



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**Escuela Profesional de Psicología**

**Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de  
secundaria de una Institución Educativa Particular de  
Chimbote, 2022**

**TESIS PARA PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciada en Psicología**

**AUTOR:**

Balbin Obeso, Ana Rosa (ORCID: 0000-0001-9646-5766)

Burga Farro, Hans Rogger (ORCID: 0000-0001-7319-2021)

**ASESORA:**

Dra. Lam Flores, Silvia Liliana (ORCID: 0000-0002-6039-7666)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Violencia

TRUJILLO – PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

A dios por brindarnos vida y fortaleza para poder realizar uno de nuestros propósitos.

A nuestros padres por siempre brindarnos su apoyo incondicional y consejos para no desistir en lograr una de nuestras metas.

También se lo dedico a mi hija quien ha sido mi mayor motivación.

## **Agradecimiento**

A Dios principalmente por brindarnos la vida y salud A nuestros padres por ser siempre nuestro apoyo y guía.

A nuestra asesora Liliana Lam Flores, por brindarnos su tiempo y los aportes necesarios para el desarrollo de esta investigación.

## Índice de contenidos

Dedicatoria .....	II
Agradecimiento .....	III
Índice de contenidos .....	IV
Índice de tablas .....	V
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT .....	vii
I. INTRODUCCIÓN .....	8
II. MARCO TEÓRICO .....	12
III. METODOLOGÍA.....	20
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	20
3.2. Variables y operacionalización .....	20
3.3. Población.....	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	22
3.5. Procedimientos.....	24
3.6. Método de análisis de datos .....	25
3.7. Aspectos éticos .....	25
IV. RESULTADOS .....	26
V. DISCUSIÓN .....	31
VI. CONCLUSIONES .....	36
VII. RECOMENDACIONES.....	37
REFERENCIAS.....	38
ANEXO.....	43

## Índice de tablas

Tabla 1 Relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria .....	26
Tabla 2 Niveles de adicción a los videojuegos y sus dimensiones en estudiantes de secundaria.....	27
Tabla 3 Niveles de agresividad y sus dimensiones en estudiantes de secundaria.....	28
Tabla 4 Relación de la dimensión abstinencia con la agresividad, en estudiantes de secundaria.....	29
Tabla 5 Relación de la dimensión abuso y tolerancia con la agresividad, en estudiantes de secundaria.....	29
Tabla 6 Relación de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos con la agresividad, en estudiantes de secundaria.....	30
Tabla 7 Relación de la dimensión dificultad para el control con la agresividad, en estudiantes de secundaria.....	30

## RESUMEN

El propósito del estudio fue determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022. El tipo de investigación fue básica y de diseño fue no experimental, enfoque cuantitativo, transversal y de tipo correlacional. Se evaluó a toda la población de 85 estudiantes con el Test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Cholíz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992). Los resultados mostraron una relación significativa y directa entre ambas variables analizadas; lo cual quiere decir, que cuando existe mayor adicción a los videojuegos existe un nivel de agresividad elevada en el estudiante. Además, se encontró la prevalencia del nivel bajo en adicción a los videojuegos y en lo que corresponde a agresividad un nivel medio. Finalmente, se encontró una relación significativa y directa entre las dimensiones de la adicción a los videojuegos (Abstinencia, Dificultad para el control, Abuso y tolerancia y Problemas ocasionados por los videojuegos) con la agresividad.

**Palabras clave:** adicción a los videojuegos, agresividad, estudiantes.

## ABSTRACT

The purpose of the study was to determine the relationship between video game addiction and aggressiveness in high school students of a Private Educational Institution of Chimbote, 2022. The type of research was basic and of quantitative, non-experimental, cross-sectional and correlational design. A sample of 85 students was evaluated with the instruments: Video Game Dependence Test (TDV) and the Aggressiveness Questionnaire (AQ). The results showed a significant and direct relationship between both variables analyzed, which means that when there is a greater addiction to video games there is a high level of aggressiveness in the student. On the other hand, the prevalence of a low level of video game addiction and a medium level of aggressiveness were found. Finally, a significant and direct relationship was found between the dimensions of video game addiction (Abstinence, Difficulty to control, Abuse and tolerance and Problems caused by video games) and aggressiveness.

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

## I. INTRODUCCIÓN

El contexto del Covid-19 ha modificado las rutinas de los adolescentes y de la población en general, especialmente los cambios en la educación han motivado a que las personas utilicen más recursos tecnológicos y pasen la mayor parte del tiempo en casa inmiscuidos en estos medios. Según Idme (2021) estas restricciones han generado que los adolescentes encuentren en la tecnología un tiempo para el ocio, disminuyendo actividades físicas al aire libre y la interacción con sus pares en algunos casos, estos cambios si no son gestionados por los padres de manera adecuada pueden contribuir a que aparezcan conductas adictivas difíciles de controlar tales como las conductas agresivas, problemas en el sueño e incluso trastornos emocionales. En esta investigación se aborda la adicción a los videojuegos y agresividad, dos variables problemáticas en la actualidad.

Para Mendoza (2013) la adicción a los videojuegos constituye una forma de actuar compulsiva y caracterizada por la obsesión lo cual genera en el individuo alteraciones a nivel cognitivo, conductual y emocional. Debido a la gravedad del problema, La OMS conocida como la Organización Mundial de la Salud (2018) incluyó al trastorno por uso de videojuegos en la Clasificación Internacional de Enfermedades, debido a las múltiples evidencias que se contaban; problema que aún continúa y se ha reforzado debido a la pandemia.

En el contexto internacional, en España, según el Ministerio de Sanidad (2020), en la encuesta ESTUDES se evidenció que un 28,6% de la población adolescente española de 14 a 18 años emplea 1 a 4 días a la semana parte de su tiempo para los videojuegos; asimismo el 82,2% emplea esta actividad como ocio virtual, siendo los varones con mayor prevalencia.

En el ámbito peruano, de acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística e Informática conocido también como INEI (2020) realizó una comparación a nivel nacional sobre el uso del internet entre julio hasta septiembre del año 2019 con los meses del 2020. Se llegó a la conclusión que el grupo poblacional de edades comprendidas entre 12 a 18 años aumentó del 77,4% al 85.7% en el mismo tiempo el uso de internet y de recursos tecnológicos.

En el contexto local, según el director de la institución educativa en los reportes tutoriales de los padres de familia del presente año se señala que el



empleo de recursos tecnológicos ha impulsado a los estudiantes a pasar mayor tiempo en videojuegos y debido a ello se suelen incumplir con las actividades académicas o los deberes en casa.

El aumento de las cifras se atribuye a una causa principal: el contexto de la pandemia la cual obligo a tomar una educación remota y pasar más tiempo durante las pantallas (Idme, 2021); según Rodríguez y García (2021) existen otros factores desencadenantes de la adicción a los videojuegos, entre ellos se encuentran: el ser varón, estar en un entorno familiar desfavorable, mantener un desempeño escolar bajo, baja capacidad de socialización y la presión grupal de compañeros a jugar. Los efectos de este problema se relacionan con dificultades en el aprendizaje del estudiante debido a que pasan mayor parte del tiempo dedicado a los juegos virtuales, presentan niveles altos de distracción, pasar menos tiempo con los integrantes de la familia y evitar el contacto social (Villa y Cruz, 2021). En contraposición a esto, existe un buen pronóstico ya que la misma OMS (2018) plantea que es un problema tratable además de estar sujeto a la prevención; por ejemplo, Idme (2021) plantea que una familia que brinda el afecto adecuado, goza de una flexibilidad equilibrada contribuye al bienestar y prevención de trastornos adictivos.

Como se ha mencionado con anterioridad, la adicción a los videojuegos desencadena conductas agresivas en el adolescente más si sumado a ello el periodo de aislamiento social y la disminución de salidas, paseos e interacciones sociales físicas ha ocasionado irritabilidad, mayor sensibilidad emocional, apatía y nerviosismo (Sánchez, 2021). A pesar de que este mismo contexto obligue que la agresión en los colegios esté limitada, existen estas conductas que se están manifestando en el contexto familiar más aún cuando la agresividad ha sido un problema en el país que se ha manifestado en casos de bullying escolar, siendo este problema de violencia una evidencia de la falta de gestión de los impulsos agresivos.

En el contexto internacional según el reporte redactado por el Equipo Multidisciplinario Internacional de la ONG Bullying Sin Fronteras, el 33% de estudiantes adolescentes y niños de Sudamérica y España indicaron haber sido víctimas de comportamientos agresivos por parte de sus compañeros incluso mediante medios virtuales durante el confinamiento; sumado a ello según el

Primer Estudio Internacional de Acoso Escolar, en el contexto peruano se ha registrado niveles altos de violencia (citado en Cedillo, 2020).

En el contexto peruano el Ministerio de Educación (MINEDU), mediante su página online direccionada a prevenir la violencia escolar llamada SíseVe registró 341 personas víctimas de ciberacoso, de los cuales el 54% son casos asociados a agresión mediante recursos tecnológicos entre compañeros mientras que el porcentaje restante dirigida por un personal del centro educativo (El Peruano, 2021). En la institución donde se realizará el estudio, algunos padres señalan que sus hijos llegan a manifestar reacciones agresivas y falta de respeto hacia ellos cuando se les limita o se les niega el acceso a los videojuegos, cuando se les indica cumplir con actividades dentro del entorno familiar y cuando no desean realizar sus actividades académicas.

Las causas identificadas se relacionan con los recursos tecnológicos los cuales han facilitado la manifestación de comportamientos agresivos entre compañeros, se identifica también las condiciones sociales en las cuales estos adolescentes crecen, si son favorables o desfavorables para su desarrollo afectivo y social (Contini et al., 2021). Las consecuencias de las víctimas de agresión ocurren especialmente a nivel emocional ya que la salud mental se ve afectada manifestando en los casos depresión, estrés, ansiedad e incluso llegan al suicidio. El pronóstico sin embargo es favorable siempre y cuando se implementen programas de intervención con apoyo multidisciplinario lo cual incluye psiquiatras, psicólogos e incluso a los educadores para que puedan identificar y modificar patrones que puedan dar indicios de alguna conducta disfuncional en el salón de clases o que genere un clima escolar negativo (Cedillo, 2020).

Por lo mencionado ambas variables guardan una estrecha relación debido a que la misma adicción a los videojuegos genera conductas disfuncionales agresivas para el adolescente (Idme, 2021). Ambas variables son necesarias estudiarlas debido a que su estudio promueve la generación de alguna estrategia para resolver conflictos generados y que en ambos casos se causa un daño a otros y hasta a sí mismo. Así, surge el problema ¿Qué relación existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022?

En ese marco, la investigación se justifica a socialmente porque analiza

dos problemas de interés en la salud mental de los adolescentes (adicción a los videojuegos y agresividad) los cuales vienen siendo recurrentes en los adolescentes ocasionando según Villa y Cruz (2021) una alteración en otras áreas de vida si no son prevenidas y tratadas a tiempo. La justificación teórica se sustenta en el aporte a la comunidad científica sobre la relación que mantienen las variables, enriqueciendo el conocimiento para nuevos propósitos investigativos. La justificación práctica obedece a que los resultados que se encuentren permitirán proponer recomendaciones que contribuyan a mejorar la situación que se identifique.

