar los videojuegos, por el estado de aferrarse a ello, ya que los enfoques fisiopatológicos producen en el individuo un deseo muy complicado de dejar o seguir con ello (Marco y Chóliz, 2013).

Respecto a la variable agresividad, tiene su base en la teoría del aprendizaje social de Bandura (1989) en la cual expone el porqué de las conductas agresivas, las cuales se asimilan por aprendizajes por observación o por imitaciones de modelos sociales de agresividad, tomando en cuenta las capacidades de reforzamiento, observaciones, generalizaciones del aprendizaje de conductas agresivas. Así mismo, menciona que un individuo forma un comportamiento adecuado si tiene buenos modelos a seguir, fortaleciendo la conducta. Así mismo, influye el entorno donde se desarrolla, puesto que, en un ambiente inapropiado las conductas poseerán las mismas características. El aprender dentro de la sociedad lleva no solo a que la persona aprenda de su entorno, sino que este también cambie según el comportamiento del sujeto. De allí que, si se observa en el ambiente donde vivimos modelos negativos de conductas, serán asimiladas para posterior exteriorizarlas ante un evento, manifestándose en agresiones a otros individuos. Así mismo un individuo sin aspiraciones es capaz de incrementar la agresión desde un aprendizaje de observación de manera inconsciente de agresiones, utilizando un recurso de defensa durante situaciones de riesgos.

Además, Buss (1989, como se citó en Obregón, 2017) en su teoría del comportamiento, fundamenta que la agresividad es un elemento individual propio de la personalidad y formado por la costumbre de atacar, caracterizado por su constancia e intensidad. Se genera bajo condiciones donde la persona expone su desarrollo cotidiano, en donde las conductas agresivas se convierten en un hábito que sobresalen en una interacción pública, esto se llega a destacar en cualquier momento ya que las conductas son parte de la vida. Así mismo, posee dos elementos la actitudinal, es decir la intencionalidad de atacar, y la motriz referida a la conducta o el proceder de agredir. La agresividad se expresa bajo cuatro dimensiones: agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira.

Dollard et al. (1939) en su teoría de la frustración y agresión, señala que la agresividad es el resultado de bloqueos continuos a las oportunidades para cumplir un objetivo, las circunstancias de interferencias no conllevan a la agresión, sino más bien cuando el sujeto no satisface sus necesidades plenamente. Se presenta un factor importante, la tolerancia, que actúa frente a la frustración que se presenta en las situaciones de acomodación a nuevos cambios, por lo que la fuerza de la agresividad tiene relación directa a la frustración, a mayor agresividad mayor frustración. Así mismo, expone que realizar competencias de videojuegos aumenta la reacción de agresividad, puesto que el oponente se convierte en un bloqueador para alcanzar sus objetivos. Existen dos clases de comportamiento agresivo: emocional cuando existe la escasez de logro de metas en ciertas circunstancias presentándose sentimientos de ira y hostilidad, y la instrumental, cuando se produce debido a una conducta aprendida (Contini, 2015).

Respecto a conceptualizaciones sobre agresividad tenemos a Barkowitz (1996) agresividad es ofender o agraviar a las personas, una falta de respeto o un comportamiento negativo que emplea directo el victimario a la víctima (como se citó en Castillo, 2006). Así mismo, Buss y Perry (1992, como se citó en Tintaya, 2018) indican que es un comportamiento insistente y continuo de un individuo hacia otra persona, con el fin de desfavorecerlo de dos formas: una verbal y otra física, indicadas por dos emociones como la hostilidad e ira.

La palabra conducta agresiva para Buss (1986, como se citó en Castro y Orellana, 2021) son respuestas dañinas del comportamiento de la persona hacia otra persona de forma definida. El individuo agresor tiene el hábito reiterado en atacar a las personas en múltiples situaciones, donde busca destruir de quien le rodea ya sea verbal, física u hostilizar quedando satisfecho del hecho. Para Shantz (2017); Alawiyah (2020) las conductas de agresividad son de múltiples patrones con el propósito de tener un objetivo, en sus conductas aplican desde gritos hasta golpes dados a otras personas provocando los efectos contrarios.

Gutiérrez (2018) indica que la actitud de las personas frente a un acto de agresividad, son formas de desencadenar un acto de agresión poniendo en peligro su integridad y la de otras personas. Al respecto, Fuentes (2019) menciona que una agresión puede poseer intenciones individuales en estimular daños verbales, físicos y psicológicos a las personas, son formas de desahogarse o expresar

sentimientos agresivos con alguien. Para Buss y Perry (1992, como se citó en Díaz, 2018), la conducta agresiva son estímulos que emergen de otra situación agresiva ya sea verbal o física que conforma emociones ya sea por ira y hostilidad. Las conductas agresivas brindan mejores oportunidades de sobrevivencia y reproducción de la especie (Veroude et al., 2016; Palumbo et al., 2018).

Sobre las dimensiones de la agresividad tenemos la hostilidad, ira, agresión física y verbal, donde la primera es el elemento cognitivo, el segundo emocional y afectivo y los dos últimos instrumentales o motrices (Buss y Perry, 1961, como se citó en Obregón, 2017). La hostilidad impulsa los procesos mentales para caracterizar negativamente a los individuos (López et al., 2009), ya que es el elemento cognitivo de la agresividad, que lleva a la persona a percibir a los demás individuos de su entorno como factores problemáticos y que están en contra de sí mismo, conllevando a la intención de causar daño (Buss, 1991, como se citó en López et al., 2009). Desde el punto de vista de Aymerich et al. (2018) es la imagen negativa que enfrenta hacia otra persona a través de valoración negativa con actitudes desfavorables, vulnerado de sus derechos humanos.

La ira para López et al. (2009), señala que se relaciona con el elemento emocional afectivo que promueve comportamientos y sentimientos, que van acumulándose a través del tiempo, sin embargo, una vez despierta provee y mantiene el comportamiento agresivo perdiendo el control. Waltes et al. (2016) y Hood y Amir (2018), sostienen que la ira y la agresividad son comportamientos normales en el ser humano, por el contrario, su ausencia traería serias complicaciones en nuestra convivencia con nuestros pares.

La agresión física, dado por la conducta que destruye cosas u objetos durante un berrinche hacia alguna persona utilizando el cuerpo u otros objetos mediante golpes, empujones o diversos tipos de impactos peligrosos que atenten con la salud de la persona agredida. La agresión verbal es la conducta dañina a través de palabras que destruyen la autoestima de las personas ya sea con apodos, insulto, burla, desprecio, chantaje, gritos y amenazas. Syrmpas y Bekiari (2018) agrega que la agresión verbal se percibe como el ataque que causa humillación, y daño psicológico en la persona agredida. De acuerdo con Derella et al. (2019); Sege y Siegel (2018) la conducta agresiva nace de la frustración que se traduce en gritos, insultos o palabras soeces.

### III. METODOLOGÍA

El presente capítulo describe el procedimiento que se empleó en la investigación.

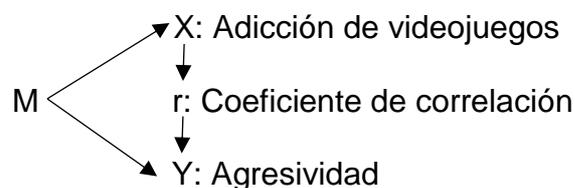
#### 3.1. Tipo de estudio y diseño de investigación

El tipo de investigación fue básica, puesto que este tipo de estudio está dirigida a la comprensión de aspectos básicos de fenómenos observados y de la relación que se establecen entre ellos (CONCYTEC, 2019).

También se consideró como una investigación no experimental, ya que no se manipularon las variables, las cuales al ser independientes se observaron en su entorno real para ser estudiadas a posteriori (Hernández y Mendoza, 2018). Se desarrolló con base al enfoque cuantitativo, que mediante la recolección y estudio de datos brindan respuesta a interrogantes e hipótesis planteadas en la investigación, así mismo, existe una confiabilidad al emplear la estadística descriptiva e inferencial, en el estudio estadístico, la prueba de hipótesis, entre otros (Ñaupas et al., 2018).

El diseño de la investigación fue correlacional, que busca estudiar las variables en su entorno real; paralelamente medir el grado de relación existente entre ambas (Hernández et al., 2014). Con alcance de tipo correlacional, cuya finalidad fue la medición de la relación entre las dos variables, no prescriben causas y efectos, sin embargo, son fuentes bases para ampliar el campo de una investigación (Ríos, 2017, como se citó en Arias, 2020).

El esquema empleado fue el que se presenta:



Dónde:

M : Muestra

X : Adicción a los videojuegos

r : Coeficiente de correlación

Y : Agresividad

### 3.2. Variables y Operacionalización

#### Variable 1: Adicción a los videojuegos

Es el uso desmedido y compulsivo de los videojuegos, donde la persona se le dificulta en exceso dejar de practicarlo, siendo consciente de sus efectos perjudiciales. Esta adicción se caracteriza por presentar: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control (Cholíz y Marco, 2011).

#### Variable 2: Agresividad

Es la respuesta continua y persistente que caracteriza a la persona, con la finalidad de perjudicar a un individuo. Expresada en dos maneras tanto física y verbal, asistidas por dos emociones la ira y la hostilidad (Buss y Perry, 1992, como se citó en Tintaya, 2018).

### 3.3. Población, Muestra y Muestreo

La población es el total de las unidades de estudio, que presentan las cualidades necesarias para la investigación. Estas unidades pueden ser personas, objetos, conglomerados, hechos o fenómenos (Ñaupas et al., 2018). La población se conformó por 131 estudiantes de secundaria, siendo 61 de ellos de sexo masculino y 70 de sexo femenino de todas las secciones, organizados de la siguiente manera.

#### Tabla 1.

*Población de estudiantes del primero de secundaria de una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo*

SEXO	SECCIONES				TOTAL
	A	B	C	D	
Femenino	14	18	17	21	70
Masculino	19	14	16	12	61
TOTAL	33	32	33	33	131

Para definir la población se utilizó los criterios de inclusión como, estudiantes de sexo femenino y masculino, con edades que fluctúan entre 11 a 13 años, que disponen de internet y dispositivos tecnológicos como el celular, computadora de escritorio, laptop o tablet. En cuanto los criterios de exclusión se tuvo educandos sin conectividad y con problemas graves de salud.

La muestra quedó definida en 56 estudiantes de primero de secundaria para esto se empleó la fórmula probabilística:

$$n' = \frac{Nz^2pq}{(N - 1)e^2 + z^2pq}$$

Considerando:

Población: N= 131

p= 0.5

q= 0.5

Z= 1.96 al 95% de Intervalo de Confianza con un Alfa de

significatividad del 5%.

e= 5% (Error permitido)

n'= 98 (muestra no ajustada)

Y aplicando la fórmula de muestra ajustada (n):

$$n = \frac{n'}{1 + \frac{n'}{N}}$$

Por lo que reemplazando se tiene que n=56 que sería el tamaño de la muestra de la investigación.