En tal sentido, el objetivo general a proponer es: determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022. Se establecen con tal fin los siguientes objetivos específicos: i) Identificar los niveles de agresividad y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022. ii) Determinar la relación de la dimensión abstinencia con la agresividad, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022. iii) Determinar la relación de la dimensión abuso y tolerancia con la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022. iv) Determinar la relación de la dimensión problemas asociados a los videojuegos con la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022. v) Determinar la relación de la dimensión dificultad de control con la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022. En este aspecto, se plantean las siguientes hipótesis:

Hipótesis alternativa ( $H_1$ ) La adicción a los videojuegos y la agresividad se relacionan de manera significativa y directa en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022. Hipótesis nula ( $H_0$ ) La adicción a los videojuegos y la agresividad no se relacionan en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

Las investigaciones previas identificadas se exponen a continuación:

Göldağ (2020) realizó un estudio el cual tuvo como objetivo determinar la relación entre la adicción al juego digital y la agresividad en educandos del nivel secundario. El diseño del estudio fue el modelo de detección relacional. Mediante muestreo probabilístico aleatorio simple seleccionó a 456 estudiantes de 12 a 18 años. Las evaluaciones utilizadas fueron la Escala VRS y la Escala DGAS-7. Encontró como principales resultados que el 21,7% de adolescentes estaban diagnosticados con adicción a los videojuegos. Mientras que en los educandos que presentaban altos niveles de conductas agresivas evidenciaron un mayor grado de violencia. La conclusión fue que existe una relación de forma significativa, positiva y en grado moderado entre las mencionadas variables.

Shahbaz et al. (2019) ejecutaron un estudio en el cual se analizó el impacto de los videojuegos sobre la agresividad y la capacidad cognitiva de los video jugadores de Pakistán. Se empleó el diseño no experimental, transversal. Seleccionaron mediante muestreo no probabilístico por conveniencia a 260 videojugadores de 11 a 35 años. Aplicaron el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry y la Escala de Consciencia de Atención Mindfulness y Videojuego. Se concluyó que la agresividad se relaciona con la adicción a los videojuegos. Estos hallazgos quieren decir que, un video jugador que presenta conductas agresivas presenta un problema de adicción.

En el ámbito nacional, se encontraron los siguientes estudios:

Ramírez (2021) realizó un estudio denominado “Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020”. La investigación fue de tipo básica y de diseño no experimental. Se empleó un muestreo no probabilístico de tipo intencional por lo que se consideró evaluar a 270 educandos del nivel secundaria del sexo femenino como masculino (12-17 años de edad). Las evaluaciones seleccionadas fueron: Escala de adicción a Videojuegos-GASA y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. Se evidencia que en la variable adicción a los videojuegos el 26,3% muestra un grado en modo grave mientras que el 20,7% niveles altos de agresividad. De igual manera, se evidenció relaciones

significativas y directas entre las dimensiones de la agresividad y la adicción a los videojuegos. La conclusión establecida fue que existe una relación directa, moderada y significativa entre los constructos analizados; esto quiere decir, que en algunos casos se da que un estudiante que presenta agresividad a la par evidencia problema de adicción a los videojuegos así como en algunos casos no puede darse la misma dinámica.

Chiclayo (2021) ejecutó la investigación “Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021”. El diseño del estudio fue no experimental y de tipo correlacional. La muestra se obtuvo mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional lo cual resultó 400 educandos de 12 a 18 años a quienes se les evaluó con la Escala de adicción de videojuegos para adolescentes (GASA) por Lloret y el Cuestionario de Buss y Perry. Los resultados mostraron que el nivel de adicción a los videojuegos es moderado en el 45,8% de alumnos y de igual manera en agresividad con un 53,3%. Para finalizar, se encontró que ambas variables se relacionan de forma significativa y directa.

Villena (2021) desarrolló el estudio titulado “Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019”. Diseño de investigación no experimental de tipo transaccional - correlacional. Mediante un censo, evaluó a 617 estudiantes del nivel secundaria (1ero a 5to grado) de 11 a 17 años de edad. Se aplicaron como instrumentos: el Test de dependencia a los videojuegos y el Cuestionario de agresión de Buss y Perry. Como resultado se obtuvo que el grado de agresividad que prevaleció en la mayoría fue el promedio con el 54% y a nivel general la dependencia a los videojuegos en un 34% se dio de modo leve. Se concluyó que ambas variables se relacionan de forma significativa, inversa y en grado bajo.

Faya y Gonzáles (2020) investigaron la “Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo”. El diseño fue no experimental, transversal. La muestra estuvo conformada por 347 estudiantes, escogidos mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Evaluaron con el Test de dependencia a videojuegos (TDV) y Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. En cuanto a las variables se observó un grado medio de agresividad además de un grado moderado en agresividad. Se concluyó que existe una

relación moderada entre ambas variables, además se observó que entre dimensiones existe una relación significativa, positiva y en grado bajo.

Guevara (2020) investigó la “Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel”. Diseño descriptivo-correlacional. Mediante un censo evaluó a 49 escolares de 11 y 12 años. Utilizó el Cuestionario de Buss y Perry y el Test de dependencia a videojuegos. Se halló una relación directa y significativa entre los dos constructos analizados.

Nonalaya y Solis (2020) realizaron la investigación “Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020”. El estudio fue de diseño no experimental-transversal de tipo correlacional causal. Mediante un muestreo no probabilístico evaluaron una a 300 educandos de 11 a 18 años de edad. Se empleó el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry y el de Adicción de Hamm-1ST. En cuanto a las dimensiones de la agresividad, estas se relacionaron de forma significativa, directa y alta con la adicción a los videojuegos. Conclusión: existe una relación significativa y moderada entre ambas variables estudiadas.

Valle (2019) en su indagación realizada “Agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2018”. El diseño fue no experimental, transversal y de tipo correlacional. Para llegar al objetivo se evaluó a 130 estudiantes elegidos mediante muestreo probabilístico, estratificado. Se utilizó el Test de Hamm y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. Conclusión: entre ambas variables no existe una relación, por lo tanto, a mayor uso de videojuegos no existe un mayor nivel de agresividad.

Luego de la revisión de los estudios previos, se aborda la variable Adicción a los videojuegos la cual está definida por Chóliz y Marco (2011) como una respuesta constante desadaptativa que ocasiona malestar y deterioro significativo en la vida el individuo, esta condición se manifiesta en la sensación de abstinencia, la falta de tolerancia e incluso la dificultad para tener el control. Chóliz y Marco (2011) para explicar la adicción a los videojuegos, se basaron en los aportes del DSM-IV (2005) quienes bajo la teoría psicopatológica propusieron

cuatro dimensiones: i) Abuso y tolerancia: está referido al exceso de tiempo empleado en los videojuegos, en este caso el individuo ya no experimenta satisfacción por las horas que pasaba con anterioridad en el mundo virtual por lo que siente la necesidad de permanecer más horas jugando. ii) Abstinencia: sensación de irritabilidad o alguna alteración en el estado de ánimo cuando se le prohíbe el acceso a los videojuegos, pasa un largo tiempo sin interactuar e incluso cuando se le interrumpe mientras está jugando. iii) Problemas ocasionados por los videojuegos: constituyen los problemas ocasionados en otras áreas del individuo debido al exceso de tiempo transcurrido en los videojuegos como la suspensión de sus actividades académicas, conflictos con otras personas o no realizar actividades comunes. iv) Dificultad de control: el grado de estar predispuesto a reincidir en el uso de los videojuegos, con una necesidad marcada de usarlos mucho más durante un periodo de tiempo de desuso o abstinencia. Esta dimensión está relacionada también con el hecho de continuar en el juego, a pesar de que el individuo conozca que es algo dañino para él, en este sentido sabe que tiene que abandonar esa práctica, pero la continua porque ya no puede dejarla (Cholíz y Marco, 2011); como se ha podido observar el problema de las adicciones según los autores impide que el videojugador tome control de su voluntad y se le dificulte abandonar estas prácticas nocivas para su salud mental.

Los factores de riesgo o posibles causas que se han asociado a la adicción a los videojuegos se pueden agrupar en dos grupos, el primero a nivel personal y el segundo en el entorno familiar. En cuanto a las características que se presentan en el individuo como probables desencadenantes se identifica al género, según Buiza (2018) es el sexo masculino quien pasa más horas jugando en partidas online en contraste a las mujeres quienes se orientan más al uso de redes sociales y conversaciones en línea; según el autor los videojuegos han sido diseñados en su mayoría por varones y son ellos quienes cuentan con mayores capacidades visoespaciales; no obstante, el número de mujeres que usan videojuegos va en aumento. Otro factor es la edad, son los adolescentes que aún no han alcanzado la madurez socioemocional suficiente para gestionar sus conductas y emociones de manera efectiva (Buiza, 2018). Como se puede observar no haber alcanzado la madurez suficiente para regular

comportamientos que no son del todo saludables puede conllevar al adolescente a que genere conductas que pueden lastimar a los demás debido a que no logran aún manejar sus emociones.

El tiempo en el juego también constituye un factor de riesgo el cual ha ido en aumento fomentando así un patrón adictivo si no es limitado por los progenitores; según Gómez-Galán et al. (2021) el contexto de la Covid-19 y la cuarentena declarada al inicio de la crisis sanitaria ha fomentado que el uso de internet y herramientas tecnológicas sea considerado como una actividad de entretenimiento; esto quiere decir que, el tiempo libre originado por la cuarentena y el uso de las tecnologías motivado por los cambios educativos a raíz de la pandemia indujeron a que muchos adolescentes encontraran en las pantallas un medio de recreación y en donde en muchos casos se produjo un abuso del tiempo ocasionando futuros problemas de adicción. Por su parte la salud psicosocial del adolescente cumple un rol importante en la adicción, se ha asociado a la ansiedad, impulsividad, baja autoestima, habilidades sociales deficientes, depresión e incluso al aislamiento como factores que podrían reforzar el patrón adictivo (Buiza, 2018). En cuanto a aspectos familiares según Rodríguez y García (2020) constituyen los problemas familiares, convivir en una familia donde ambos padres están ausentes; la falta de límites con respecto al uso de los videojuegos e incluso la falta de recursos económicos ya que exoneran al menor de disfrutar de actividades extraescolares como la natación, el entrenamiento de algún deporte, entre otros (Buiza, 2018).

Las consecuencias del uso excesivo de los videojuegos se dan a nivel físico y mental. Según Norshakirah (2021) los adolescentes muestran un comportamiento agresivo, reducen las oportunidades de interacción social ya que encuentran poco satisfactorio relacionarse con sus pares, se produce un déficit de atención además de ello los video jugadores se obsesionan por el juego y suelen reemplazar o abandonar sus actividades académicas para obtener más tiempo jugando. Otro impacto según el investigador se asocia a problemas físicos como lo es la obesidad, dolores de espalda y cuello, lesiones e incluso problemas de audición debido a que algunos jugadores emplean audífonos. Como se ha podido observar según los distintos autores, el problema de las adicciones no solo trae consecuencias en la salud mental del adolescente sino



también problemas en la salud física debido al sedentarismo que se genera por el abuso del uso de los videojuegos.

Por lo mencionado la adicción a los videojuegos según Gómez et al. (2021) evidencia un problema social que debe ser intervenida y tratada a tiempo por los efectos que conlleva a limitar al individuo en varias áreas de su vida, alterando su funcionalidad y su día a día; es por ello que diversas instituciones se involucren en su tratamiento especialmente durante este contexto o en posibles casos donde una crisis sanitaria obligue nuevamente a la población a estar en cuarentena. Por todo lo mencionado es relevante que se ejecuten y diseñen programas de prevención ya que puede ser tan nociva como los problemas de las drogas incluso.