El muestreo empleado fue el muestreo aleatorio probabilístico (Hernández y Mendoza, 2018)

**Tabla 2.**

*Muestra de estudiantes del primero de secundaria de una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo*

SEXO	SECCIONES				TOTAL
	A	B	C	D	
Femenino	7	7	7	7	28
Masculino	7	7	7	7	28
TOTAL	14	14	14	14	56

**3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de información**

Para el trabajo de Campo, se utilizó la técnica de la encuesta, que es muy utilizada para la obtención de datos cuantitativos de forma rápida y eficaz (Casas et al., 2002), se utilizó dos instrumentos, respecto a la variable adicción a los videojuegos, se empleó el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011), fue elaborado con base al Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM\_IV\_TR) con 55 ítems, posterior a su análisis y validación fue reducido a 25 ítems con un alfa de Cronbach de 0.94, y una escala

ordinal de Likert con valores de 0 a 4. Se estructuró en 4 factores, considerados en la investigación como dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control (Salas et al., 2017).

Para la variable agresividad se empleó el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992), con cuatro dimensiones: hostilidad, ira, agresividad física y verbal (Matalinares et al., 2012). El cuestionario presenta 29 ítems, con escala tipo Likert de 1 a 5 puntos (completamente falso para mí; bastante falso para mí; ni verdadero ni falso para mí; bastante verdadero para mí; completamente verdadero para mí) (Andreu et al., 2002), los mismos que en esta investigación serán adaptados por la autora por: Totalmente en desacuerdo = 0, en desacuerdo = 1, neutro = 2, de acuerdo = 3 y totalmente de acuerdo = 4, con fines comparativos de resultados.

### **3.5. Procedimiento**

En la aplicación de los instrumentos se solicitó permiso a los directivos de la Institución Educativa, luego de la aceptación de los instrumentos se procedió con la aplicación de los mismos de manera presencial, con un consentimiento informado para cada uno de los padres de familia de los educandos, respetando los protocolos de seguridad ante la pandemia dos días de una semana, utilizando un día para cada instrumento, luego se procederá al procesamiento estadístico de los mismos.

### **3.6. Métodos de análisis**

Para el método de análisis de datos se procedió con el procesamiento de la información, primero se utilizó las herramientas de la estadística descriptiva, en la elaboración de tablas de frecuencias, luego se empleó la estadística inferencial, el uso de herramientas de prueba de normalidad y pruebas de correlación del coeficiente de Pearson, para ellos se utilizó las herramientas del Excel y SPSS 26.

### **3.7. Aspectos éticos**

Se tuvo en cuenta los principios de respeto y responsabilidad, en los primeros se guardó el anonimato de cada participante, respetando en todo momento su identidad en cuanto a la presentación de los resultados, previamente habiéndoles solicitado su consentimiento informado para su participación y en cuanto a los principios de respeto se citó de manera adecuada a los autores que aportan al presente estudio en todas las partes del cuerpo de la investigación, para ello se utilizó la Norma APA en su Versión 7.

#### IV. RESULTADOS

Se plasmaron los resultados obtenidos del procesamiento de la información de la investigación teniendo en cuenta el orden de los objetivos.

##### 4.1. Objetivo General

Determinar el grado de relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo, año 2022.

**Tabla 3**

*Relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo, año 2022.*

		Agresividad			Total	
		Bajo	Regular	Alto		
Adicción a los videojuegos	Bajo	Recuento	5	2	0	7
		% del total	8,9%	3,6%	0,0%	12,5%
	Regular	Recuento	10	12	3	25
		% del total	17,9%	21,4%	5,4%	44,6%
	Alto	Recuento	5	12	7	24
		% del total	8,9%	21,4%	12,5%	42,9%
Total	Recuento	20	26	10	56	
	% del total	35,7%	46,4%	17,9%	100,0%	

##### Interpretación:

Se observa que en la variable adicción entre el nivel alto (21,4%) y el nivel regular (21,4%), representan el 42,8% de la muestra que se hace corresponder con el mismo porcentaje con el nivel regular de la variable agresividad; esto quiere decir que a un alto o regular nivel de adicción a los videojuegos le corresponde un regular nivel de agresividad, confirmándose así que las adicciones activas tecnológicas (Griffiths, 1995) afectan a la conducta de los estudiantes, expresada en agresiones físicas y/o verbales con sus pares y deterioro de su salud física y/o emocional que conlleva a estados de ansiedad, depresión, aislamiento entre otros.

#### 4.1.1. Objetivo específico 1

Identificar el nivel de adicción a los videojuegos en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.

**Tabla 4**

*Nivel de adicción a los videojuegos en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.*

Nivel de la Adicción a los Videojuegos			Dimensiones de la Adicción a los Videojuegos							
			Abstinencia		Abuso y tolerancia		Problemas asociados a los videojuegos		Dificultad en el control	
Niveles	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	7	12,50	4	7,14	10	17,86	18	32,14	12	21,43
Regular	25	44,64	23	41,07	20	35,71	15	26,79	24	42,86
Alto	24	42,86	29	51,79	26	46,43	23	41,07	20	35,71
<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>100</b>	<b>56</b>	<b>100</b>	<b>56</b>	<b>100</b>	<b>56</b>	<b>100</b>	<b>56</b>	<b>100</b>

#### Interpretación:

En la Tabla 4, se observa que el 44,64% y 42,86% representan el nivel regular y alto, respectivamente en relación al nivel de adicción a los videojuegos en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo. Así mismo, en sus dimensiones como abstinencia alcanzó un 51,79% y 41,07% en los niveles alto y regular respectivamente; en abuso y tolerancia representó el 46,43% y 35,71% en los niveles alto y regular correspondientemente, además en problemas asociados a los videojuegos el 41,07% alcanzó un nivel alto y el 32,14 % el nivel bajo, finalizando con un 42,86% que representa un nivel regular en la dimensión dificultad en el control y el 35,71% en un nivel alto. Infiriendo una tendencia regular a alta en el nivel de adicción a los videojuegos en la mayoría de los estudiantes, lo que significa la presencia de malestares como la abstinencia al tratar de disminuir y/o eliminar el uso de los videojuegos, así mismo, un mayor abuso del tiempo de juego conlleva a una mayor tolerancia para lograr autosatisfacerse, lo que ocasiona problemas en los hábitos de salud, relaciones familiares, conductas agresivas, falta de control de sí mismo en sus actividades, llevando a una dependencia.

#### 4.1.2. Objetivo específico 2

Diagnosticar el nivel de agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.

**Tabla 5**

*Nivel de agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.*

Nivel de Agresividad			Dimensiones de Agresividad							
			Hostilidad		Ira		Agresión física		Agresión verbal	
Niveles	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	20	35,71	14	25	4	7,14	28	50	25	44,64
Regular	26	46,43	28	50	37	66,07	22	39,29	16	28,57
Alto	10	17,86	14	25	15	26,79	6	10,71	15	26,79
<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>100</b>	<b>56</b>	<b>100</b>	<b>56</b>	<b>100</b>	<b>56</b>	<b>100</b>	<b>56</b>	<b>100</b>

#### **Interpretación:**

De la Tabla 5, existe una concentración mayor de 46,43% y 35,71% en los niveles regular y bajo respectivamente en relación al nivel de agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo. La distribución en las dimensiones como hostilidad fueron en el nivel regular con 50%, con igual medida en el nivel bajo y alto cada quien con el 25%; mientras la dimensión ira en el nivel regular con 66.07% y nivel alto con 26.79%; en agresión física el 50% en nivel bajo y un 39.39% en regular; terminando con agresión verbal, siendo su nivel bajo con el 44.64% y el nivel regular con 28,57%. Se infiere un nivel de agresividad con tendencia baja a regular en la mayoría de los encuestados, es decir, presencia en los estudiantes de conductas agresivas que fueron asimiladas en un entorno social, exactamente, entorno virtual de interacción, mediante la observación de modelos como los personajes en los videojuegos, además de ello, resalta el desarrollo emocional del sentimiento de ira que se va acumulando por acciones ejecutadas y sirve de factor detonante de la hostilidad, expresada en un estado defensivo, para actuar y dañar a otro individuo en cualquier circunstancia, conllevando a causar daños físicos y/o verbales.

### 4.1.3. Objetivo específico 3

Establecer el grado de relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.

Conociendo el comportamiento de las variables por separado, evaluamos si existe alguna relación entre ellas, antes de continuar realizamos una prueba de normalidad, así poder determinar que correlación usar.

**Tabla 6**

*Prueba de normalidad de la adicción a los videojuegos y la agresividad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a los Videojuegos	,112	56	,078
Agresividad	,104	56	,200*

#### **Interpretación:**

Los datos que tenemos de la Tabla 6, es que los grados de libertad (muestra) es de 56 estudiantes, siendo estos mayor de 50 elementos, por tal motivo usaremos los valores de Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup>, donde los valores de Significancia (Sig.) son 0.078 y 0.200 respectivamente, ambos mayores de 0.05, por lo cual se aplicó la correlación de Pearson.

**Tabla 7**

*Grado de relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo*

		Adicción a los videojuegos	Agresividad
Adicción a los videojuegos	Correlación de Pearson	1	,395**
	Sig. (bilateral)		,003
	N	56	56
Agresividad	Correlación de Pearson	,395**	1
	Sig. (bilateral)	,003	
	N	56	56

**Interpretación:**

Se observa que el valor de la correlación del coeficiente de Pearson es 0.395, siendo positiva y baja, y la significancia bilateral es 0.003 siendo menor de 0.05, quiere decir que es significativa, por tal motivo vemos que tiene una relación directa en menor medida, y es significativa. Concluyendo que la hipótesis es correcta, ya que existe relación entre las variables de adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.

## V. DISCUSIÓN

En este capítulo con los resultados obtenidos de la investigación, se pasó a realizar el contraste con antecedentes con la misma problemática detectada, de esta manera aportar a la información en relación a los objetivos trazados.

En cuanto al objetivo general de acuerdo a la *tabla 3*, se obtuvo que el porcentaje de los niveles de adicción a los videojuegos, alto y regular corresponden con el mayor porcentaje en el nivel regular de la variable agresividad; esto nos quiere decir que a un alto o regular nivel de adicción a los videojuegos le corresponde un regular nivel de agresividad. Concluyéndose así la influencia significativa del uso de videojuegos en los adolescentes provocando adicción y agresividad, además se evidenció que las adicciones tecnológicas provocan comportamientos negativos en los estudiantes, manifestada en agresiones físicas y/o verbales con sus pares y deterioro de su salud física y/o emocional que conlleva a estados de ansiedad, depresión, aislamiento entre otros.