En cuanto a la variable agresividad, Buss (2009) aporta una definición desde el enfoque conductual es así que refiere que la agresividad es una reacción que origina daños a otros individuos; sin embargo, cuando estas actitudes son continuas en la vida del sujeto y en diferentes entornos puede denominarse como un rasgo de su personalidad (Buss, 1992). Definiciones más actuales como la de Rodríguez y Roncero (2020) han planteado que la agresividad orienta al ser humano a adaptarse y garantizar de forma defensiva la supervivencia humana, por ello antes de abordar la teoría es necesario diferenciar los términos de violencia y agresividad. La agresividad para los mencionados investigadores corresponde a una conducta innata mientras que la violencia responde más a una influencia social; sin embargo, esto no resta que ambas produzcan daños en otro individuo mucho más si no es medida o controlada, en este sentido es relevante prevenir que los impulsos innatos se refuercen mediante modelos sociales erróneos conllevando a que el individuo sea violento.

Buss y Perry (1992) en su teoría comportamental definen cuatro dimensiones: i) Agresión verbal: constituye las manifestaciones verbales realizadas con el fin de ocasionar daño en la otra parte involucrada las cuales provocan miedo y vergüenza. Ejemplos de ello son los adjetivos hirientes, los apodos, las ideas falsas, insultar por cualquier característica de la otra persona, la humillación en delante de otros e incluso el despreciar a alguien (Buss y Perry, 1992). ii) Agresión física: este tipo de agresión se pone en evidencia en los

empujones o golpes en cualquier parte del cuerpo usando armas o no ocasionan daños e incluso alguno irreparables debido a la gravedad de los mismos (Buss y Perry, 1992). iii) Ira: según Buss y Perry (1992) se relaciona con el factor emocional que caracteriza a la agresividad y que se activa ante una situación complicada. Esto quiere decir que la ira es un conjunto de sensaciones que genera la percepción en la persona agresiva que ha sido dañado. iv) Hostilidad: quiere decir una reacción defensiva ante los demás exclusivamente en personas que el individuo ha detectado como elementos de amenaza por ende actúan de manera agresiva, siendo hostiles, con ira, indignación, rencor, disgustos y resentimiento (Buss y Perry, 1992); esta descripción hace referencia a la actitud del adolescente antes sus pares y medio que lo rodea, actuando de manera agresiva y a la defensiva ante cualquier comentario o acción que los demás realicen.

Según Stephen et al. (2021) existen una variedad de influencias o causas que explican el comportamiento agresivo las cuales se pueden clasificar en: biológicas, psicológicas y socioeconómicas. Los detonantes biológicos se asocian a la genética, al sexo masculino, enfermedades psiquiátricas, alteraciones hormonales, abuso de sustancias o medicamentos; desde la posición neuropsicológica se ha evidenciado que la agresividad según Tangarife-Calero y Ibañez-Alfonso (2020) se relaciona con alteraciones en la amígdala cerebral, el córtex prefrontal y el funcionamiento de las redes neuronales de las anteriores estructuras y de redes frontoparietales. En cuanto a las psicológicas se relacionan con el estrés y con diferentes trastornos como la ansiedad, personalidad antisocial e incluso depresión. En cuanto a las causas socioeconómicas se asocian a la formación de grupos sociales que fomenten situaciones de violencia. A pesar de lo mencionado no se puede excluir la influencia del entorno social, Rodríguez y Roncero (2020) señalan que en la etapa de la adolescencia se tiende a buscar modelos los cuales pueden imitar y si este integra conductas agresivas los adolescentes pueden replicarlas. Se puede observar que los causantes de la agresividad en el adolescente es multifactorial ya que, puede darse debido a factores físicos, psicológicos e incluso sociales; por tal motivo estos pueden actuar como agentes protectores o

de riesgo para que el adolescente aumente o disminuya sus niveles de agresividad.

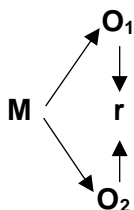
Considerando que la agresividad ocasiona daños de un individuo Kassinove y Chip (2005), señalan que la agresividad impacta en todos los ámbitos de desempeño del individuo como en la laboral, emocional, familiar o social, entre ellas están: i) Problemas de relación: usualmente son personas que carecen de empatía, no se ponen en el lugar del otro y no comprenden lo que el otro piensa y siente por otro lado hacen prevalecer sus propias decisiones y puntos de vista, sin opción a que estos sean cuestionados. ii) Problemas con el abuso de sustancias: las conductas agresivas se relacionan con los problemas de adicción desencadenados por los problemas emocionales que se les dificulta gestionar por ende ocasiona que sus impulsos prevalezcan. iii) Dificultad para decidir: las personas agresivas manifiestan sentimientos de inferioridad, sensación de ser rechazados incluso depresión, condiciones que pueden alterar la seguridad de sus decisiones; es decir que, la agresividad altera la tranquilidad para que el adolescente pueda analizar de manera calmada alternativas mejores que puede poner en práctica.

Según Rodríguez y Roncero (2020) la agresividad y la violencia generan inestabilidad emocional en la vida del sujeto especialmente en el área familiar y social, es por este motivo que conforman uno de los temas que requiere intervención a nivel nacional por su gravedad. Cada vez se ha profundizado el estudio de la neurobiología de las conductas agresivas, la violencia y el grado de las mismas. Por lo expuesto, depende en gran medida de las personas identificar para prevenir estos hechos en la vida familiar con el objetivo de que no se intensifiquen y no originen consecuencias negativas. Según Rodríguez y Roncero (2020) la percepción actual de la sociedad está caracterizada por ser violenta.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación fue básica y tuvo como propósito hallar la relación entre dos variables y en base a Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) pertenece a un enfoque cuantitativo, diseño no experimental - transversal, de tipo correlacional. El esquema de esta investigación se representa de la siguiente manera:



Donde:

M representa la población, los estudiantes de la I.E.P. de Chimbote.

O<sub>1</sub> es la medición de la variable adicción a videojuegos.

O<sub>2</sub> es la medición de la variable agresividad.

r denota la correlación entre ambas variables.

#### 3.2. Variables y operacionalización

##### Variable 1: Adicción a videojuegos

**Definición conceptual:** Chóliz y Marco (2011) definen a esta variable como una respuesta desadaptativa que ocasiona malestar y deterioro significativo en la vida el individuo, esta condición se manifiesta en la sensación de abstinencia, la falta de tolerancia e incluso la dificultad para tener el control.

**Definición operacional:** es una alteración en el funcionamiento de la persona ocasionado por la dependencia a los juegos virtuales que impacta de manera negativa en la estabilidad emocional del sujeto.

**Indicadores:** evalúa cuatro dimensiones las cuales están integradas por sus respectivos indicadores. En el caso de la dimensión abstinencia (3, 4, 6, 7, 10,11,14, 21 y 25) comprende los indicadores de ansiedad, irritabilidad, obsesión y tristeza. En la dimensión abuso y tolerancia (1 actividades, 5, 8, 9 y 12) integra los indicadores exceso de tiempo y abandono de otras. En problemas ocasionados por los videojuegos (16,17,19 y 23) comprende los indicadores

conflictos familiares, insomnio y mentiras. Finalmente, en dificultad para el control (2, 15,18, 20, 22 y 24) integra los siguientes indicadores: angustia y tensión y distracción.

**Escala de medición:** se evalúa mediante una escala ordinal en escala Likert que van desde respuestas del 0 al 4, distribuidas en las siguientes respuestas: de totalmente de acuerdo, en desacuerdo, neutral, de acuerdo y totalmente de acuerdo.

## **Variable 2: Agresividad**

**Definición conceptual:** Buss (2009) aporta una definición desde el enfoque conductual es así que refiere que la agresividad es una reacción que origina daños a otros individuos; sin embargo, cuando estas actitudes son continuas en la vida del sujeto y en diferentes entornos puede denominarse como un rasgo de su personalidad (Buss, 1992)

**Definición operacional:** la agresividad es un impulso innato en el ser humano que busca la supervivencia humana; no obstante, si no es gestionada adecuadamente puede ocasionar daños irreparables a otros seres humanos.

**Indicadores:** mide cuatro dimensiones. En Agresividad física (9,5,1, 13, 17, 27, 24, 21 y 29) comprende el indicador violencia con herramienta o golpes. En Agresividad verbal (2,6,10,14 y 18) integra los indicadores respuesta vocal e intolerancia. En Ira (3,7,11,15,19,22 y 25) se evalúa la dimensión por los indicadores: reacción emocional y estado impulsivo. Finalmente, la dimensión hostilidad (4,8,12,16,20,23,26 y 28) se conforma por los indicadores actitud negativa hacia los demás y actitud negativa hacia la vida.

**Escala de medición:** Se mide mediante escala ordinal en una escala Likert que van de respuestas del 1 al 5; donde se evalúa con alternativas de completamente falso para mí, bastante falsa para mí, ni verdadero, ni falso para mí, bastante verdadero para mí y completamente verdadero para mí.

### **3.3. Población**

Población: según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) la población hace referencia a un conjunto de casos con características comunes. La I.E.P. de Chimbote alberga 85 estudiantes del nivel secundario.

Criterios de inclusión: estudiantes que acepten participar del estudio, teniendo permiso de sus padres y que se encuentren en el nivel secundaria de la I.E.P. de Chimbote y que se encuentren matriculados en el año escolar 2022.

Criterios de exclusión: estudiantes que no quieran formar parte del estudio y que no hayan respondido a todas las preguntas de los instrumentos.

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

Se aplicó la encuesta como técnica de recolección de datos. Utilizándose dos instrumentos de evaluación. Se presenta a continuación la ficha técnica del instrumento que evalúa la variable 1 Adicción a los videojuegos.

#### **Ficha técnica**

Nombre: Test de dependencia a videojuegos (TDV).

Autor y año: Chóliz y Marco (2011).

Adaptación peruana: Salas et al. (2017).

Aplicación: grupal e individual.

Dimensiones: conformado por 25 ítems distribuidos en cuatro dimensiones.

Dirigido a: adolescentes de 11 a 18 años.

Tiempo: 15 a 25 minutos aproximadamente

Significancia: para su evaluación emplea una escala de Likert, evaluando 4 dimensiones que son:

Abstinencia (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25)

Dificultad para el control (2, 15, 18, 20, 22 y 24)

Abuso y tolerancia (1, 5, 8, 9 y 12)

Problemas ocasionados por los videojuegos (16, 23, 19 y 17)

Confiabilidad: Salas et al. (2017) analizó el alfa de Cronbach obteniendo una confiabilidad de 0,94.

De igual manera en el estudio se realizó un estudio piloto para determinar la confiabilidad del instrumento el cual tuvo como resultado 0,940 (Anexo 5).

Validez: el instrumento fue sometido a una validación por expertos quienes concluyeron que era adecuado para ser empleado en la evaluación (Salas et al., 2017). Por otro lado, los mismos investigadores realizaron un análisis confirmatorio en cual se obtuvo una varianza de 40,43% para la dimensión

abstinencia, 5,49% de varianza para el abuso y tolerancia, 4,19% para la dimensión ocasionados por los videojuegos y para la dificultad de control se obtuvo un 4% de varianza (Salas et al., 2017).

Para el estudio se empleó un juicio de tres expertos en el área quienes refirieron que el instrumento es adecuado y se encuentra apto para su aplicación con la relevancia y claridad necesaria, obteniéndose como resultado una V de Aiken de 0,964 (Anexo 6)

Calificación:

Categoría	Abstinencia	Dificultad para el control	Abuso y tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	General
Alta	28 a 40	18 a 24	14 a 20	12 a 16	71 a 100
Media	14 a 27	9 a 17	7 a 13	6 a 11	36 a 70
Baja	0 a 13	0 a 8	0 a 6	0 a 5	0 a 35

A continuación, se presenta la ficha técnica del instrumento que evalúa la variable 2 Agresividad.

### Ficha técnica

Nombre: Cuestionario de Agresividad (AQ)

Autor y año: Buss y Perry (1992)

Adaptación peruana: Segura (2016)

Aplicación: grupal e individual

Dimensiones: el instrumento está compuesto por 29 ítems distribuidos en 4 dimensiones.

Dirigido a: adolescentes a partir de 12 años

Tiempo: 10 a 15 minutos aproximadamente

Significancia: comprende las siguientes dimensiones, distribuidas en los siguientes ítems:

Agresividad física (5, 1, 9,17,13,21,24,27 y 29)

Ira (11, 7, 3,19,15,25 y 22)

Hostilidad (4, 8, 12,20,16,26,28 y 23)

Agresividad verbal (2,6,10,14 y 18)

Confiabilidad: Segura (2016) evaluó el Alfa de Cronbach encontrando un índice de 0,857 por lo que el instrumento es aplicable para el estudio.

En la presente investigación se realizó un estudio piloto para determinar la confiabilidad del instrumento el cual tuvo como resultado 0,903 (Anexo 5).

Validez: Segura (2016) realizó la validez para estudiantes de secundaria de La Libertad a través del método ítem- test obteniendo un valor de  $r > 0,21$  demostrando que los ítems son válidos.

Al igual que la confiabilidad el instrumento se sometió a una pre evaluación, en este caso a un juicio de tres expertos en el área quienes refirieron que el instrumento es adecuado y se encuentra apto para su aplicación con la relevancia y claridad necesaria, obteniéndose como resultado una V de Aiken de 0,985 (Anexo 6).

Calificación: según Matalinares et al. (2012)

Categoría	Agresividad física	Agresividad verbal	Hostilidad	Ira	General
Muy alta	30 a más	18 a más	32 a más	27 a más	99 a más
Alto	24-29	14-17	26-31	22-26	83-98
Medio	18-23	11-13	21-25	18-21	68-82
Bajo	12-17	7-10	13-20	13-17	52-67
Muy bajo	Menos a 11	Menos a 6	Menos a 12	Menos a 12	Menos a 51

### 3.5. Procedimientos

En primer lugar se gestionó los procesos administrativos correspondientes al lugar de estudio con el fin de obtener la autorización para la realización de la evaluación. En segundo lugar se coordinó los horarios y los días para la aplicación de los instrumentos, los cuales previamente han sido sometidos a una evaluación por tres expertos de tal forma que cuenten con los criterios estadísticos de validez y confiabilidad adecuados. Asimismo se respetó los protocolos de seguridad debido al contexto de la crisis sanitaria. En tercer lugar se realizó la evaluación previo firma del permiso dado por parte de los padres de familia, la duración de esta evaluación tuvo una duración de 40 minutos.



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

En primer lugar se realizó el análisis de los criterios estadísticos de validez y confiabilidad, para ello se ingresaron las respuestas de la prueba piloto en el programa Microsoft Excel. Una vez obtenidos los coeficientes adecuados se procedió a realizar la aplicación.

Posterior a la evaluación final se analizó si los datos estaban distribuidos de manera normal o no normal, obteniéndose una distribución no normal, por lo cual se empleó el coeficiente Rho de Spearman con el cual se realizó el análisis correlacional de ambas variables mediante el software SPSS 24.

Considerando a Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) se hizo uso del análisis cuantitativo para lo cual se empleó el método de la estadística descriptiva e inferencial. Para el análisis descriptivo de las variables se procesaron los datos obtenidos de las evaluaciones de los estudiantes, para ello se empleó los programas anteriormente mencionados para el análisis estadístico inferencial.

### **3.7. Aspectos éticos**

Alvarez (2018) plantea que el estudio debe integrar tres principios fundamentales: i) Respeto por las personas: incluye reconocer la autonomía en las decisiones de las personas, valorando su libertad, lo que implica que pueden retirarse de la investigación en cualquier momento si así lo desean. ii) Beneficiencia: implica que los responsables del estudio velen por la integridad física, social y emocional de los participantes, es decir que no genere riesgos en la muestra analizada, en este caso los participantes no serán expuestos a ninguna situación de riesgo. iii) Justicia: comprende ser equitativo con los participantes sin otorgarle beneficios a un grupo y discriminar a otro, en este caso cada participante.

#### IV. RESULTADOS

En la tabla 1 se muestra que la adicción a los videojuegos y la agresividad se relacionan de manera significativa (Sig. = 0.000), directa (Rho=,393). Esto quiere decir que en algunos casos un estudiante que presenta agresividad no necesariamente muestra adicción, así como se cumple en otros casos que un estudiante que muestra adicción a los videojuegos ejerce conductas que lastiman a los demás como acciones violentas hacia sus pares, esto debido al grado de correlación bajo encontrado.

**Tabla 1**

*Relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria*

		Agresividad	
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	,393**
		Sig. (bilateral)	.000
		N	85

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

En la tabla 2 se muestran los niveles de adicción a los videojuegos. Se evidencia que en la mayoría de los estudiantes predomina el nivel bajo con el 78,8%; mientras que un solo estudiante obtuvo un nivel alto. Estos resultados indican que más de la mitad de los estudiantes presentan un mediado uso de los videojuegos. Hallazgos similares se han encontrado en las dimensiones donde también resalta el nivel bajo, en abstinencia (68,2%), en la dimensión dificultad para el control (71,8%), en abuso y tolerancia (71,8%) y en problemas ocasionados por los videojuegos el (71,8%).

**Tabla 2**

*Niveles de adicción a los videojuegos y sus dimensiones en estudiantes de secundaria*

Variable y dimensiones	Escala	Frecuencia	% del N de tabla
D1: Abstinencia	Baja	58	68.2%
	Media	26	30.6%
	Alta	1	1.2%
D2: Dificultad para el control	Baja	61	71.8%
	Media	23	27.1%
	Alta	1	1.2%
D3: Abuso y tolerancia	Baja	61	71.8%
	Media	23	27.1%
	Alta	1	1.2%
D4: Problemas ocasionados por los videojuegos	Baja	61	71.8%
	Media	23	27.1%
	Alta	1	1.2%
V1: Adicción a los videojuegos	Baja	67	78.8%
	Media	17	20.0%
	Alta	1	1.2%

En la tabla 3 se observa el predominio del nivel medio de agresividad con el 41,2%; mientras que el 40,0% de los estudiantes presentó un nivel bajo o muy bajo y en el 18,8% de estudiantes se encontraron los niveles alto o muy alto. Estos hallazgos indican que cerca de la mitad de los estudiantes en algunas ocasiones muestran conductas desadaptativas. En agresividad física, predomina el nivel medio con el 37,6%, al igual que en las dimensiones hostilidad con el 28,2% y agresividad verbal con el 37,6%. No obstante, en la dimensión ira prevalece el nivel bajo con el 40,0%.

**Tabla 3***Niveles de agresividad y sus dimensiones en estudiantes de secundaria*

Variable y dimensiones	Escala	Frecuencia	% del N de tabla
D1: Agresividad física	Muy baja	9	10.6%
	Baja	24	28.2%
	Media	32	37.6%
	Alta	16	18.8%
	Muy alta	4	4.7%
D2: Ira	Muy baja	8	9.4%
	Baja	34	40.0%
	Media	24	28.2%
	Alta	17	20.0%
	Muy alta	2	2.4%
D3: Hostilidad	Muy baja	11	12.9%
	Baja	23	27.1%
	Media	24	28.2%
	Alta	22	25.9%
	Muy alta	5	5.9%
D4: Agresividad verbal	Muy baja	11	12.9%
	Baja	31	36.5%
	Media	32	37.6%
	Alta	9	10.6%
	Muy alta	2	2.4%
V2: Agresividad	Muy baja	12	14.1%
	Baja	22	25.9%
	Media	35	41.2%
	Alta	11	12.9%
	Muy alta	5	5.9%

La tabla 4 muestra que la dimensión abstinencia se relaciona de manera significativa (Sig. =0,000), directa con la agresividad (Rho=, 408) y en grado moderado. Estos hallazgos reflejan que en algunos estudiantes que muestran irritabilidad a causa de la privación de los videojuegos se presenta conductas agresivas; no obstante, en otros casos no necesariamente ocurre lo mismo debido al grado de correlación encontrado.

**Tabla 4**

*Relación de la dimensión abstinencia con la agresividad, en estudiantes de secundaria*

			Agresividad
Rho de Spearman	Abstinencia	Coeficiente de correlación	,408**
		Sig. (bilateral)	.000
		N	85

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

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

La tabla 5 muestra que la agresividad se relaciona de manera significativa (Sig. <0,05), directa con el abuso y tolerancia (Rho=,253) y en grado bajo. Es decir, que en algunos casos donde se presenta necesidad de jugar existe agresividad; sin embargo, no en todos los casos.

**Tabla 5**

*Relación de la dimensión abuso y tolerancia, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022.*

			Agresividad
Rho de Spearman	Abuso y tolerancia	Coeficiente de correlación	,253*
		Sig. (bilateral)	.019
		N	85

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

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

De igual manera en la tabla 6 se observa que la agresividad se relaciona de manera significativa (Sig. <0,05), directa con problemas ocasionados por los videojuegos (Rho=,317) y en grado bajo. Esto quiere decir que, en algunos estudiantes que evidencian situaciones problemáticas ocasionadas por los videojuegos se presenta conductas agresivas; sin embargo, no en todos los casos.

**Tabla 6**

*Relación de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos con la agresividad, en estudiantes de secundaria*

			Agresividad
Rho de Spearman	Problemas ocasionados por los videojuegos	Coefficiente de correlación	,317**
		Sig. (bilateral)	.003
		N	85

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

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

En la tabla 7 la agresividad se relaciona de manera significativa (Sig. <0,05), directa con la dimensión dificultad para el control (Rho=,341) y en grado bajo. Esto quiere decir que en algunos estudiantes que presentan dificultad para gestionar el tiempo que dedican a los videojuegos se presenta dificultad para controlar sus conductas agresivas; sin embargo, no en todos los casos.

**Tabla 7**

*Relación de la dimensión dificultad para el control, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022.*

			Agresividad
Rho de Spearman	Dificultad para el control	Coefficiente de correlación	,341**
		Sig. (bilateral)	.001
		N	85

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

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

## V. DISCUSIÓN

El presente estudio tiene como propósito determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022. Para ello se evaluó a una población de 85 estudiantes, cantidad necesaria para realizar un estudio correlacional. Con el propósito de alcanzar resultados objetivos y válidos se evaluó con dos instrumentos que cumplieron con los criterios estadísticos necesarios para realizar el estudio por ese motivo se sometió a un juicio de expertos quienes brindaron su calificación. Una de las limitaciones que se lograron identificar estuvieron asociadas con la disponibilidad de tiempo de los estudiantes; no obstante, se coordinó una hora específica para lograr evaluar a la muestra planteada, constituyendo en un primer momento una debilidad detectada en el estudio. Las fortalezas que se lograron identificar estuvieron asociadas a la elección de instrumentos que aparte de contar con validez y confiabilidad fueron adaptados a la realidad de la población.