De manera similar Flores (2020), en su investigación cuantitativa de tipo correlacional, cuya finalidad fue establecer la relación entre agresividad de los alumnos de secundaria y el uso con los videojuegos, en una muestra de 297 educandos de edades entre 11 a 17 años, tuvo como resultados la existencia de una relación positiva moderada, de baja magnitud y significativa entre las variables mencionadas, además de relaciones significativas entre las dimensiones de agresión verbal, físicas e ira con el uso de los videojuegos.

Así mismo Dioses (2018), en su investigación correlacional, no experimental y transeccional, tuvo como objetivo conocer la relación entre el uso que los estudiantes tienen con los videojuegos y sus efectos, fue aplicado a una muestra de 32 educandos del nivel secundario, cuyos resultados fueron que en gran porcentaje los estudiantes presentan comportamiento agresivo moderado, seguido de un nivel leve y por último severo, además la existencia de un factor determinante como es la frecuencia de uso, donde los estudiantes juegan en su mayoría dos veces a la semana seguido de aquellos que los emplean a diario. Encontrándose una relación significativa entre las variables de estudio.

Por lo tanto, en contraste de las dos investigaciones con la presente, se infiere que el estudiante al estar en contacto con los videojuegos en su uso excesivo genera

conductas dañinas más aún con un tiempo excesivo en el empleo de estas tecnologías, conllevando a adicciones por los videojuegos y agresividad.

Algunos teóricos tomados para argumentar esta problemática, definen a la adicción a los videojuegos como formas de conductas adhesivas en los seres humanos hacia una acción lúdica que se desarrolla a través de la interacción y técnicas de juegos de las personas (Lupu y Lupu, 2018). El exceso de la actividad lúdica causa problemas en el estado de ánimo y la conducta, donde los niños pueden experimentar problemas de violencia familiar (Suomi et al., 2022).

Del mismo modo en la teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1989), explica el vínculo de cualquier elemento congruente a los contenidos de los medios de comunicación (precisando los videojuegos) y las conductas de las personas (como la adicción y agresividad), puesto que este tipo de conducta se aprende a nivel social, teniendo como escenario la interacción en las redes sociales en la que los adolescentes no sólo se comunican, si no también aprovechan el espacio para participar en juegos que en un primer momento es parte de entretenimiento y posteriormente se convierte en adicción.

En consecuencia se recomienda estimular al estudiante desde casa, de una forma positiva y recreativa en relación al uso de las tecnologías (videojuegos) de esta manera, los efectos del empleo no influirán negativamente en las conductas sociales del estudiante, además si se evidenciara algunas características de agresividad o adicción sería conveniente planificar programas de intervención para mejoras, como debe suceder en la Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo de estudio.

En relación al primer objetivo específico, tenemos que los niveles de la adicción a los videojuegos según la *tabla 4*, tienen una mayor concentración con el nivel regular cerca de la mitad de la muestra de estudiantes, le sigue el nivel alto con una diferencia de dos puntos porcentuales y en el nivel bajo solo aparecen la octava parte del grupo estudiado. Similares resultados a la variable se encuentran sus dimensiones abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad en el control. Infiriendo una tendencia regular a alta en el nivel de adicción a los videojuegos en la mayoría de los estudiantes.

De los resultados precisados anteriormente, se deduce la presencia de malestares como la abstinencia al tratar de disminuir y/o eliminar el uso de los videojuegos, así

mismo, un mayor abuso del tiempo de juego conlleva a una mayor tolerancia para lograr autosatisfacerse, lo que ocasiona problemas en los hábitos de salud, relaciones familiares, conductas agresivas, falta de control de sí mismo en sus actividades, llevando a una dependencia.

En la misma medida Rodríguez y García (2021), en su investigación sobre la adicción a los videojuegos en etapa escolar, tuvo como resultados que los adolescentes europeos en gran porcentaje, con edades oscilantes entre 12 a 17 años presentan condiciones de juego excesivo a los videojuegos lo que causa adicción y patologías respecto a su uso, características más predominantes en el continente asiático en la mayoría de su población. Otros datos de importancia es que el sexo masculino es de mayor recurrencia en este trastorno, el tiempo de juego, ser de familias con problemas de convivencia orienta a la adicción y un deterioro en la salud, además de conductas agresivas.

Otro antecedente de similar resultados es de Herrera (2021), en su investigación cuantitativa, correlacional, tipo básica, tuvo como objetivo comprobar si el videojuego Free Fire se vincula con los comportamientos perjudiciales en los estudiantes adolescentes de una I.E de Amazonas. Presentó una muestra de 80 estudiantes, cuyos resultados fueron que a mayor frecuencia del uso de los juegos digitales origina comportamientos agresivos, puesto que acogen roles de los personajes virtuales, mostrando indisciplina, bajo rendimiento académico, irresponsabilidad en labores escolares y distracción en clase. Concluyendo en la existencia significativa de una relación positiva entre las variables de estudio, con un Rho Spearman de 0,853.

En relación a los dos antecedentes mencionados y el nivel de adicción a los videojuegos, se evidenció la influencia negativa de los videojuegos en los individuos, iniciándose en la pérdida de control del tiempo, con tendencia a excederse con fines lúdicos, lo que origina desinterés en el desarrollo de actividades habituales, cambios de humor, abandono personal, problemas familiares entre otros.

Al respecto Chóliz y Marco (2011) emplearon la teoría psicopatológica sobre adicción establecidas en el DSM – IV para tratar la problemática, en la cual explicaron que la adicción sobre los videojuegos son un modelo inapropiado que generan daño y malestar en el sujeto que los practican constantemente, tomando

los indicadores como: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados y dificultad de control para diagnosticar el nivel de adicción y brindar un tratamiento oportuno y apropiado. Así mismo, Marco y Cholíz (2013) señalan que es el empleo compulsivo del videojuego donde la persona se excede al uso, con efectos perjudiciales. Es por ello que el DSM-5 incluye al trastorno por videojuegos como una adicción conductual, en el capítulo de Trastornos relacionados con sustancias y adictivos, puesto que las adicciones a los videojuegos estimulan los sistemas de premiación parecidos a los de las drogas (APA, 2013).

En consecuencia, se tendrán que tomar mas medidas correctivas para poder controlar la variable adicción a los videojuegos, enfatizando en un mayor control por parte de los padres como unos de los agentes principales de ayuda de solución, y un adecuado tratamiento con especialistas.

Respecto al segundo objetivo específico, según la *tabla 5*, los niveles de agresividad que tienen los estudiantes sometidos a investigación fueron: En el nivel regular se concentra el mayor porcentaje con aproximadamente la mitad de la muestra estudiada, le sigue el nivel bajo con once puntos porcentuales de diferencia y por último el nivel alto con aproximadamente un poco más de la octava parte. Se infiere un nivel de agresividad con tendencia baja a regular en la mayoría de los encuestados, es decir, presencia en los estudiantes de conductas agresivas que fueron asimiladas en un entorno social virtual, mediante la observación de modelos como los personajes en los videojuegos, además de ello, resalta el desarrollo emocional del sentimiento de ira que se va acumulando por acciones ejecutadas y sirve de factor detonante de la hostilidad, expresada en un estado defensivo, para actuar y dañar a otro individuo en cualquier circunstancia, conllevando a causar daños físicos y/o verbales.

Análogamente a los resultados la investigación descriptiva de Inca (2021), cuyo objetivo fue determinar el nivel de conducta agresiva de estudiantes de una institución educativa de Ecuador, tuvo como resultados que la muestra presentó un nivel bajo en dimensiones como agresión física y verbal, nivel medio en ira y nivel bajo en hostilidad, evidenciándose con estos datos un índice de agresividad presente.

Del mismo modo Fajardo et al. (2022), en su estudio de diseño correlacional de corte factorial tuvieron como meta explicar la relación del comportamiento agresivo

con el tiempo que invierten las personas en videojuegos, para eso se tuvo en cuenta factores como el sexo, la edad, tiempo de juego diario y centro de estudios, en una muestra de 121 alumnos. Los resultados evidenciaron agresividad verbal, instrumental y ansiedad, dependiendo del tiempo de juego, así mismo se resalta que, si se respetan los límites de tiempo de juego, estos pueden ser educativos.

Respecto a lo anterior Barkowitz (1996), define que agresividad es ofender o agraviar a las personas, una falta de respeto o un comportamiento negativo que emplea directo el victimario a la víctima (como se citó en Castillo, 2006). Así mismo, Buss (1961, como se citó en Castro y Orellana, 2021) señala que la agresión presenta tipos de conductas, las cuales se dividen en agresión física, dado por la conducta que destruye cosas u objetos durante un berrinche hacia alguna persona utilizando el cuerpo u otros objetos mediante golpes, empujones o diversos tipos de impactos peligrosos que atenten con la salud de la persona agredida. Sympas y Bekiari (2018) agrega que la agresión verbal se percibe como el ataque que causa humillación y daño psicológico en la persona agredida.

Por lo tanto, inferimos que un buen porcentaje de los encuestados tienen un nivel de agresividad que va desde lo regular a alto, debiendo tener un seguimiento para corregir y puedan canalizar de forma correcta sus frustraciones y que se relacionen de una manera adecuada con los que los rodean.

En cuanto al tercer objetivo, vemos que el valor de la correlación de Pearson es 0.395, siendo positiva y baja, y el Sig bilateral es 0.003 siendo menor de 0.05, quiere decir que es significativa, por tal motivo vemos que tiene una relación directa en menor medida, y es significativa. Podemos decir que se afirma la hipótesis, ya que existe relación entre las variables de adicción a los videojuegos y agresividad. Debemos tener cuidado con los videojuegos y el tiempo que los niños se dedican, ya que puede influenciar ese nivel de agresividad, tal como se muestra en los resultados que obtuvimos.

De igual forma Guevara et al. (2021), en su investigación correlacional sobre qué relación existe entre los comportamientos agresivos de los educandos de primero de secundaria de una Institución Educativa y la dependencia a los juegos de vídeo. Se tuvo una muestra de 49 estudiantes, cuyas edades fueron de 12 y 11 años, se encontró una relación entre los videojuegos y agresividad en los alumnos que se estudiaron con un coeficiente de Pearson de 0,777.

De manera similar Toribio (2019), explicó el estado de la problemática sobre la relación que existe entre el uso de juegos de vídeo con contenido de violencia y las diferentes variables que se relacionan a ello. Obtuvo como resultado que las actitudes de violencia por el uso de los videojuegos con este tipo de contenido varían según su personalidad, edad y contexto. Concluyéndose que depende de estas circunstancias la actitud que los jugadores tienen hacia la violencia y no del contenido violento en sí.

En el estudio de Grajales et al. (2019), se investigó la opinión acerca del juego adictivo FreeFire que tienen los estudiantes en el colegio Liceo Bogotá y si esta se encuentra relacionada a comportamientos agresivos, obteniéndose que el porcentaje máximo casi al límite de estudiantes juegan FreeFire, en algunos casos, recreándolo en la realidad. Como conclusión, opinaron los estudiantes es que el videojuego sí puede inducir comportamientos violentos puesto que lo representan en su entorno con todas sus características que incluye, pero se toman como algo lúdico y sin relevancia.