De acuerdo al objetivo general, se determina que existe una relación significativa, directa y en grado bajo entre ambas variables analizadas; esto quiere decir que en algunos casos un estudiante que presenta agresividad no necesariamente muestra adicción, así como se cumple que en otros casos un estudiante que presenta adicción a los videojuegos evidencia a la par conductas agresivas. Si bien es cierto, no en todos los casos se cumple esto puede darse según Stephen et al. (2021) porque existen una variedad de influencias que explican el comportamiento agresivo las cuales se pueden clasificar en: biológicas, psicológicas y socioeconómicas; condiciones que pueden predisponer o disminuir el nivel de riesgo de una persona que muestre adicción a desarrollar conductas violentas; por ejemplo, los autores indican que ser del sexo femenino disminuye el riesgo, además de no padecer antecedentes de algunas enfermedades psiquiátricas e incluso Rodríguez y Roncero (2020) adolescentes que cuentan con un entorno social saludable. Por otro lado, en algunos estudiantes si puede darse el caso de que presenten adicción y a la vez agresividad debido a que según Norshakirah (2021) una de las consecuencias de la adicción a los videojuegos es el comportamiento agresivo, debido a que los jugadores se obsesionan con las partidas de juego alterándose cuando se les

limita o prohíbe; de la misma forma Buiza (2018) menciona que un factor de riesgo para caer en la adicción a los videojuegos es la impulsividad; por lo tanto, es evidente que ambas variables guardan una relación. Estudios semejantes a estos resultados se encuentra el de Göldağ (2020) quien en su estudio realizado en una muestra de adolescentes encontró una relación significativa, directa y en grado moderado entre la agresividad y la adicción al juego digital, es decir algunos estudiantes que presentan adicción no necesariamente presentan agresividad. De igual manera Shahbaz et al. (2019) en Pakistán encontró en 260 personas de 11 a 35 años que ambas variables guardan una relación, para este estudio incluso se empleó el mismo instrumento de análisis. En cuanto a nivel nacional de igual manera, se han identificado investigaciones con hallazgos similares con una correlación baja a moderada en los estudios de Ramírez (2021) quien puso en evidencia que ambas variables se relacionaron de forma significativa y directa en adolescentes de la ciudad de Nazca. Por su parte, Chiclayo (2021) en adolescentes, Villena (2021) en educandos, Faya y Gonzales (2020) en 347 estudiantes varones de la ciudad de Trujillo, Nonalaya y Solís (2020) en educandos se encontró una relación significativa y directa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Sin embargo, el estudio realizado en Perú en la ciudad de Lima de Valle (2019) muestra que ambas variables no se relacionan, esto probablemente se dé por dos factores, el primero porque se empleó un instrumento de adicción a los videojuegos diferente al usado en el presente estudio, además que la diferencia de los estudios nacionales que coinciden con la investigación planteada este se realizó antes de pandemia y confinamiento. Por lo tanto, existe evidencia de la relación entre ambas variables, considerando esto es una responsabilidad de las instituciones educativas que sean vigilantes ante posibles conductas que lastimen a un estudiante debido a que según Buss (2009) la agresividad ocasiona daños en la vida del sujeto.

En cuanto al primer objetivo específico, se encontró que el nivel de adicción a los videojuegos que prevalece es el bajo; mientras que en agresividad predomina el medio. Estos resultados indican que los estudiantes en su mayoría usan de manera adecuada los videojuegos; mientras que en algunas ocasiones pueden llegar a manifestar conductas hostiles en su entorno. Resultados similares se han encontrado en los estudios de Villena (2021) quien encontró un



nivel promedio de agresividad y un nivel leve en adicción a los videojuegos en una muestra de adolescentes de dos instituciones de la ciudad de Lima; para este estudio se empleó los mismos instrumentos que en la presente investigación. A pesar de que en otros estudios previos se haya evidenciado una relación directa e inversa entre la agresividad y la adicción a los videojuegos, distintos hallazgos se obtuvieron en las investigaciones de Goldag (2020) quien encontró altos niveles de agresividad en los estudiantes; mientras que Ramírez (2021) evidenció niveles altos de agresividad y un alto grado de adicción a los videojuegos. Estos hallazgos coinciden con lo mencionado por Idme (2021) quien señala que la adicción a los videojuegos genera conductas disfuncionales como son las agresivas. Asimismo, la teoría de Cholíz y Marco (2011) menciona que una de las dimensiones o manifestaciones que componen la adicción a los videojuegos es la dificultad de control, esto quiere decir que el individuo presenta una alteración en la conducta orientada a la irritabilidad; esto quiere decir que ambas variables de alguna manera guardan relación debido a que la irritabilidad está presente en la agresividad como un indicador de hostilidad.

En cuanto al segundo objetivo específico, se evidencia que la dimensión abstinencia se relaciona de manera significativa y directa con la agresividad; estos hallazgos reflejan que en algunos estudiantes que muestran irritabilidad a causa de la privación de los videojuegos se presenta conductas agresivas; no obstante, en otros casos no necesariamente ocurre lo mismo debido a que el grado de correlación no es alto. Estos hallazgos son similares a los estudios de Faya y Gonzales (2020) quien en su investigación encontró una relación significativa y directa entre la dimensión Abstinencia y la agresividad, puesto que analizó la relación considerando los mismos instrumentos que en el presente estudio. Otro estudio similar es el de Ramírez (2021) quien a pesar de no analizar con los mismos instrumentos encontró en población adolescente una relación entre todas las dimensiones de la adicción a los videojuegos con la agresividad. Los otros estudios previos identificados no se han focalizado en analizar la relación por dimensiones; sin embargo, si han considerado encontrar la relación de las variables en general, motivo por el cual se sugiere a futuros investigadores profundizar el análisis por dimensiones. Como se ha podido observar, la adicción a los videojuegos cumple un rol importante en la agresividad, tal como lo

menciona Gómez et al. (2021) constituye un problema social que debe ser intervenida a tiempo en los contextos educativos ya que afecta en el estudio varias áreas de su vida, siendo la más afectada la escolar.

En cuanto al tercer objetivo específico se encontró que dimensión abuso y tolerancia se relaciona de manera significativa y directa con la agresividad; lo cual indica que en algunos casos donde se presenta mayor necesidad de jugar existe agresividad; sin embargo, no en todos los casos. Y estos hallazgos se dan precisamente por lo mencionado con anterioridad por Stephen et al. (2021) quien señala que existe variedad de influencias que explican el comportamiento agresivo y que pueden predisponer o disminuir el nivel de riesgo de una persona que muestre adicción a desarrollar conductas violentas. Estos resultados coinciden nuevamente con el estudio de Faya y Gonzales (2020) quien encontró una relación significativa, directa y baja entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de la agresividad, en una muestra de adolescentes peruanos. Otro estudio similar es el de Ramírez (2021); no obstante, evaluó con un instrumento diferente en adicción a los videojuegos al empleado en la presente investigación. Estos resultados muestran que el tiempo de juego estimula un patrón adictivo en el estudiante el cual cuando es limitado genera respuestas desadaptativas en el individuo; sin embargo, no en todos los casos.

En cuanto al cuarto objetivo específico se muestra que la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos se relaciona con la agresividad de manera significativa y directa; esto quiere decir que, en algunos estudiantes que evidencian situaciones problemáticas ocasionadas por los videojuegos se presenta conductas agresivas; sin embargo, no en todos los casos. Estos hallazgos coinciden con el estudio de Faya y Gonzales (2020) quien encontró una relación significativa y directa entre la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos y la Agresividad. Los estudios han demostrado que las consecuencias del uso inadecuado de los videojuegos según Norshakirah (2021) limitan que el adolescente interactúe de manera saludable con sus compañeros.

En cuanto al quinto objetivo específico, se evidencia que la dificultad para el control se relaciona con la agresividad de manera significativa y directa; lo cual indica, que en algunos estudiantes que presentan dificultad para gestionar el

tiempo que dedican a los videojuegos se presenta dificultad para controlar sus conductas agresivas; sin embargo, no en todos los casos. Estos hallazgos coinciden con el estudio de Faya y Gonzales (2020) quien encontró una relación significativa y directa entre la dimensión Dificultad para el control y la agresividad en una muestra de adolescentes peruanos. Estos hallazgos se dan porque según Rodríguez y Roncero (2020) la agresividad provoca alteraciones en el comportamiento emocional del individuo lo cual genera problemas a nivel familiar y social.

Según lo expuesto, se acepta la hipótesis planteada en el estudio y se rechaza la hipótesis nula, estableciendo que la adicción a los videojuegos se relaciona de manera significativa y directa con la agresividad. En este sentido, es tarea de los profesionales diseñar e intervenir de manera oportuna estos problemas en el contexto escolar a través de programas que involucren el diagnóstico adecuado de las variables que se analizaron, especialmente cuando vivimos en una sociedad según Rodríguez y Roncero (2020) la percepción actual de la sociedad está caracterizada por ser violenta.

## **VI. CONCLUSIONES**

La adicción a los videojuegos y la agresividad en la muestra evaluada se relacionan de forma significativa y directa; esto indica que cuando existe desadaptación en el estudiante se presenta hostilidad ante el medio que los rodea; no obstante, no se cumple en todos los casos debido al grado bajo de correlación encontrado.

El nivel de adicción a los videojuegos que prevalece es el bajo; mientras que en agresividad predomina el medio. Estos hallazgos indican que, los estudiantes en su mayoría usan de manera adecuada los videojuegos; mientras que en algunas ocasiones pueden llegar a manifestar conductas hostiles en su entorno.

La dimensión abstinencia se relaciona de manera significativa, directa y en grado moderado con la agresividad; esto indica que, cuando existe irritabilidad como consecuencia de la privación de los videojuegos se presenta conductas agresivas en los estudiantes; no obstante, no en todos los casos.

La dimensión abuso y tolerancia se relaciona de manera significativa, directa y en grado bajo con la agresividad; lo cual indica que cuando existe necesidad de jugar el estudiante se presenta a la par hostilidad; sin embargo, no en todos los casos.

La dimensión problemas ocasionados por los videojuegos se relaciona con la agresividad de manera significativa, directa y en grado bajo; lo cual indica que, cuando el estudiante presenta situaciones problemáticas ocasionadas por los videojuegos existe impulsividad; no obstante, no en todos los casos.

La dimensión dificultad para el control se relaciona con la agresividad de manera significativa, directa y en grado bajo; esto quiere decir, que cuando se evidencia en el estudiante dificultad para graduar el tiempo usado en los videojuegos se presenta conductas agresivas; sin embargo, no en todos los casos.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Al área de Psicología previa coordinación con Dirección psicoeducar a los padres de familia sobre el uso adecuado de los videojuegos en los adolescentes, asimismo diseñar un programa de control de impulsos dirigidos a los estudiantes con la finalidad de gestionar la agresividad y el deseo de permanecer en videojuegos.