Al respecto Buss (1989, como se citó en Obregón, 2017), en su teoría del comportamiento, fundamenta que la agresividad es un elemento individual propio de la personalidad y formado por la costumbre de atacar, caracterizado por su constancia e intensidad. Se genera bajo condiciones donde la persona expone su desarrollo cotidiano, en donde las conductas agresivas se convierten en un hábito que sobresalen en una interacción pública, esto se llega a destacar en cualquier momento ya que las conductas son parte de la vida. Así mismo la teoría del aprendizaje social de Bandura (1989) expone que las conductas agresivas se asimilan por aprendizajes por observación o por imitaciones de modelos sociales de agresividad, tomando en cuenta las capacidades de reforzamiento, observaciones y generalizaciones del aprendizaje de conductas agresivas. Así mismo, menciona que un individuo forma un comportamiento adecuado si tiene buenos modelos a seguir.

En consecuencia con los estudios previos realizados, se comprueba que los videojuegos llevan a una adicción tecnológica que se vé reflejada en conductas agresivas, deteriorando las relaciones interpersonales de individuo.

## **VI. CONCLUSIONES**

1. Se evidenció que a un nivel alto o regular de adicción a los videojuegos le corresponde un regular nivel de agresividad, existiendo así la relación significativa entre ambas variables. Además, se demostró que las adicciones activas tecnológicas afectan a la conducta de los estudiantes, mediante agresiones físicas y/o verbales con sus pares y deterioro de su salud física y/o emocional. Situación que muestra indicadores que se debe tener en cuenta para mejorar en la Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.
2. Los niveles de la adicción a los videojuegos en los estudiantes de primero de secundario presentó una tendencia de nivel regular a alta en la mayoría de los estudiantes, demostrando con esto un preocupante problema a considerar resolver en la Institución Educativa, puesto que significa la presencia de malestares como la abstinencia al tratar de disminuir y/o eliminar el uso de los videojuegos, un mayor abuso del tiempo de juego conlleva a una mayor tolerancia para lograr autosatisfacerse, lo que ocasiona problemas en los hábitos de salud, relaciones familiares, conductas agresivas, falta de control de sí mismo en sus actividades, llevando a una dependencia.
3. Los niveles de agresividad indican una tendencia baja a regular en la mayoría de los estudiantes, es decir, presencia de conductas agresivas asimiladas en un entorno social, exactamente, entorno virtual, mediante la observación de modelos como los personajes en los videojuegos, desarrollando sentimientos de ira acumulativos como factor detonante de la hostilidad, expresada en un estado defensivo, para actuar y dañar a otro, conllevando a causar daños físicos y/o verbales.
4. Existe una correlación entre las variables de adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo, con un coeficiente de Pearson de 0.395, siendo positiva y moderada, con una significancia bilateral de 0.003, que siendo menor de 0.05 nos quiere decir que fue significativa, por tal motivo vemos que tiene una relación directa en menor medida, y es significativa.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. A los directivos de la Institución Educativa tomar en cuenta los resultados de la investigación sobre la adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo para tomar medidas correctivas en la solución a mediano y largo plazo de la problemática encontrada, mediante programas de intervención que incluyan las dimensiones de las variables como abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad con el control, además de agresión física, verbal, hostilidad e ira. Esto se puede llevar a cabo con apoyo de socios estratégicos del distrito de Pátapo.
2. A los directivos de la Institución Educativa planificar capacitaciones a los docentes con personal calificado para saber orientar y corregir a los estudiantes en la manifestación de sus comportamientos que han sido influenciados ya sea por la adicción a los videojuegos o agresividad en los ambientes escolares en los estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo en beneficio de la institución a mediano y largo plazo de la problemática encontrada.
3. A la plana docente de la Intitución Educativa, capacitarse sobre el uso de las herramientas tecnológicas en la creación de videojuegos educativos, de esta manera, se estimulará al estudiante a un aprendizaje tecnológico y significativo, destacando el aspecto positivo que poseen los juegos digitales y minimizando los comportamientos agresivos aprendidos en otro tipo de entornos virtuales.
4. A los directivos de la Institución Educativa planificar charlas que involucren a los padres de familia, para dar a conocer sobre la problemática, la orientación y control desde sus hogares para ser reforzados en la institución educativa, de esta manera disminuir y/o eliminar la problemática que afecta a los estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo.

## REFERENCIAS

- Alawiyah, T. (2020). The Relationship Between Aggressiveness of Students and Student's Cognitive Achievement in Islamic Religious Education (PAI) in SMA Negeri 1, Cirebon City. *International Journal of Nusantara Islam*. 8(2). 146-154.  
[https://web.archive.org/web/20201214195620id\\_/https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/ijni/article/download/10513/pdf](https://web.archive.org/web/20201214195620id_/https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/ijni/article/download/10513/pdf)
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V)*. (5<sup>a</sup> ed.).  
<https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
- Andreu, J., Peña, M. y Graña, J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*. 14(2). 476 – 482.  
<https://www.redalyc.org/pdf/727/72714245.pdf>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis Guía para la elaboración*.  
[http://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2236/1/AriasGonzales\\_ProyectoDeTesis\\_libro.pdf](http://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2236/1/AriasGonzales_ProyectoDeTesis_libro.pdf)
- Aymerich, M., Musitu, G., y Palmero, F. (2018). Family socialisation styles and hostility in the adolescent population. *Sustainability*. 10(9). 1-12. [https://mdpi-res.com/d\\_attachment/sustainability/sustainability-10-02962/article\\_deploy/sustainability-10-02962.pdf?version=1534832392](https://mdpi-res.com/d_attachment/sustainability/sustainability-10-02962/article_deploy/sustainability-10-02962.pdf?version=1534832392)
- Bandura, A. (1989). Social cognitive theory. In R. Vasta. *Annals of child development. Six theories of child development*. 6. 1-60. Greenwich, CT: JAI Press. <https://www.uky.edu/~eushe2/Bandura/Bandura1989ACD.pdf>
- Barroso, A. (2019). Videojuegos y comportamientos agresivos: una aproximación. *Alternativas cubanas en Psicología*. 4 (11). 91-100.  
[https://www.researchgate.net/publication/332138427\\_VIDEOJUEGOS\\_Y\\_COMPORTAMIENTOS\\_AGRESIVOS\\_UNA\\_APROXIMACION](https://www.researchgate.net/publication/332138427_VIDEOJUEGOS_Y_COMPORTAMIENTOS_AGRESIVOS_UNA_APROXIMACION)
- Buss, A y Perry, M. (1992). El Cuestionario de Agresión. *Revista de Personalidad y Psicología Social*. 63 (3). 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Carbonel, X. (2020). El Diagnóstico De Adicción A Videojuegos En El DSM-5 y La Cie-11: Retos Y Oportunidades Para Clínicos. *Papeles del Psicólogo /*

- Psychologist Papers.* 41(3). 211-218.  
<https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Casas, J., Repullo, R. y Donado, J. (2002). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos. *Investigación (1)*1. <https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf>
- Castillo, M. (2006). El comportamiento agresivo y sus diferentes enfoques. *Psicogente.* 9(15). 166 – 170.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552137012.pdf>
- Castro, X. y Orellana, L. (2021). Efectos del programa sobre el control de conductas agresivas en estudiantes de primaria de un colegio de Santa Anita, 2019. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69899/Castro\\_RVH-Orellana\\_LLGS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69899/Castro_RVH-Orellana_LLGS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chang, H. y Bushman, J. (2019). Effect of exposure to gun violence in video games on children's dangerous behavior with real guns: a randomized clinical trial. *JAMA network open.* 2(5). 1-11.  
<https://jamanetwork.com/journals/jamanetworkopen/fullarticle/2734799/>
- Chóliz, M. y Marco, C (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología.* 27(2). 418-426.  
<https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy.* 13 (1) 125 -141.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56025664009>
- CONCYTEC (2019). *Reglamento Renacyt.* Lima – Perú.  
[https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento\\_renacyt\\_version\\_final.pdf](https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf)
- Contini, N. (2015). Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual. *Psicodebate.* 15(2). 31-54.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5645294>
- Cuenca, D. y López, F. (2021). Videojuegos y procesos de transmediación. Una aproximación a los universos transmedia videolúdicos a través de la franquicia *Fallout.* *Virtualis,* 12(22), 18–30.  
<https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/370/419>

- Cusi, M. (2017). Conductas agresivas de los niños por influencia de los dibujos. *Revista de Investigaciones de la Escuela de Posgrado-UNA*, 6(4), 377-385. <http://revistas.unap.edu.pe/epg/index.php/investigaciones/article/view/129/115>
- Deleuze, J., Long, J., Liu, T. Q., Maurage, P. y Billieux, J. (2018). Passion or addiction? Correlates of healthy versus problematic use of videogames in a sample of French-speaking regular players. *Addictive Behaviors*. 82. 114-121. [http://www.uclp.be/wp-content/uploads/pdf/Pub/Deleuze\\_AB\\_2018.pdf](http://www.uclp.be/wp-content/uploads/pdf/Pub/Deleuze_AB_2018.pdf)
- Derella, J., Burke, D., Stepp, D. y Hipwell, E. (2019). Reciprocity in undesirable parent–child behavior? Verbal aggression, corporal punishment, and girls' oppositional defiant symptoms. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6832786/>
- Díaz, M. (2018). Autoestima y conducta agresiva en estudiantes del 3º año de secundaria de la I.E. PNP Juan Ingunza Valdivia, Callao - 2018. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo, Escuela de Posgrado]. [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21617/D3%ada\\_z\\_FMM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21617/D3%ada_z_FMM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Dioses, P. (2018). *Los videojuegos y su relación con el comportamiento agresivo de estudiantes de Primaria—Sullana, 2016* [Tesis Maestría, Universidad San Pedro. Piura]. [http://repositorio.usanpedro.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/13395/Tesis\\_62620.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/13395/Tesis_62620.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Dollard, J., Doob, L, Miller, N, Mowerer, O. y Sears, R. (1939). Frustration and agressions. New Haven, Conn.: Yale University Press. <https://content.apa.org/PsycBOOKS/toc/10022>
- Fajardo, J. , Santana, A. y Caldas, C. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá D. C. *Revista Colombiana de Educación*. 1(84). 1-21. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/12076/10635>
- Farfán, L., y Muñoz, V. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2018* [Tesis Maestría, Universidad

- Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Chiclayo].  
[https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL\\_FarfanChambergLuciana\\_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfanChambergLuciana_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf)
- Flavio, E. (2012). Videojuegos y Juventud. *Revista de Estudios de Juventud*. 98. 1-185.  
[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/50/publicaciones/Revista98\\_completa.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/50/publicaciones/Revista98_completa.pdf)
- Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019* [Tesis de Maestría, Universidad Peruana Unión].  
[https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda\\_Tesis\\_Maestro\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Fuentes, S. (2019) Conducta agresiva y convivencia escolar en estudiantes del décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Quevedo Ecuador 2019. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo, Escuela de Posgrado].  
[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/42900/Fuentes\\_RSY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/42900/Fuentes_RSY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Garriga, J. (2019). La OMS añade la adicción a los videojuegos a su lista de enfermedades. *La Vanguardia*.  
<https://www.lavanguardia.com/cribeo/geek/20190530/47436058513/la-oms-anade-la-adiccion-a-los-videojuegos-a-su-lista-de-enfermedades.html>
- González, M., Espada, J. y Tejeiro, R. (2017). Problem video game playing is related to emotional distress in adolescents. *Adicciones*. 29(3). 180-185.  
<https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745/818>
- Goodman, A. (1990). Addiction: definition and implications. *British Journal of Addiction*. 85. 1403-1408. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1360-0443.1990.tb01620.x>
- Grajales, J., Niño, M., Paez, H. y Sanchez, A. (2019). *El videojuego Free Fire y conductas violentas: Percepción en estudiantes del grado 5 del colegio Liceo Bogotá* [Tesis de Maestría, Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano. Colombia].  
<https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/1565/EL%20VIDE>

OJUEGO%20FREE%20FIRE%20Y%20CONDUCTAS%20VIOLENTAS%20  
OPERCEPCION%20EN%20ESTUDIANTES%20DEL%20GRADO%205.pdf  
?sequence=1&isAllowed=y

- Griffiths, M. (2005). Adicción A Los Videojuegos: Una Revisión De La Literatura. *Psicología Conductual*. 13 (3). 445-462.  
[https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths\\_13-3oa-1.pdf](https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf)
- Griffiths, M.D. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.  
[https://www.academia.edu/751805/Griffiths\\_M\\_D\\_1995\\_Technological\\_addictions\\_Clinical\\_Psychology\\_Forum\\_76\\_14\\_19](https://www.academia.edu/751805/Griffiths_M_D_1995_Technological_addictions_Clinical_Psychology_Forum_76_14_19)
- Guevara, G. I., Valladolid, A. M., Fernández, L. E., Olaya, C. E. y La Rosa, O. C. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria. *Revista Científica Hacedor AIAP AEC*. 5(2). 155-165.  
<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/1938>
- Gutierrez, S. (2018) Agresividad y personalidad en adolescentes de dos instituciones educativas de Villa el Salvador. [Tesis, Universidad Autónoma del Perú, Facultad de Humanidades].  
<http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/686/1/GUTIERREZ%20PENASANDY%20JOANNA.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición. Editorial McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Hernández, R. y Mendoza, P. (2018). Metodología de la Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta. Primera Edición. Editorial McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.  
[http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf)
- Herrera, B. I (2021). *Vínculo entre el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva en estudiantes del nivel secundaria de Amazonas, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/81946>

- Hood, S. y Amir, S. (2018). Biological clocks and rhythms of anger and aggression. *Frontiers in behavioral neuroscience*. 12. 4. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnbeh.2018.00004/full>
- Inca, J. (2021). *Niveles de conductas agresivas en los alumnos de bachillerato de la unidad educativa "Clemente Yerovi Indaburu", Guayaquil, 2020* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/61335>
- King, D. L. y Delfabbro, P. H. (2018). The concept of "harm" in Internet gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions*. 7 (3). 562-564. <https://akjournals.com/view/journals/2006/7/3/article-p562.xml>
- Levis, D. (2013). *Los Videojuegos, un fenómeno de masas. (2ª ed.)*. Sivel, Palabras Escritas. <https://docplayer.es/13846152-Diego-levis-los-videojuegos-un-fenomeno-de-masas.html>
- López del Pino, C., Burón, A., Rodríguez, L. T. y Poveda, M. M. (2009) Propiedades psicométricas del cuestionario AQ aplicado a población adolescente. *EduPsykhé: Revista de psicología y psicopedagogía*, 8(1), 79 - 94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3040319>
- Lora, M., Sevillano, J., García, R., Rodríguez, T. y Vilca, Y. (2021). Efectos del programa educativo "Libres de COVID-19" sobre las habilidades sociales preventivas del adolescente. *Horizonte Médico (Lima)*. 21(4). <https://www.horizontemedico.usmp.edu.pe/index.php/horizontemed/article/view/1387/994>
- Lupu, V., y Lupu, I. R. (2018). Romanian National Prevalence Study—problem and pathological gambling in children and adolescents. *Clujul Medical*, 91(4), 435- 440. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6296727/>
- Marco, C. y Chóliz, M. (2013). *Prevención De La Adicción A Videojuegos: Eficacia De Las Técnicas De Control De La Impulsividad En El Programa Prevtec 3.1*. [Tesis Doctoral, Universidad de Valencia] <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/28739/Tesis%20Doctoral%20Preveni%C3%B3n%20Adicci%C3%B3n%20Videojuegos%20Marco.pdf?sequence=1>
- Martínez, J. (2020). Los videojuegos, una adicción para los adolescentes. Video Games, an Addiction to the Teenagers. *UAEH Con-Ciencia Serrana Boletín*

- Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco.* (3). 40-41.  
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/download/5076/6577/>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, A. E., Huari, T. y Campos, G. A. (2012) Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de Investigación en Psicología.* 15(1).147-161. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8176397>
- Ministerio de Salud (2021). Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. *gob.pe. Plataforma única del Estado Peruano.*  
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Ñaupas, H, Valdivia, M, Palacios, J., y Romero, H. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. Quinta Edición. Ediciones de la U.
- Obregón, G. (2017). Resentimiento y Agresividad en Estudiantes de 5to de Secundaria. *Revista UNIFÉ.* 25 (2). 199 – 208.  
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/download/355/88#:~:text=Buss%20y%20Perry%2C%20refieren%20que,que%20generalmente%20no%20es%20observable.>
- Osa, N. (2019). Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional. *UIBRepositori.* <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/150348>
- Palumbo, S., Mariotti, V., Iofrida, C., y Pellegrini, S. (2018). Genes and aggressive behavior: epigenetic mechanisms underlying individual susceptibility to aversive environments. *Frontiers in behavioral neuroscience,* 12, 117.  
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnbeh.2018.00117/full>
- Peralta, L. y Torres, C. (2021). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS-Revista de investigación y casos en salud.* 5 (3). 118 – 129.  
<https://casus.ucss.edu.pe/index.php/casus/article/view/263>
- Rodriguez, M y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global.* 20 (62). 557- 574.

- [https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1695-61412021000200017&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1695-61412021000200017&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Ruíz, R. (2021). Estadísticas de las Tecnologías de Informática y Comunicación en los Hogares. *Instituto Nacional de Estadística e Informática*. 2. 1-49. <https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/02-informe-tecnico-tic-i-trimestre-2021.pdf>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*. 16(4). 1–13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sege, R. y Siegel B. (2018). Effective Discipline to Raise Healthy Children. *American Academy of Pediatrics*. 142(6). 1–10. <http://www.championsforchildrenhr.org/wp-content/uploads/2020/04/AAP-Policy-2018-Sege-Siegel-AAP.pdf>
- Shantz, C. (2017). Conflicts between children. *Child Development*. 58 (2). 283-305. <https://psycnet.apa.org/record/1987-21607-001>
- Suomi, A., Lucas, N., Dowling, N. y Delfabbro, P. (2022). Parental problem gambling and child wellbeing: systematic review and synthesis of evidence. *Addictive behaviors*. 126. 107-205. [https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Suomi%20et%20al%20\(2022\)\\_Parental%20problem%20gambling%20and%20child%20wellbeing\\_final.pdf](https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Suomi%20et%20al%20(2022)_Parental%20problem%20gambling%20and%20child%20wellbeing_final.pdf)
- Sympas, I. y Bekiari, A. (2018). Differences between leadership style and verbal aggressiveness profile of coaches and the satisfaction and goal orientation of young athletes. *Journal of Physical Education and Sport*. 18. 1008-1015. <https://efsupit.ro/images/stories/iulie2018/Art%20149.pdf>
- Tintaya, G. (2018). Propiedades Psicométricas Del Cuestionario De Agresión De Buss y Perry-AQ En Adolescentes De Lima Sur. *Acta Psicológica Peruana*, 3 (1) 85-113. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/126>
- Toribio, J. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio*

<https://www.redalyc.org/journal/6138/613865231004/613865231004.pdf>

- Torres, S., Hidalgo, G. y Suárez, K. (2020). Social skills and academic performance in High School Adolescents. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*. 4(15) 267 - 276. [http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v4n15/v4n15\\_a09.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v4n15/v4n15_a09.pdf)
- Veroude, K., Zhang-James, Y., Fernández-Castillo, N., Bakker, M. J., Cormand, B., and Faraone, S. V. (2016). Genetics of aggressive behavior: an overview. *Am. J. Med. Genet. B Neuropsychiatr. Genet.* 171, 3–43. doi: 10.1002/ajmg.b.32364
- Waltes, R., Chiocchetti, G. y Freitag, M. (2016). The neurobiological basis of human aggression: a review on genetic and epigenetic mechanisms. *American Journal of Medical Genetics Part B: Neuropsychiatric Genetics*. 171(5). 650-675. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/ajmg.b.32388>

## ANEXOS

### Anexo 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

**Título de la tesis:** Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS	VARIABLES	POBLACIÓN Y MUESTRA	ENFOQUE / TIPO/DISEÑO	TÉCNICA / INSTRUMENTO
<p><b>Problemas General</b> ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo, año 2022?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar el grado de relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo, año 2022.</p>	<p><b>H Nula:</b> No existe relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo, año 2022.</p>	<p><b>Adicción a los Videojuegos</b></p>	<p><b>UNIDAD DE ANÁLISIS</b> Estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.</p> <p><b>Criterios de Inclusión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiantes de ambos sexos.</li> <li>- Con edades que oscilan entre 11 a 13 años.</li> <li>- Estudiantes que disponen de internet y dispositivos tecnológicos como el celular, computadora escritorio, laptop o Tablet.</li> </ul>	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Tipo:</b> Básica</p> <p><b>Diseño:</b> Correlacional</p>	<p>Encuesta</p> <p>Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) Marco y Cholí (2011)</p> <p>Cuestionario de Agresividad (AQ) Buss – Perry (1992)</p> <p>R de Pearson</p>
<p><b>Problemas Específicos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cuál es el nivel de adicción a los videojuegos en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo?</li> <li>2. ¿Cuál es el nivel de agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo?</li> <li>3. ¿Cuál es el grado de relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad de estudiantes de primero</li> </ol>	<p><b>Objetivos Específicos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar el nivel de adicción a los videojuegos en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.</li> <li>2. Diagnosticar el nivel de agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.</li> <li>3. Establecer el grado de relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en</li> </ol>	<p><b>H. Alternativa:</b> Si existe relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo, año 2022.</p>	<p><b>Agresividad</b></p>	<p><b>Criterios de Exclusión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiantes sin conectividad.</li> <li>- Estudiantes con problemas graves de salud.</li> </ul> <p><b>POBLACIÓN</b> La población quedó representada por 61 varones y 70 mujeres de</p>		