A los docentes se sugiere concientizar a los estudiantes sobre el uso de los videojuegos, así como ayudar a identificar conductas agresivas para que sean prevenidas e intervenidas en los adolescentes que se encontraron en un nivel alto.

A los padres de familia, validar emociones de sus hijos y comenzar espacios de diálogo para que los menores puedan expresar sus frustraciones y emociones sin tener la necesidad de desplazar su enojo a sus compañeros o a ellos mismos.

A los estudiantes, incluirse en los futuros programas diseñados por el área de Psicología para regular sus impulsos y mejorar la percepción sobre el medio que los rodea.

A futuros investigadores se sugiere analizar la relación entre los tipos de problemas que se generan en los videojuegos y que se asocian a la agresividad.

A los estudiantes practicas actividades recreativas alternativas no asociadas a los videojuegos como la lectura, el deporte, entre otros; de tal manera que no presente mayor dependencia con los videojuegos.

## REFERENCIAS

- Alvarez, P. (2018). Ética e investigación. *Boletín Virtual*, 7(2), 122-149. <https://www.csic.es/es/el-csic/etica/etica-en-la-investigacion>
- Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la Investigación Educativa*. La Muralla
- Buiza, C. (2018). Videojuegos, uso problemático y factores asociados. *Focad*
- Buss, A. (2009). *Psicología de la Agresión*. Buenos Aires. Editorial Troquel.
- Buss, A. y Perry, M. (1992). Cuestionario de agresividad. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459. <https://psycnet.apa.org/record/1993-00039-001>
- Cedillo, L. (2020). Acoso escolar cibernético en el contexto de la pandemia por COVID-19. *Revista Cubana de Medicina*, 59(4). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-75232020000400001](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75232020000400001)
- Chiclayo, C. (2021). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021* [tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/75392>
- Choliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*. 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Contini, N., Mejail, S., Caballero, V. y Lacunza, B. (2021). Adolescentes, escuela y comportamiento agresivo en tiempos de pandemia. *Dinámicas y retos . Ciencia , Docencia y Teconología*, 32(63), 1-24. [https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/149167/CONICET\\_Digital\\_Nro.8f68981a-4b77-430a-bc29-cc1bbcb39ee1\\_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/149167/CONICET_Digital_Nro.8f68981a-4b77-430a-bc29-cc1bbcb39ee1_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- El Peruano. (02 de 05 de 2021). Educación: Plataforma SíseVe reporta 341 casos de ciberacoso escolar durante la pandemia. *El Peruano*. <https://elperuano.pe/noticia/119941-educacion-plataforma-siseve->

reporta-341-casos-de-ciberacoso-escolar-durante-la-pandemia#:~:text=Los%20casos%20corresponden%20a%20los,persona%20de%20la%20instituci%C3%B3n%20educativa.

Faya, J. y Goonzáles, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo* [tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/45815>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2021). *Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños, niñas y adolescentes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas*. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/preocupaci%C3%B3n-bienestar-ninos-ninas-adolescentes-tiemp-frente-pantalla-internet-seguro>

Gómez, J., Lázaro, C. y Martínez-López, J. (2021). Exploratory Study on Video Game Addiction of College Students in a Pandemic Scenario. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(2), 330-346. [https://www.researchgate.net/publication/353271770\\_Exploratory\\_Study\\_on\\_Video\\_Game\\_Addiction\\_of\\_College\\_Students\\_in\\_a\\_Pandemic\\_Scenario](https://www.researchgate.net/publication/353271770_Exploratory_Study_on_Video_Game_Addiction_of_College_Students_in_a_Pandemic_Scenario)

Gómez-Galán, J., Martínez-López, J., Lázaro-Pérez, C., & García-Cabrero, J. C. (2021). OpenInnovation during Web Surfing: Topics of Interest and Rejection by Latin American Col-lege Students. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*,7(1), 17–17. <https://doi.org/10.3390/joitmc7010017>

Göldağ, B. (2020). The Relationship Between the Digital Game Dependence and Violence Tendency Levels of High School Students. *International Education Studies*, 13(8), 118-129. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n8p118>

Guevara, G. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48856>

- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana de España.
- Idme, M. (2021). *Relación entre la adicción a los videojuegos y la actividad física en estudiantes de un Colegio Nacional en época de pandemia por Covid 19, Arequipa 2021* [tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio UNSA. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/12350>
- Kassinove, H. y Chip, R. (Ed.). (2005). *El manejo de la agresividad: Manual de tratamiento completo para profesionales*. Bilbao: Desclée de Brouwer
- Ministerio de Sanidad. (2020). *Adicciones comportamentales 2020*. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas y Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
- Nonalaya, A. y Solis, M. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020* [tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/62038>
- Norshakirah, A., Jan, N., Sais, J. y Muhammad, S. (2021). Digital Addiction: Systematic Review of Computer Game Addiction Impact on Adolescent Physical Health. *Electronics*, 10, 1-18. <https://www.mdpi.com/2079-9292/10/9/996/pdf>
- Ramírez, R. (2021). *Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria en tres instituciones educativas de Nasca, 2020* [tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Nacional ALICIA. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV\\_d70901f0b943c8d29568354d71d0663f](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_d70901f0b943c8d29568354d71d0663f)
- Rodríguez, M. y García, F. M. (2021). The use of video games in adolescents. A Public Health problema. *Enfermería Global*, 20(2), 557-591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rodriguez, L. y Roncero, I. (2020). Agresividad y conducta violenta en la adolescencia. *Adolescere*, 1(7), 1-9. <https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCER>



E/vol8num1-2020/6%20Tema%20de%20revision%20-%20Agresividad%20y%20conducta%20violenta%20adolescencia.pdf

- Sánchez, I. (2021). Impacto psicológico de la COVID-19 en niños y adolescentes. *MEDISAN*, 5(1), 123-141. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1029-](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-)
- Salas, E., Merino, C. y Cholíz, M. (2017). Análisis psicométrico del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) en población peruana. *PsycNet*, 1(13), 1-13. <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v16n4/1657-9267-rups-16-04-00290.pdf>
- Segura, P. D. (2016) *Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry en estudiantes del nivel Secundario* [tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].
- Shahbaz, K., Khan, A. y Razul, F. (2019). Impacts of video gaming on aggression and cognitive ability of Pakistanis Video gamers. *International Transaction Journal of Engineering*, 10(14), 1-10. <https://tuengr.com/V10A/10A14I.pdf>
- Stephe, M., Vikas, G., Roopma, W. y Hasaf, A. (2021). Aggression. *Statpearl*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK448073/>
- Tangarife-Calero, P., & Ibáñez-Alfonso, J. (2020). Neuropsicología de las conductas agresivas: aportaciones a la criminología. *Revista Iberoamericana de Neuropsicología*, 3(2), 171.183. <https://www.researchgate.net/publication/341940731>
- Valle, S. (2019). *Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018* [tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV <https://hdl.handle.net/20.500.12692/36214>
- Villa, C. y Cruz, G. (2021). Covid-19: Uso y abuso de internet y teléfono móvil en estudiantes universitarios. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 107-116. <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEF/article/view/2123/1753>

Villena, C. (2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019* [tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio Autónoma. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1265>

## ANEXO 1: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA	NIVELES
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	Chóliz y Marco (2011) definen a esta variable como una respuesta constante desadaptativa que ocasiona malestar y deterioro significativo en la vida el individuo, esta condición se manifiesta en la sensación de abstinencia, la falta de tolerancia e incluso la dificultad para tener el control.	La adicción a los videojuegos constituye una alteración en el funcionamiento de la persona ocasionado por la dependencia a los juegos virtuales. Se evalúa mediante un Test de dependencia a videojuegos (TDV)	Abstinencia	Ansiedad Irritabilidad Obsesión Tristeza	4, 6 y 11 7 y 3 10, 13 y 21 14 y 25	Ordinal  0= Totalmente en Desacuerdo 1= En desacuerdo 2=Neutral 3=De acuerdo 4=Totalmente de acuerdo	Alta =71 a 100 Media= 36 a 70 Baja= 1 a 35
			Abuso y tolerancia	Exceso de tiempo Abandono de otras actividades	1, 8 y 12 5 y 9		
			Problemas ocasionados por los videojuego	Conflictos familiares Insomnio Mentiras	17 16 y 19 23		
			Dificultad para el control	Angustia y tensión Distracción	2 15, 18, 20, 22 y 24		
AGRESIVIDAD	Buss (2009) refiere que la agresividad es una respuesta que va a ocasionar daño a otro organismo; cuando el ser humano experimenta esta situación, puede asimilar un estilo perdurable y característico entonces es posible denominarla como variable de personalidad (Buss, 1992)	La agresividad es un impulso innato en el ser humano que busca la supervivencia humana; no obstante, si no es gestionada adecuadamente puede ocasionar daños irreparables a otros seres humanos. Se evalúa mediante el Cuestionario de Agresividad (AQ).	Agresividad física	Violencia con herramienta o golpes	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29	Ordinal  1=Completamente falso para mí 2=Bastante falso para mí 3=Ni verdadero, ni falso para mí 4=Bastante verdadero para mí. 5=Completamente verdadero para mí	Alto= 122 a más Medio= 108 a 121 Bajo= 107 a menos
			Agresividad verbal	Respuesta vocal Intolerancia	2 y 18 6, 10 y 14		
			Ira	Reacción emocional Estado impulsivo	3, 7 y 15 11, 19, 22 y 25		
			Hostilidad	Actitud negativa hacia los demás  Actitud negativa hacia la vida	4, 12, 20, 23, 26 y 28 8 y 16		

## ANEXO 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA										
Título: Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022										
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES							
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable 1: Adicción a los videojuegos							
<p><b>General:</b> ¿Qué relación existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022?</p> <p><b>Específicas:</b> ¿Cuál es el nivel de agresividad y adicción a los videojuegos que predomina en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre la dimensión abstinencia y la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022?</p>	<p><b>General:</b> Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022.</p> <p><b>Específicas:</b> Identificar los niveles de agresividad y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022.</p> <p>Determinar la relación de la dimensión abstinencia con la agresividad, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022.</p>	<p><b>General:</b> La adicción a los videojuegos y la agresividad se relacionan de manera significativa y directa en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022</p> <p><b>Específicas:</b> Existe presencia de una categoría media a alta en agresividad y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022.</p> <p>La dimensión abstinencia y la agresividad se relacionan de manera significativa y directa en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022</p>	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos			
			Abstinencia	Ansiedad Irritabilidad Obsesión Tristeza	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	1, 5, 8, 9 y 12	Exceso de tiempo Abandono de otras actividades	16, 17, 19 y 23	0= Totalmente de acuerdo 1= En desacuerdo 2=Neutral 3=De acuerdo 4=Totalmente de acuerdo	Alta =71 a 100 Media= 36 a 70 Baja= 1 a 35
			Abuso y tolerancia	Conflictos familiares Insomnio Mentiras	2, 15, 18, 20, 22 y 24					
			Problemas ocasionados por los videojuegos	Angustia y tensión Distracción						
						Variable 2: Agresividad				
						Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos
						Agresividad física	Violencia con herramienta o golpes	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29	1=Completamente falso para mí 2=Bastante falsa para mí 3=Ni verdadero,	Alto= 122 a más Medio= 108 a 121 Bajo= 107 a menos
			Agresividad verbal	Respuesta vocal Intolerancia	2, 6, 10, 14 y 18					