<p>de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo?</p>	<p>estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.</p>			<p>todas las secciones del primero de secundaria, siendo un total de 131 estudiantes.</p> <p><b>MUESTRA</b> La presente investigación de estudio tiene como muestra un total de 56 estudiantes del primero de secundaria de una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.</p> <p>Técnica de Muestreo aleatorio Probabilístico</p>		
--	---	--	--	--	--	--

## Anexo 2. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

*Título de la tesis: Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.*

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Adicción a los Videojuegos</b>	Consiste en el uso desmedido y compulsivo de los videojuegos, donde la persona se le dificulta en exceso dejar de practicarlo, siendo consciente de sus efectos perjudiciales. Esta adicción se caracteriza por presentar cuatro factores: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad de control (Chóliz y Marcos, 2011).	Modelo de conductas adherentes en las personas que las direcciona hacia una acción lúdica, lo que conlleva a un deterioro o malestar, clínicamente significativos expresados por factores como la abstinencia, tiempo de juego excesivo, problemas asociados a los videojuegos, dificultad de control.	Abstinencia	Necesidad de participar en los videojuegos Sentimiento de distracción frente a los problemas	Ordinal De Intervalo  Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Marcos y Chóliz (2011)  Escala de Likert - Totalmente en desacuerdo (0) - Un poco en desacuerdo (1) - Neutral (2) - Un poco de acuerdo (3) - Totalmente de acuerdo (4)
			Abuso y tolerancia	Tiempo dedicado a los videojuegos Priorización en el uso de videojuegos	
			Problemas asociados a los videojuegos	Discusiones familiares Inicio de conductas inadecuadas	
			Dificultad en el control	Imposibilidad de cumplir con sus labores por priorizar su participación con los videojuegos	
<b>Agresividad</b>	Es la respuesta continua y persistente que caracteriza a la persona, con el objetivo de perjudicar a otro individuo. Se expresa de dos maneras tanto física y verbal, asistidas por dos emociones la ira y la hostilidad (Buss y Perry, 1989).	Disposición a actuar en distintas situaciones, atacando física o verbalmente a otro; Se expresa a través de estilos como hostilidad, ira, agresión física y agresión verbal.	Hostilidad	Sensación de Infortunio y/o injusticia Deseo de hacer daño o agredir	Ordinal De Intervalo  Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss – Perry (1992).  Escala de Likert - Totalmente en desacuerdo (0) - Un poco en desacuerdo (1) - Neutral (2) - Un poco de acuerdo (3) - Totalmente de acuerdo (4)
			Ira	Componente emocional negativo	
				Furia	
				Irritación	
				Cólera	
			Agresión Física	Golpes	
				Peleas	
				Agresión hacia sus compañeros	
			Agresión Verbal	Discusión	
				Amenazas	
Ofensa					

### Anexo 3. FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

#### TEST DE ADICCIÓN AL JUEGO (TDV)

CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
1. Nombre del instrumento	Test de Dependencia de Videojuegos (TDV).
2. Autores	Chóliz y Marco
3. Procedencia	Valencia - España
4. Ámbito de aplicación	Estudiantes de Secundaria
5. Dimensiones a medir	Abstinencia, Abuso-Tolerancia, Problemas asociados a Iso videojuegos y Dificultad de control.
6. Total de dimensiones	04
7. Escala de medición	Likert
8. Escala	Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Neutro De acuerdo Totalmente de Acuerdo
9. Valoración por ítem	Máxima: 4 Mínima: 0
10. Total de ítems	25 ítems I dimensión: 10 ítems II dimensión: 5 ítems III dimensión: 4 ítems IV dimensión: 6 ítems
11. Tipo de administración	Individual
12. Tiempo de	50 minutos aproximadamente.
13. Constructo que evalúa	Niveles de Adicción a los videojuegos
14. Validez	Expertos
15. Confiabilidad	Consistencia Interna: Alfa de Cronbach de 0.94

## Anexo 4. TEST DE ADICCIÓN A LOS VIDEOS JUEGOS

**Autor: Chóliz y Marco (2011)**

Edad: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

**Instrucciones:** Responde a situaciones que se presentan en tu quehacer diario para ello utiliza cualquiera de las 5 alternativas.

**MARQUE CON UN ASPA (X) LA ALTERNATIVA QUE MEJOR VALORA CADA ITEM:**

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN				
			Totalmente en desacuerdo (0)	En desacuerdo (1)	Neutro (2)	De acuerdo (3)	Totalmente de Acuerdo (4)
Abstinencia	Necesidad de participar en los videojuegos	1. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
		2. Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo la necesidad de jugar					
		3. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
		4. Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
		5. Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos					
		6. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
		7. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos, o tenga que ir a algún sitio					
	Sentimiento de distracción frente a los problemas	8. Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					
		9. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
		10. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún					

		videojuego para distraerme.					
Abuso y Tolerancia	Tiempo dedicado a los videojuegos	11. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
		12. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé					
		13. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
	Priorización en el uso de videojuegos	14. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
		15. Creo que juego demasiado con los videojuegos.					
Problemas asociados a los videojuegos	Discusiones familiares	16. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					
		17. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
		18. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
	Inicio de conductas inadecuadas	19. He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).					
Dificultad en el control	Imposibilidad de cumplir con sus labores por priorizar su participación	20. Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos					
		21. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a					

	con los videojuegos	jugar con algún videojuego.					
		22.Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
		23.En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo con un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
		24.Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
		25.Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en los videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					

### BAREMACIÓN

PUNTAJE GENERAL	NIVELES
0 - 33	BAJO
34 - 66	REGULAR
67 - 100	ALTO

## Anexo 5. FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

### CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (Aggression Questionnaire – AQ)

CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
16. Nombre del instrumento	Cuestionario de Agresión (Aggression Questionnaire – AQ)
17. Autores	Buss y Perry
18. Procedencia	Madrid - España
19. Adaptado en la escala valorativa	Rojas Roncal Flor Kateryn
20. Ámbito de aplicación	Entre 10 y 19 años
21. Dimensiones a medir	Hostilidad, ira, agresión física, agresión verbal
22. Total de dimensiones	04
23. Escala de medición	Likert
24. Escala Original	Completamente Falso para mí = 1 , Bastante falso para mí = 2, Ni verdadero ni falso para mí = 3, Bastante verdadero para mí = 4, Completamente verdadero para mí = 5.
25. Escala Adaptada	Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Neutro De acuerdo Totalmente de Acuerdo
26. Valoración por Ítem	Máxima: 4 Mínima: 0
27. Total de ítems	29 ítems I dimensión: 8 ítems II dimensión: 7 ítems III dimensión: 9 ítems IV dimensión: 5 ítems
28. Tipo de administración	Individual - Colectiva.
29. Tiempo de	20 minutos aproximadamente.
30. Constructo que evalúa	Niveles de agresividad
31. Validez	Expertos
32. Confiabilidad	Consistencia Interna: Alfa de Cronbach de 0.91

## **Anexo 6. CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (*Aggression Questionnaire – AQ*)**

**Autor:** Buss y Perry (1992)

**Adaptado en la escala valorativa:** Rojas Roncal Flor Kateryn

Edad: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

**Instrucciones:** Responde a situaciones que se presentan en tu quehacer diario para ello utiliza cualquiera de las 5 Alternativas.

**MARQUE CON UN ASPA (X) LA ALTERNATIVA QUE MEJOR VALORA CADA ÍTEM:**

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN				
			Totalmente en desacuerdo (0)	En desacuerdo (1)	Neutro (2)	De acuerdo (3)	Totalmente de Acuerdo (4)
Hostilidad	Sensación de Infortunio y/o injusticia	1. En ocasiones, siento que la vida me ha tratado injustamente.					
		2. Parece que siempre son otros los que tienen más suerte que yo.					
		3. Sé que mis amigos hablan mal de mí a mis espaldas.					
		4. Algunas veces siento que las personas se están riendo de mí a mis espaldas.					
		5. Cuando los demás se muestran especialmente amigables, me pregunto qué querrán.					
	Deseo de hacer daño o agredir	6. A veces soy bastante envidioso(a).					
		7. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado por algunas cosas.					
		8. Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
Ira	Componente emocional negativo	9. Soy una persona tranquila.					
		10. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
		11. Tengo dificultades para controlar mi genio.					
	Furia	12. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
		13. Algunas veces me enojo sin razón.					
	Irritación	14. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					

	Cólera	15. Cuando las cosas no me salen bien, muestro el enojo que tengo.					
Agresión Física	Golpes	16. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
		17. He llegado a estar tan enojado que rompía cosas.					
	Peleas	18. Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal.					
		19. He amenazado a gente que conozco.					
		20. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
	Agresión hacia sus compañeros	21. Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona.					
		22. Hay personas que me provocan a tal punto que llegamos a pegarnos.					
		23. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
		24. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
	Agresión Verbal	Discusión	25. Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.				
26. Mis amigos dicen que discuto mucho.							
27. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.							
Amenazas		28. Cuando mis compañeros me molestan, discuto con ellos.					
Ofensa		29. A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros.					

### BAREMACIÓN

PUNTAJE GENERAL	NIVELES
0 – 38	BAJO
39 - 77	REGULAR
78 - 116	ALTO

## Anexo 7. PRUEBA DE FIABILIDAD CON ALFA DE CRONBACH

### PRUEBA DE FIABILIDAD DE LA VARIABLE 1: Adicción a los Videojuegos

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,845	,888	25

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	69,90	215,656	-,046	,851
P2	69,30	208,456	,431	,841
P3	69,60	196,933	,488	,836
P4	69,70	202,456	,371	,840
P5	69,20	198,622	,821	,832
P6	70,70	211,122	,042	,854
P7	70,40	209,378	,084	,852
P8	69,20	198,622	,821	,832
P9	69,90	207,878	,155	,848
P10	69,80	193,067	,431	,838
P11	69,70	193,344	,567	,833
P12	69,40	201,156	,688	,835
P13	70,80	191,956	,457	,837
P14	69,90	191,878	,610	,831
P15	69,30	198,678	,808	,832
P16	71,30	190,233	,446	,838
P17	70,40	186,711	,482	,836
P18	70,20	199,956	,354	,841
P19	70,30	196,233	,353	,842
P20	70,50	207,389	,132	,850
P21	69,90	191,211	,548	,833
P22	69,50	203,611	,468	,838
P23	69,20	203,067	,589	,837
P24	69,70	201,789	,277	,844
P25	69,40	192,933	,798	,828

## PRUEBA DE FIABILIDAD DE LA VARIABLE 2: Agresividad

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,936	,928	29

<b>Estadísticas de total de elemento</b>				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	57,90	579,656	,558	,934
P2	56,00	630,000	-,114	,941
P3	57,20	571,733	,669	,933
P4	57,50	582,722	,491	,935
P5	55,80	625,511	-,052	,939
P6	57,50	571,833	,701	,933
P7	56,50	579,833	,710	,933
P8	56,40	599,600	,383	,936
P9	56,50	665,389	-,860	,945
P10	56,80	571,956	,734	,932
P11	56,70	567,567	,756	,932
P12	56,80	580,844	,512	,935
P13	56,90	589,211	,479	,935
P14	56,80	596,400	,368	,936
P15	57,10	560,989	,803	,931
P16	57,90	566,322	,782	,932
P17	58,00	583,778	,483	,935
P18	57,30	575,789	,707	,933
P19	58,20	575,067	,656	,933
P20	57,70	555,789	,809	,931
P21	57,10	584,989	,713	,933
P22	56,90	565,656	,792	,931
P23	58,10	578,322	,667	,933
P24	57,00	564,667	,817	,931
P25	56,90	571,878	,700	,933
P26	57,60	570,044	,578	,934
P27	57,70	585,122	,533	,935
P28	57,20	577,067	,664	,933
P29	57,60	584,933	,733	,933

## Anexo 8 . FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

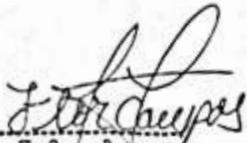
**TÍTULO DE LA TESIS: Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Adicción a los Videojuegos	Abstinencia	Necesidad de participar en los videojuegos	1. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	X		X		X		X		
			2. Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo la necesidad de jugar	X		X		X		X		
			3. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	X		X		X		X		
			4. Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	X		X		X		X		
			5. Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos	X		X		X		X		
			6. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	X		X		X		X		
			7. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos, o tenga que ir a algún sitio	X		X		X		X		
	Sentimiento de distracción frente a los problemas	8. Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	X		X		X		X			
		9. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	X		X		X		X			
		10. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	X		X		X		X			
	Abuso y tolerancia	Tiempo dedicado a los videojuegos	11. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X		X		X		X		
			12. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	X		X		X		X		
			13. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	X		X		X		X		

		Priorización en el uso de videojuegos	14. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	X		X		X		X		
			15. Creo que juego demasiado con los videojuegos.	X		X		X		X		
Problemas asociados a los videojuegos	Discusiones familiares	16. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	X		X		X		X			
	Inicio de conductas inadecuadas	17. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	X		X		X		X			
		18. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	X		X		X		X			
Dificultad en el control	Imposibilidad de cumplir con sus labores por priorizar su participación con los videojuegos	19. He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).	X		X		X		X			
		20. Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos	X		X		X		X			
		21. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	X		X		X		X			
		22. Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	X		X		X		X			
		23. En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo con un videojuego, aunque sólo sea un momento.	X		X		X		X			
		24. Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	X		X		X		X			
		25. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en los videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	X		X		X		X			

Grado y Nombre del Experto: Dra. Flor Campos Bustamante

Firma del experto :




Dra. Flor Campos Bustamante  
SUB DIRECTORA

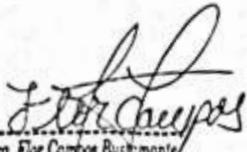
EXPERTO EVALUADOR

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Agresividad	Hostilidad	Sensación de Infortunio y/o injusticia	1.En ocasiones, siento que la vida me ha tratado injustamente.	X		X		X		X		
			2.Parece que siempre son otros los que tienen más suerte que yo.	X		X		X		X		
			3.Sé que mis "amigos" hablan mal de mí a mis espaldas.	X		X		X		X		
			4.Algunas veces siento que las personas se están riendo de mí a mis espaldas.	X		X		X		X		
			5. Cuando los demás se muestran especialmente amigables, me pregunto qué querrán.	X		X		X		X		
		Deseo de hacer daño o agredir	6. A veces soy bastante envidioso(a).	X		X		X		X		
			7. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado por algunas cosas.	X		X		X		X		
			8. Desconfío de desconocidos demasiado amigables	X		X		X		X		
	Ira	Componente emocional negativo	9. Soy una persona tranquila.	X		X		X		X		
			10. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	X		X		X		X		
			11. Tengo dificultades para controlar mi genio.	X		X		X		X		
		Furia	12. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	X		X		X		X		
			13. Algunas veces me enojo sin razón.	X		X		X		X		
		Irritación	14. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.	X		X		X		X		
		Cólera	15. Cuando las cosas no me salen bien, muestro el enojo que tengo.	X		X		X		X		
	Agresión Física	Golpes	16. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	X		X		X		X		
			17. He llegado a estar tan enojado que rompía cosas.	X		X		X		X		
		Peleas	18. Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal.	X		X		X		X		
			19. He amenazado a gente que conozco.	X		X		X		X		

Agresión Verbal	Agresión hacia sus compañeros	20. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	X		X		X		X	
		21. Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona.	X		X		X		X	
		22. Hay personas que me provocan a tal punto que llegamos a pegarnos.	X		X		X		X	
		23. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	X		X		X		X	
		24. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	X		X		X		X	
	Discusión	25. Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	X		X		X		X	
		26. Mis amigos dicen que discuto mucho.	X		X		X		X	
		27. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	X		X		X		X	
	Amenazas	28. Cuando mis compañeros me molestan, discuto con ellos.	X		X		X		X	
	Ofensa	29. A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros.	X		X		X		X	

*Grado y Nombre del Experto: Dra. Flor Campos Bustamante*

Firma del experto :




  
 Dra. Flor Campos Bustamante
   
 SUB DIRECTORA

EXPERTO EVALUADOR

## Anexo 9. INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### 1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.

### 2. NOMBRE DE LOS INSTRUMENTOS:

Test De Dependencia De Videojuegos (TDV)  
Cuestionario De Agresión (Aggression Questionnaire – AQ)

### 3. TESISISTA:

Br.: Rojas Roncal Flor Kateryn

### 4. DECISIÓN:

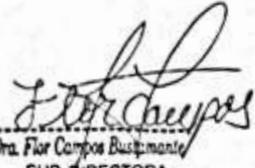
Después de haber revisado los instrumentos de recolección de datos, procedió a validarlos teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirán recoger información concreta y real de las variables en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 15 de junio de 2022

  
  
Dra. Flor Campos Bustamante  
SUB DIRECTORA  
Dra. en Educación Campos Bustamante Flor  
DNI 16629497



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	<b>CAMPOS BUSTAMANTE DE SUAREZ</b>
Nombres	<b>FLOR DE MARIA</b>
Tipo de Documento de Identidad	<b>DNI</b>
Numero de Documento de Identidad	<b>16629497</b>

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	<b>UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO</b>
Rector	<b>LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION</b>
Secretario General	<b>SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL</b>
Director	<b>PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL</b>

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	<b>DOCTOR</b>
Denominación	<b>DOCTORA EN EDUCACION</b>
Fecha de Expedición	<b>09/04/18</b>
Resolución/Acta	<b>0093-2018-UCV</b>
Diploma	<b>052-031689</b>
Fecha Matrícula	<b>05/01/2015</b>
Fecha Egreso	<b>31/12/2016</b>

Fecha de emisión de la constancia: 28 de Julio de 2022



  
\_\_\_\_\_  
**JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA**  
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación Superior  
Universitaria - Sune



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de Agente automatizado.  
Fecha: 28/07/2022 16:33:00-0500

CÓDIGO VIRTUAL 0000838164

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

## Anexo 10. FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

**TÍTULO DE LA TESIS: Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Adicción a los Videojuegos	Abstinencia	Necesidad de participar en los videojuegos	1. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	X		X		X		X		
			2. Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo la necesidad de jugar	X		X		X		X		
			3. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	X		X		X		X		
			4. Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	X		X		X		X		
			5. Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos	X		X		X		X		
			7. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	X		X		X		X		
			7. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos, o tenga que ir a algún sitio	X		X		X		X		
	Sentimiento de distracción frente a los problemas	8. Cuando me encuentro mal me refugio en mi videojuegos	X		X		X		X			
		9. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	X		X		X		X			
		10. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	X		X		X		X			
	Abuso y tolerancia	Tiempo dedicado a los videojuegos	11. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X		X		X		X		
			12. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	X		X		X		X		
			13. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	X		X		X		X		

		Priorización en el uso de videojuegos	14. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	X		X		X		X		
			15. Creo que juego demasiado con los videojuegos.	X		X		X		X		
Problemas asociados a los videojuegos	Discusiones familiares		16. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	X		X		X		X		
			17. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	X		X		X		X		
	Inicio de conductas inadecuadas		18. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	X		X		X		X		
			19. He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).	X		X		X		X		
			20. Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos	X		X		X		X		
Dificultad en el control	Imposibilidad de cumplir con sus labores por priorizar su participación con los videojuegos		21. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	X		X		X		X		
			22. Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	X		X		X		X		
			23. En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo con un videojuego, aunque sólo sea un momento.	X		X		X		X		
			24. Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	X		X		X		X		
			26. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en los videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto: Mg. Zentner Alva Onelia Julia Mercedes

Firma del experto :

EXPERTO EVALUADOR

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Agresividad	Hostilidad	Sensación de Infortunio y/o injusticia	1.En ocasiones, siento que la vida me ha tratado injustamente.	X		X		X		X		
			2.Parece que siempre son otros los que tienen más suerte que yo.	X		X		X		X		
			3.Sé que mis "amigos" hablan mal de mí a mis espaldas.	X		X		X		X		
			4.Algunas veces siento que las personas se están riendo de mí a mis espaldas.	X		X		X		X		
			5. Cuando los demás se muestran especialmente amigables, me pregunto qué querrán.	X		X		X		X		
		Deseo de hacer daño o agredir	6. A veces soy bastante envidioso(a).	X		X		X		X		
			7. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado por algunas cosas.	X		X		X		X		
			8. Desconfío de desconocidos demasiado amigables	X		X		X		X		
	Ira	Componente emocional negativo	9. Soy una persona tranquila.	X		X		X		X		
			10. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	X		X		X		X		
			11. Tengo dificultades para controlar mi genio.	X		X		X		X		
		Furia	12. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	X		X		X		X		
			13. Algunas veces me enojo sin razón.	X		X		X		X		
		Irritación	14. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.	X		X		X		X		
	Cólera	15. Cuando las cosas no me salen bien, muestro el enojo que tengo.	X		X		X		X			
	Agresión Física	Golpes	16. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	X		X		X		X		
			17. He llegado a estar tan enojado que rompía cosas.	X		X		X		X		

Agresión Verbal	Peleas	18. Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal.	X		X		X		X	
		19. He amenazado a gente que conozco.	X		X		X		X	
		20. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	X		X		X		X	
	Agresión hacia sus compañeros	21. Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona.	X		X		X		X	
		22. Hay personas que me provocan a tal punto que llegamos a pegarnos.	X		X		X		X	
		23. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	X		X		X		X	
		24. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	X		X		X		X	
	Discusión	25. Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	X		X		X		X	
		26. Mis amigos dicen que discuto mucho.	X		X		X		X	
		27. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	X		X		X		X	
	Amenazas	28. Cuando mis compañeros me molestan, discuto con ellos.	X		X		X		X	
	Ofensa	29. A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros.	X		X		X		X	