<p>¿Qué relación existe entre la dimensión abuso y tolerancia y la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre la dimensión dificultad de control y la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022?</p>	<p>Determinar la relación de la dimensión abuso y tolerancia con la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022</p> <p>Determinar la relación de la dimensión problemas asociados a los videojuegos con la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022.</p> <p>Determinar la relación de la dimensión dificultad de control con la agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022.</p>	<p>La dimensión abuso y tolerancia y la agresividad se relacionan de manera significativa y directa en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022</p> <p>La dimensión problemas asociados a los videojuegos y la agresividad se relacionan de manera significativa y directa en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022</p> <p>La dimensión dificultad de control y la agresividad se relacionan de manera significativa y directa en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Particular de Chimbote, 2022</p>	<p>Ira</p> <p>Hostilidad</p>	<p>Reacción emocional Estado impulsivo</p> <p>Actitud negativa hacia los demás Actitud negativa hacia la vida</p>	<p>3,7,11,15,19,22 y 25</p> <p>4,8,12,16,20,23,26 y 28</p>	<p>ni falso para mí 4=Bastante verdadero para mí. 5=Completamente verdadero para mí</p>	
--	--	--	------------------------------	---	--	---	--

### ANEXO 3: TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

#### Instrucciones:

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

	<b>TD</b> Totalmente en Desacuerdo	<b>ED</b> En desacuerdo	<b>N</b> Neutral	<b>DA</b> De acuerdo	<b>TA</b> Totalmente de acuerdo					
<b>N°</b>	<b>Preguntas</b>					<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>N</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el computador, pido prestado a algún familiar o amigos.					0	1	2	3	4
3	Me molesta mucho cuando quiero jugar y no funciona el videojuego.					0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar, me encuentro incómodo y no sé qué hacer.					0	1	2	3	4
7	Me irrita o enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el computador.					0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes.					0	1	2	3	4
9	Dedico menos horas a realizar otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante tiempo.					0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas continuas.					0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el computador.					0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo a ver un videojuego.					0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					0	1	2	3	4
20	En todos mis tiempos libres prefiero jugar videojuegos, aunque sea solo un momento.					0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia y 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).					0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					0	1	2	3	4
25	Cuando tengo problemas busco video juegos para distraerme y jugar.					0	1	2	3	4

## ANEXO 4: CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD (AQ)

Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_ Edad..... Grado..... Sección.....

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

CF = Completamente falso para mí

BF = Bastante falso para mí

VF= Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

Nº	Preguntas	CF	BF	VF	BV	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enojo rápidamente, pero me pasa en seguida.					
4	A veces soy bastante envidioso.					
5	Si me provocan lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, expreso el enojo que tengo.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13	Con facilidad me involucro en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15	Soy una persona apacible (calmada).					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que me altero con facilidad al hablar.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pelearnos.					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.					
23	Desconfío de personas desconocidas que son muy amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para agredir a una persona.					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO: Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Peryy**

Nº	DIMENSIONES / ÍTEMS	Ítem directo o inverso	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
			Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	<b>Agresividad física / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>							
1.	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1-2-3-4-5	X		X		X		
5.	<b>Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.</b>	1-2-3-4-5	X		X			X	Si me provocan lo suficiente, puedo golpear a cualquier persona.
9.	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	1-2-3-4-5	X		X		X		
13.	Suelo involucrarme en las peleas, algo más de lo normal.	1-2-3-4-5	X		X		X		
17.	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	1-2-3-4-5	X		X		X		
21.	Hay gente que me provoca a tal punto, que llegamos a pegarnos.	1-2-3-4-5	X		X			X	...pelearnos
24.	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	5-4-3-2-1	X		X		X		
27.	He amenazado a gente que conozco.	1-2-3-4-5	X		X		X		
29.	He llegado a estar tan furioso que rompía las cosas.	1-2-3-4-5	X		X		X		
	<b>Agresividad verbal / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>							
2.	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	1-2-3-4-5	X		X		X		
18.	Mis amigos dicen que discuto mucho.	1-2-3-4-5	X		X		X		
6.	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	1-2-3-4-5	X		X		X		
10.	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	1-2-3-4-5	X		X		X		
14.	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	1-2-3-4-5	X		X		X		
	<b>Ira / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>							
3.	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.	1-2-3-4-5	X		X		X		
7.	Cuando estoy frustrado, <b>muestro</b> el enojo que tengo.	1-2-3-4-5	X		X			X	..expreso...
15.	Soy una persona apacible.	5-4-3-2-1	X		X		X		
11.	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	1-2-3-4-5	X		X		X		
19.	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	1-2-3-4-5	X		X		X		
22.	Algunas veces pierdo el control sin razón.	1-2-3-4-5	X		X		X		
25.	Tengo dificultades para controlar mi genio.	1-2-3-4-5	X		X		X		
	<b>Hostilidad / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>							





4.	A veces soy bastante envidioso.	1-2-3-4-5	X		X		X		
12.	Parece que siempre son otros, los que consiguen las oportunidades.	1-2-3-4-5	X		X		X		
20.	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.	1-2-3-4-5	X		X		X		
23.	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	1-2-3-4-5	X		X			X	Desconfío de personas desconocidas que son muy amigables
26.	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	1-2-3-4-5	X		X		X		
28.	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	1-2-3-4-5	X		X		X		
8.	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	1-2-3-4-5	X		X		X		
16.	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	1-2-3-4-5	X		X		X		

**Observaciones: El instrumento es aplicable a la muestra de estudio**

Considerar las sugerencias propuestas para la correspondiente mejora a razón de tener mayor claridad en la comprensión de cada reactivo.

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

**Apellidos y nombres del juez validador:** Castro Santisteban Martín

**DNI:** 08553897

**Especialidad o grado del juez validador:** Psicólogo, Magister Psicología Clínica y de la Salud.

Trujillo, 13 de marzo de 2022

**C. Ps. P. 3246**



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO: Test de dependencia a los videojuegos

Nº	DIMENSIONES / ÍTEMS	Ítem directos o inversos	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
			Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	<b>Abstinencia / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
6.	Si estoy un tiempo sin jugar, me encuentro <b>vacío</b> y no sé qué hacer.	0-1-2-3-4	X		X			X	Incómodo
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0-1-2-3-4	X		X		X		
7.	Me irrita o enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0-1-2-3-4	X		X			X	..el computador
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0-1-2-3-4	X		X		X		
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X			X	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar y ganar prestigio, en los videojuegos.
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0-1-2-3-4	X		X		X		
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0-1-2-3-4	X		X		X		
14.	Cuando me encuentro mal, me refugio en mis videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0-1-2-3-4	X		X		X		
	<b>Abuso y tolerancia / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora, que cuando comencé.	0-1-2-3-4							
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0-1-2-3-4	X		X			X	Omitir los últimos términos
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	0-1-2-3-4	X		X		X		
9.	Dedico menos tiempo <b>a hacer</b> otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante <b>rato</b> .	0-1-2-3-4	X		X			X	..a realizar..... tiempo
	<b>Problemas ocasionados por los videojuegos / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	0-1-2-3-4	X		X		X		
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0-1-2-3-4	X		X		X		
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
23.	He mentado a mi familia y 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).	0-1-2-3-4	X		X			X	y



	Dificultad para el control / Ítems	Puntuaciones	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	0-1-2-3-4	X		X			X	Si no me funciona la videoconsola o el computador, pido prestada a algún familiar o amigos.
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto, es ponerme a jugar con algún videojuego.	0-1-2-3-4	X		X		X		
18.	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0-1-2-3-4	X		X			X	Cuando estoy aburrido, me pongo a ver un videojuego
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0-1-2-3-4	X		X		X		
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo, es ponerme con mis videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	0-1-2-3-4	X		X		X		

**Observaciones:**

Considerar las sugerencias propuestas para la correspondiente mejora a razón de tener mayor claridad en la comprensión de cada reactivo.

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

**Apellidos y nombres del juez validador:** Castro Santisteban Martín

**DNI:** 08553897

**Especialidad o grado del juez validador:** Psicólogo, Magister en Psicología Clínica y de la Salud.

Trujillo, 13 de marzo de 2022

**Firma del juez validador**

**C. Ps. P 3246**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO: Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Peryy**

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Ítem directo o inverso	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
			Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	<b>Agresividad física / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
1.	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1-2-3-4-5	X		X		X		
5.	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	1-2-3-4-5	X		X		X		
9.	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	1-2-3-4-5	X		X		X		
13.	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.	1-2-3-4-5	X		X		X		
17.	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	1-2-3-4-5	X		X		X		
21.	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.	1-2-3-4-5	X		X		X		
24.	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	5-4-3-2-1	X		X		X		
27.	He amenazado a gente que conozco.	1-2-3-4-5	X		X		X		
29.	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	1-2-3-4-5	X		X		X		
	<b>Agresividad verbal / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
2.	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	1-2-3-4-5	X		X		X		
18.	Mis amigos dicen que discuto mucho.	1-2-3-4-5	X		X		X		
6.	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	1-2-3-4-5	X		X		X		
10.	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	1-2-3-4-5	X		X		X		
14.	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	1-2-3-4-5	X		X		X		
	<b>Ira / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
3.	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.	1-2-3-4-5	X		X		X		
7.	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.	1-2-3-4-5	X		X		X		
15.	Soy una persona apacible.	5-4-3-2-1	X		X		X		
11.	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	1-2-3-4-5	X		X		X		
19.	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	1-2-3-4-5	X		X		X		
22.	Algunas veces pierdo el control sin razón.	1-2-3-4-5	X		X		X		
25.	Tengo dificultades para controlar mi genio.	1-2-3-4-5	X		X		X		
	<b>Hostilidad / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	

4.	A veces soy bastante envidioso.	1-2-3-4-5	X		X		X		
12.	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	1-2-3-4-5	X		X		X		
20.	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.	1-2-3-4-5	X		X		X		
23.	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	1-2-3-4-5	X		X		X		
26.	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	1-2-3-4-5	X		X		X		
28.	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	1-2-3-4-5	X		X		X		
8.	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	1-2-3-4-5	X		X		X		
16.	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	1-2-3-4-5	X		X		X		

**Observaciones:**

Considerar las sugerencias propuestas para la correspondiente mejora a razón de tener mayor claridad en la comprensión de cada reactivo.

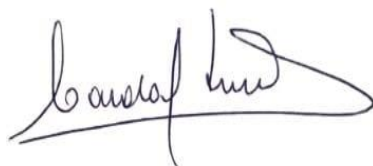
**Opinión de aplicabilidad:**      Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador** Smith Maguiña Carola Amparo

**DNI:** 16766179

**Especialidad o grado del juez validador:** Segunda Especialidad en Psicopedagogía / Maestra en Ciencias de la Educación.

Trujillo, 14 de febrero de 2022



-----  
**Firma del juez validador**



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO: Test de dependencia a videojuegos (TDV)**

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Ítem directos o inversos	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
			Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	<b>Abstinencia / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>							
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0-1-2-3-4	X		X		X		
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0-1-2-3-4	X		X		X		
7.	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0-1-2-3-4	X		X		X		
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0-1-2-3-4	X		X		X		
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0-1-2-3-4	X		X		X		
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0-1-2-3-4	X		X		X		
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0-1-2-3-4	X		X		X		
	<b>Abuso y tolerancia / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>							
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0-1-2-3-4	X		X		X		
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0-1-2-3-4	X		X		X		
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	0-1-2-3-4	X		X		X		
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0-1-2-3-4	X		X		X		



	Problemas ocasionados por los videojuegos / Ítems	Puntuaciones	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	0-1-2-3-4	X		X		X		
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0-1-2-3-4	X		X		X		
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
23.	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).	0-1-2-3-4	X		X		X		
	Dificultad para el control / Ítems	Puntuaciones	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0-1-2-3-4	X		X		X		
18.	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0-1-2-3-4	X		X		X		
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0-1-2-3-4	X		X		X		
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	0-1-2-3-4	X		X		X		

**Observaciones:**

Considerar las sugerencias propuestas para la correspondiente mejora a razón de tener mayor claridad en la comprensión de cada reactivo.