Grado y Nombre del Experto: Mg. Zentner Alva Onelia Julia Mercedes

Firma del experto :

EXPERTO EVALUADOR

## Anexo 11. INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### 1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo

### 2. NOMBRE DE LOS INSTRUMENTOS:

Test De Dependencia De Videojuegos (TDV)

Cuestionario De Agresión (Aggression Questionnaire – AQ)

### 3. TESISISTA:

Br.: Rojas Roncal Flor Kateryn

### 4. DECISIÓN:

Después de haber revisado los instrumentos de recolección de datos, procedió a validarlos teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirán recoger información concreta y real de las variables en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 15 de junio de 2022

---

Mg. Zentner Alva, Onelia Julia Mercedes  
DNI 43529163



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **ZENTNER ALVA**  
Nombres **ONELIA JULIA MERCEDES**  
Tipo de Documento de Identidad **DNI**  
Numero de Documento de Identidad **43529163**

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**  
Rector **TANTALEÁN RODRÍGUEZ JEANNETTE CECILIA**  
Secretario General **LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA**  
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**  
Denominación **MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**  
Fecha de Expedición **21/02/22**  
Resolución/Acta **0067-2022-UCV**  
Diploma **052-149478**  
Fecha Matrícula **31/08/2020**  
Fecha Egreso **31/01/2022**

Fecha de emisión de la constancia: **19 de Agosto de 2022**



CÓDIGO VIRTUAL 0000873075

**JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA**  
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de Agente automatizado.  
Fecha: 19/08/2022 01:50:08-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

## Anexo 12. FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

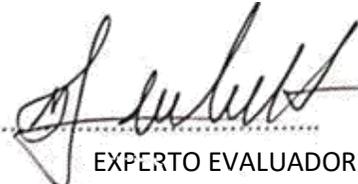
**TÍTULO DE LA TESIS: Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Adicción a los Videojuegos	Abstinencia	Necesidad de participar en los videojuegos	1. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	X		X		X		X		
			2. Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo la necesidad de jugar	X		X		X		X		
			3. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	X		X		X		X		
			4. Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	X		X		X		X		
			5. Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos	X		X		X		X		
			8. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	X		X		X		X		
			7. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos, o tenga que ir a algún sitio	X		X		X		X		
	Sentimiento de distracción frente a los problemas	8. Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	X		X		X		X			
		9. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	X		X		X		X			
		10. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	X		X		X		X			
	Abuso y tolerancia	Tiempo dedicado a los videojuegos	11. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X		X		X		X		
			12. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	X		X		X		X		
			13. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	X		X		X		X		

		Priorización en el uso de videojuegos	14. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	X		X		X		X		
			15. Creo que juego demasiado con los videojuegos.	X		X		X		X		
Problemas asociados a los videojuegos	Discusiones familiares		16. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	X		X		X		X		
		Inicio de conductas inadecuadas	17. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	X		X		X		X		
			18. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	X		X		X		X		
		19. He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).	X		X		X		X			
	Dificultad en el control	Imposibilidad de cumplir con sus labores por priorizar su participación con los videojuegos	20. Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos	X		X		X		X		
21. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.			X		X		X		X			
22. Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.			X		X		X		X			
23. En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo con un videojuego, aunque sólo sea un momento.			X		X		X		X			
24. Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos			X		X		X		X			
27. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en los videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).			X		X		X		X			

Grado y Nombre del Experto: Mg. López Herrera Mercy

Firma del experto :



EXPERTO EVALUADOR

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Agresividad	Hostilidad	Sensación de Infortunio y/o injusticia	1.En ocasiones, siento que la vida me ha tratado injustamente.	X		X		X		X		
			2.Parece que siempre son otros los que tienen más suerte que yo.	X		X		X		X		
			3.Sé que mis "amigos" hablan mal de mí a mis espaldas.	X		X		X		X		
			4.Algunas veces siento que las personas se están riendo de mí a mis espaldas.	X		X		X		X		
			5. Cuando los demás se muestran especialmente amigables, me pregunto qué querrán.	X		X		X		X		
		Deseo de hacer daño o agredir	6. A veces soy bastante envidioso(a).	X		X		X		X		
			7. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado por algunas cosas.	X		X		X		X		
			8. Desconfío de desconocidos demasiado amigables	X		X		X		X		
	Ira	Componente emocional negativo	9. Soy una persona tranquila.	X		X		X		X		
			10. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	X		X		X		X		
			11. Tengo dificultades para controlar mi genio.	X		X		X		X		
		Furia	12. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	X		X		X		X		
			13. Algunas veces me enojo sin razón.	X		X		X		X		
		Irritación	14. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.	X		X		X		X		
	Cólera	15. Cuando las cosas no me salen bien, muestro el enojo que tengo.	X		X		X		X			
	Agresión	Golpes	16. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	X		X		X		X		
			17. He llegado a estar tan enojado que rompía cosas.	X		X		X		X		

Agresión Verbal	Peleas	18. Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal.	X		X		X		X	
		19. He amenazado a gente que conozco.	X		X		X		X	
		20. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	X		X		X		X	
	Agresión hacia sus compañeros	21. Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona.	X		X		X		X	
		22. Hay personas que me provocan a tal punto que llegamos a pegarnos.	X		X		X		X	
		23. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	X		X		X		X	
		24. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	X		X		X		X	
	Discusión	25. Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	X		X		X		X	
		26. Mis amigos dicen que discuto mucho.	X		X		X		X	
		27. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	X		X		X		X	
	Amenazas	28. Cuando mis compañeros me molestan, discuto con ellos.	X		X		X		X	
	Ofensa	29. A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros.	X		X		X		X	

*Grado y Nombre del Experto: Mg. López Herrera Mercy*

*Firma del experto :*

EXPERTO EVALUADOR

## Anexo 13. INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### 1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una Institución Educativa de Pátapo, Chiclayo.

### 2. NOMBRE DE LOS INSTRUMENTOS:

Test De Dependencia De Videojuegos (TDV)

Cuestionario De Agresión (Aggression Questionnaire – AQ)

### 3. TESISISTA:

Br.: Rojas Roncal Flor Kateryn

### 4. DECISIÓN:

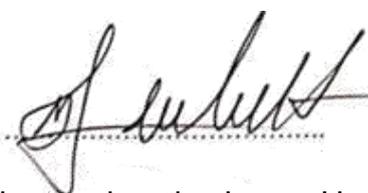
Después de haber revisado los instrumentos de recolección de datos, procedió a validarlos teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirán recoger información concreta y real de las variables en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 15 de junio de 2022



Mg. En psicología educativa Lopez Herrera Mercy  
DNI 41338055



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DEGRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **LOPEZ HERRERA**  
Nombres **MERCY**  
Tipo de Documento de Identidad **DNI**  
Numero de Documento de Identidad **41338055**

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**  
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**  
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**  
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**  
Denominación **MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**  
Fecha de Expedición **19/06/20**  
Resolución/Acta **0119-2020-UCV**  
Diploma **052-085151**  
Fecha Matrícula **03/01/2010**  
Fecha Egreso **31/12/2011**

Fecha de emisión de la constancia: **28 de Julio de 2022**



**JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA**

**JEFA**

**Unidad de Registro de Grados y Título  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria - Sunedu**



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de Agente automatizado.  
Fecha: 28/07/2022 16:53:54-0500

**CÓDIGO VIRTUAL 0000838176**

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala

## Anexo 14. BAREMACIÓN POR DIMENSIONES/ VARIABLES

VARIABLE I					
VARIABLE	DIMENSIONES	Preguntas	CANTIDAD DE PREGUNTAS	Niveles por Dimensión	Niveles por variable
<b>Adicción a los Videojuegos</b>	Abstinencia	1 - 10	10	BAJO (0 - 13) REGULAR (14 - 26) ALTO (27 - 40)	BAJO (0 - 33) REGULAR (34 - 66) ALTO (67 - 100)
	Abuso y Tolerancia	11 - 15	5	BAJO (0 - 6) REGULAR (7 - 13) ALTO (14 - 20)	
	Problemas asociados a los videojuegos	16 - 19	4	BAJO (0 - 5) REGULAR (6 - 10) ALTO (11 - 16)	
	Dificultad en el control	20 - 25	6	BAJO (0 - 8) REGULAR (9 - 16) ALTO (18 - 24)	

VARIABLE II					
VARIABLE	DIMENSIONES	Preguntas	CANTIDAD DE PREGUNTAS	Niveles por Dimensión	Niveles por variable
<b>Agresividad</b>	Hostilidad	1 - 8	8	BAJO (0 - 10) REGULAR (11 - 21) ALTO (22 - 32)	BAJO (0 - 38) REGULAR (39 - 77) ALTO (78 - 116)
	Ira	9 - 15	7	BAJO (0 - 9) REGULAR (10 - 18) ALTO (19 - 28)	
	Agresión Física	16 - 24	9	BAJO (0 - 12) REGULAR (13 - 24) ALTO (25 - 36)	
	Agresión Verbal	25 - 29	5	BAJO (0 - 6) REGULAR (7 - 13) ALTO (14 - 20)	

## Anexo 15. CARTA DE ACEPTACIÓN



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA**  
**"LUIS NEGREIROS VEGA"**  
**LÍDER EN EDUCACIÓN**  
**PÓSOPE ALTO - PÁTAPO**



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

Pósope Alto, julio 11 , 2022.

MAGISTER  
YOSIP IBRAHIN MEJÍA DÍAZ  
JEFE EPG-UCV-CH  
UNIVERSIDAD "CÉSAR VALLEJO"

ASUNTO: ACEPTACIÓN APLICACIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo en nombre de la Institución Educativa "Luis Negreiros Vega", y a la vez comunicarle:

Que, en atención a su carta de fecha 24 de mayo 2022 la cual solicita la aplicación del proyecto "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD DE ESTUDIANTES DE PRIMERO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PÁTAPO, CHICLAYO" de la maestrante FLOR KATERYN ROJAS RONCAL, para obtener el Grado de Maestría en Psicología Educativa. Considerando la importancia de la actividad y aportes a nuestra Casa de Estudios, esta Oficina cumple con comunicarle la aceptación y autorización para el desarrollo de las actividades prevista y el cumplimiento del Plan de Estudios señalado. Siendomenester que la aplicación se ceñirá estrictamente a las circunstancias y actividades que actualmente se están presentando.

Es propicia la oportunidad para reiterarle la muestra de mi mayor consideración y estima personal.

JIGV/DIR

Calle Micaela Bastidas S/N Pósope Alto – Pátapo – Telef. 979815454 - Código Modular: 1159037