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

**Apellidos y nombres del juez validador** Smith Maguiña Carola Amparo

**DNI:** 16766179

**Especialidad o grado del juez validador:** Segunda Especialidad en Psicopedagogía / Maestra en Ciencias de la Educación

Trujillo, 14 de febrero de 2022

**Firma del juez validador**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO: Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Peryy**

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Ítem directo o inverso	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
			Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	<b>Agresividad física / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
1.	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	1-2-3-4-5	X		X		X		
5.	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	1-2-3-4-5	X		X		X		cuando alguien me ofusca puedo llegar a golpear a esa persona
9.	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	1-2-3-4-5	X		X		X		
13.	Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.	1-2-3-4-5	X		X		X		Con facilidad me involucro en las peleas algo más de lo normal.
17.	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	1-2-3-4-5	X		X		X		
21.	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.	1-2-3-4-5	X		X		X		Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a golpearnos
24.	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	5-4-3-2-1	X		X		X		No encuentro ninguna buena razón para agredir a una persona.
27.	He amenazado a gente que conozco.	1-2-3-4-5	X		X		X		
29.	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	1-2-3-4-5	X		X		X		
	<b>Agresividad verbal / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
2.	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	1-2-3-4-5	X		X		X		
18.	Mis amigos dicen que discuto mucho.	1-2-3-4-5	X		X		X		Mis amigos dicen que me altero con facilidad
6.	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.	1-2-3-4-5	X		X		X		
10.	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	1-2-3-4-5	X		X		X		
14.	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	1-2-3-4-5	X		X		X		
	<b>Ira / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
3.	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.	1-2-3-4-5	X		X		X		Me enojo rápidamente, pero me pasa en seguida.
7.	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.	1-2-3-4-5	X		X		X		
15.	Soy una persona apacible.	5-4-3-2-1	X		X		X		
11.	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	1-2-3-4-5	X		X		X		
19.	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	1-2-3-4-5	X		X		X		Algunos de mis amigos me observan como una persona impulsiva.
22.	Algunas veces pierdo el control sin razón.	1-2-3-4-5	X		X		X		
25.	Tengo dificultades para controlar mi genio.	1-2-3-4-5	X		X		X		



	Hostilidad / Ítems	Puntuaciones	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
4.	A veces soy bastante envidioso.	1-2-3-4-5	X		X		X		
12.	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.	1-2-3-4-5	X		X		X		
20.	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.	1-2-3-4-5	X		X		X		
23.	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	1-2-3-4-5	X		X		X		Desconfío de desconocidos demasiado amigables.
26.	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	1-2-3-4-5	X		X		X		
28.	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	1-2-3-4-5	X		X		X		
8.	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.	1-2-3-4-5	X		X		X		
16.	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	1-2-3-4-5	X		X		X		Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado por algunas cosas.

**Observaciones:**

Considerar las sugerencias propuestas para la correspondiente mejora a razón de tener mayor claridad en la comprensión de cada reactivo.

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

**Apellidos y nombres del juez validador:** Alarcón Sánchez Alicia

**DNI:** 33675684

**Especialidad o grado del juez validador:** Magister en investigación y docencia universitaria y Dra. en Ciencias de la Educación

Trujillo, 14 de febrero de 2022



Psic. ALICIA ALARCON SANCHEZ  
CPsP.: 8000 Reg. MINSA 6898  
Magister ANR: A1412126

**Firma del juez validador**



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO: Test de dependencia a videojuegos (TDV)**

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Ítem directos o inversos	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
			Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	<b>Abstinencia / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0-1-2-3-4	X		X		X		Cada vez que uso mi celular tengo la necesidad de jugar video juegos
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0-1-2-3-4	X		X		X		
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0-1-2-3-4	X		X		X		
7.	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0-1-2-3-4	X		X		X		Me irrita con facilidad cuando hay algún impedimento (en el equipo) para poder jugar con tranquilidad
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0-1-2-3-4	X		X		X		
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0-1-2-3-4	X		X		X		
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0-1-2-3-4	X		X		X		
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		Cuando tengo problemas busco video juegos para distraerme y jugar
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0-1-2-3-4	X		X		X		
	<b>Abuso y tolerancia / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0-1-2-3-4	X		X		X		Siento que cada día que pasa aumentan mis deseos de jugar mas tiempo con los videojuegos
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0-1-2-3-4	X		X		X		
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	0-1-2-3-4	X		X		X		
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0-1-2-3-4	X		X		X		Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me absorben bastante tiempo.
	<b>Problemas ocasionados por los videojuegos / Ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque	0-1-2-3-4	X		X		X		



	dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.								
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0-1-2-3-4	X		X		X		He llegado a estar jugando más de tres horas continuas.
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
23.	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).	0-1-2-3-4	X		X		X		Miento con facilidad sobre el tiempo que dedico a jugar videojuegos cuando me preguntan siempre disminuyo el tiempo
	<b>Dificultad para el control / ítems</b>	<b>Puntuaciones</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0-1-2-3-4	X		X		X		
18.	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0-1-2-3-4	X		X		X		Siempre mis tiempos libres dedico a jugar video juegos
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0-1-2-3-4	X		X		X		
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0-1-2-3-4	X		X		X		
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	0-1-2-3-4	X		X		X		

**Observaciones:**

Considerar las sugerencias propuestas para la correspondiente mejora a razón de tener mayor claridad en la comprensión de cada reactivo.

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

**Apellidos y nombres del juez validador:** Alicia Alarcón Sánchez

**DNI:** 33675684

**Especialidad o grado del juez validador:** Maestra en Ciencias de la Educación y Dra. en Ciencias de la Educación.

Trujillo, 15 de febrero de 2022

**Firma del juez validador**

**ANEXO 5:**  
**Confiabilidad de los instrumentos**

**Estadísticas de fiabilidad**

---

Instrumento	Alfa de Cronbach	N de elementos
Test de dependencia a videojuegos	.940	25

---

**Estadísticas de fiabilidad**

---

Instrumento	Alfa de Cronbach	N de elementos
Cuestionario de agresividad	.903	29

---

## ANEXO 6: Validez de los instrumentos

---

V DE AKEN TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS	
Ítem 1	1.00
ítem 2	0.89
Ítem 3	1.00
Ítem 4	1.00
Ítem 5	1.00
Ítem 6	0.89
Ítem 7	0.89
Ítem 8	0.89
Ítem 9	0.89
Ítem 10	0.89
Ítem 11	1.00
Ítem 12	1.00
Ítem 13	1.00
Ítem 14	1.00
Ítem 15	1.00
Ítem 16	1.00
Ítem 17	1.00
Ítem 18	0.89
Ítem 19	1.00
Ítem 20	1.00
Ítem 21	1.00
Ítem 22	1.00
Ítem 23	0.89
Ítem 24	1.00
Ítem 25	1.00
Total	0.96

---

V AIKEN DE  
CUESTIONARIO DE  
AGRESIVIDAD

---

Ítem 1	1.000
ítem 2	1.000
Ítem 3	1.000
Ítem 4	1.000
Ítem 5	0.889
Ítem 6	1.000
Ítem 7	0.889
Ítem 8	1.000
Ítem 9	1.000
Ítem 10	1.000
Ítem 11	1.000
Ítem 12	1.000
Ítem 13	1.000
Ítem 14	1.000
Ítem 15	1.000
Ítem 16	1.000
Ítem 17	1.000
Ítem 18	1.000
Ítem 19	1.000
Ítem 20	1.000
Ítem 21	0.889
Ítem 22	1.000
Ítem 23	0.889
Ítem 24	1.000
Ítem 25	1.000
Ítem 26	1.000
Ítem 27	1.000
Ítem 28	1.000
Ítem 29	1.000
Total	0.985

## **Validez y confiabilidad**

### **Instrumento: Test de dependencia a videojuegos (TDV)**

Autor y año: Chóliz y Marco (2011)

Adaptado al Perú: Salas et al. (2017)

Confiabilidad: En el estudio se realizó un estudio piloto para determinar la confiabilidad del instrumento el cual tuvo como resultado 0,940 (Anexo 5).

Validez: Para el estudio se empleó un juicio de tres expertos en el área quienes refirieron que el instrumento es adecuado y se encuentra apto para su aplicación con la relevancia y claridad necesaria, obteniéndose como resultado una V de Aiken de 0,964.

### **Instrumento: Cuestionario de Agresividad (AQ)**

Autor y año: Buss y Perry (1992)

Adaptado al Perú: Segura (2016)

Confiabilidad: En la presente investigación se realizó un estudio piloto para determinar la confiabilidad del instrumento el cual tuvo como resultado 0,903 (Anexo 5).

Validez: Al igual que la confiabilidad el instrumento se sometió a una pre evaluación, en este caso a un juicio de tres expertos en el área quienes refirieron que el instrumento es adecuado y se encuentra apto para su aplicación con la relevancia y claridad necesaria, obteniéndose como resultado una V de Aiken de 0,985.

**ANEXO 7**  
**Prueba de Normalidad**

		Estadístico	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>	
			gl	Sig.
	Dimensión Abstinencia	.428	85	.000
Adicción a los videojuegos	Dimensión Dificultad para el control	.446	85	.000
	Dimensión Abuso y tolerancia	.446	85	.000
	Dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos	.446	85	.000
	Variable	.480	85	.000
	Dimensión Agresividad física	.194	85	.000
Agresividad	Dimensión Ira	.243	85	.000
	Dimensión Hostilidad	.174	85	.000
	Agresividad verbal	.209	85	.000
	Variable	.210	85	.000

a. Corrección de significación de Lilliefors



**"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"**

Trujillo, 10 de marzo de 2022

**Señor(a)**  
**GENARA PINTADO SEMINARIO**  
**DIRECTORA**  
**COLEGIO SIR. ALEXANDER FLEMING**  
**MIRA FLORES ALTO - JR HUANUCO M2 Z LOTE 11A - CHIMBOTE**

Asunto: Autorizar para la ejecución del Proyecto de Investigación de Psicología

De mi mayor consideración:

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

A su vez, la presente tiene como objetivo solicitar su autorización, a fin de que el(la) Bach. HANS ROGGER BURGA FARRO / ANA ROSA BALBÍN OBESO, con DNI 47126571 / 45955910, del Programa de Titulación para universidades no licenciadas, Taller de Elaboración de Tesis de la Escuela Académica Profesional de Psicología, pueda ejecutar su investigación titulada: **"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR DE CHIMBOTE , 2022"**, en la institución que pertenece a su digna Dirección; agradeceré se le brinden las facilidades correspondientes.

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

Atentamente,



**MG. EDITH HONORINA JARA AMES**  
*Coordinadora de la Escuela Profesional de  
Psicología  
Filial Lima - Campus Ate*



*Genara Pintado Seminario*  
DIRECTORA