



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en
Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en
contexto de Pandemia COVID-19**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE: Licenciado en
Psicología

AUTOR:

Isidro Guzmán Natali Trinidad (ORCID: 0000-0002-1662-5684)

ASESOR:

Mg. Velarde Camaqui Davis (ORCID: 0000-0001-9064-7104)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

Callao – Perú

2022

Dedicatoria

A Dios, por que sus planes son buenos, agradable y perfectos.

A mis padres por su ejemplo y esfuerzo de formarme como una persona correcta y darme la mejor herencia; ser profesional.

A mi familia por ser mi soporte en todo tiempo, a mis colegas y amigos que han sido parte de este logro.

Agradecimientos

A la Universidad César Vallejo por aceptarme y haberme brindado la oportunidad de culminar mi carrera.

Al Mg. Davis Velarde por asesorarme con sabiduría y paciencia y a todas las personas que han sido de inspiración para mi vida.

Índice de contenidos

Dedicatoria	
Agradecimientos.....	ii
Índice de contenidos.....	iii
Índice de tablas	iv
Resumen	v
Abstract.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y Diseño de investigación.....	12
3.2. Variable y operacionalización	12
3.3. Población, muestra y muestreo	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	19
3.6. Método de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos.....	19
IV. RESULTADOS.....	21
V. DISCUSIÓN.....	27
VI. CONCLUSIONES.....	30
VII. RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS.....	38

Índice de tablas

Tabla 1 Prueba de normalidad de Shapiro Wilk.....	21
Tabla 2 Correlación entre Dependencia a los videojuegos y Agresividad ...	22
Tabla 3 Correlación entre Dependencia a los videojuegos y Agresividad premeditada	23
Tabla 4 Correlación entre Dependencia a los videojuegos y Agresividad impulsiva	23
Tabla 5 Niveles de Dependencia a los videojuegos.....	24
Tabla 6 Niveles de Agresividad Premeditada.....	25
Tabla 7 Niveles de Agresividad Impulsiva	26

Resumen

La investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID19. Fue de diseño no experimental - transversal, de tipo descriptivo, correlacional y básico. La muestra fue de 156 adolescentes de 12 a 17 años y de ambos sexos, dentro de una población de 300. Los instrumentos utilizados fueron el test de dependencia a los videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011) y Cuestionario de Agresividad Premeditada e impulsiva para adolescentes (CAPI-A) de Andreu (2010). Los resultados contrastaron la hipótesis, puesto que se determinó la existencia de una correlación alta entre ambas variables ($r = .632$) y en cada una de las variables con las dimensiones de la otra.

Palabras claves: Dependencia a los videojuegos, agresividad, adolescentes.

Abstract

The general objective of this research study was to identify the correlation dependence on video games and aggressiveness in adolescents from an educational institution in Lima Norte in the context of the Covid-19 pandemic.

.It was of a nonexperimental design - cross-sectional, descriptive, correlational and basic. The sample consisted of 156 adolescents from 12 to 17 years old and of both sexes, within a population of 300. The instruments used were the video game dependence test (TDV) by Chóliz and Marco (2011) and Premeditated and impulsive aggression questionnaire for adolescents (CAPI-A) by Andreu (2010). The results contrasted the hypothesis, because it determined the existence of a direct, moderate and significant correlation between both variables ($r=.632$) and each of the variables with the dimensions of the other.

Keywords: Dependence on video games, aggressiveness, adolescents.

I. INTRODUCCIÓN

La Organización Mundial de la Salud (OMS) anunció a inicio del año 2020, una pandemia a causa del coronavirus (COVID-19) trayendo como consecuencia que, alrededor de un 77% niñas, niños y adolescentes estudiantes en todo el mundo equivalente a 1.800 millones de un total de 2.350 millones acataron restricciones de movimiento y medidas más o menos estrictas de confinamiento y casi el 1.300 millón de niños, niñas y adolescentes casi el 74% no asistieron a clases presenciales (UNICEF, 2020). Esta interrupción de las clases educativas y su retorno en condiciones de excesiva prevención sanitaria ha generado miedo, incertidumbre e inseguridad en los niños, niñas y adolescentes así mismo la educación virtual vulnera el derecho de todo niño y adolescente de socializar y jugar libremente con sus pares (Archivos de Pediatría del Uruguay, 2020).

Durante la pandemia por Covid-19, los juegos se han convertido en una estrategia de afrontamiento saludable para la mayoría de niños, niñas y adolescentes sin embargo estos también pueden presentar riesgos ya que en períodos prolongados de aislamiento social y actividad basada en la tecnología orienta al peligro de solidificar patrones de estilo de vida poco saludables, lo que genera dificultades para la readaptación cuando la pandemia por COVID-19 termine (Journal of Behavioral Addictions, 2020). Por lo que, el rubro de los videojuegos se ha extendido en un 20% en relación al 2019 en todo el mundo llegando a vender 174 900 000 millones de dólares, en hardware y software (MicroStation, 2020). En la resolución sobre violencia en los videojuegos de la Asociación Estadounidense de Psicología (APA, 2015), en el que revisaron cientos de estudios publicados entre los años 2005 al 2013, orientados en el uso de videojuegos violentos, señaló que más del 85% de los videojuegos en el mercado actual incluye algún tipo de violencia así mismo se encontró que el uso de ellos se relaciona en algunos casos a reducir la empatía, el compromiso moral y la conducta prosocial.

Por otro lado, la violencia juvenil es un problema de interés mundial, manifestándose en conductas que van desde las amenazas, conflictos y llegando hasta el homicidio, la OMS, 2018 declaró que existen alrededor de 200,000 homicidios anuales dentro de las edades de 10 a 29 años, siendo el cuarto origen de muerte en este grupo etario. Un estudio realizado en niños, niñas y adolescentes de escuelas de nivel primaria y secundaria en Singapur de edades que oscilan entre 8 y 17 años, quienes fueron encuestados anualmente por tres años sobre el tiempo que pasaban jugando videojuegos y sobre la naturaleza de sus juegos favoritos, los investigadores determinaron que los menores con gran exposición a videojuegos violentos fueron más proclive a manifestar conductas agresivas esta relación parece ser resultado de un aumento duradero en el pensamiento agresivo, ello incluía un aumento en las fantasías agresivas y una creciente predisposición a atribuir causas poco amigables hacia los demás (JAMA Pediátricas, 2017).

A nivel nacional, las cifras de violencia delictiva durante el confinamiento descendieron sin embargo la violencia dentro del hogar se ha mantenido como una dificultad latente en los hogares peruanos, desde el mes de marzo a fines del año 2020), se registró aproximadamente como sucesos de violencia un total de 78,848 casos (Física, psicológica, sexual y económica), en sus Centros de Emergencia y en los grupos ambulantes de urgencia un total de 19,031 casos. Por ello se asegura que la violencia familiar perdura y es de esperar que este suceso haya obtenido otras formas de manifestaciones como origen de las restricciones de desplazamiento (MIMP; 2022).

Asimismo, Luna (2010), Médico Psiquiatra especialista en adicciones, indica que la dependencia a los videojuegos puede originarse cuando los menores juegan desde muy temprana edad, caracterizándose porque esta actividad toma demasiadas horas al día a pesar de traer consecuencias negativas, considerando que la mayoría de los juegos que son de preferencia de los adolescentes promueven valores similares a los de la sociedad como rivalidad, la rapidez, agresividad y violencia.

En relación con el contexto local, los profesores de la institución educativa de la muestra, manifiestan que han evidenciado que sus estudiantes hacen uso constante del internet a través de medio digitales al igual que de los videojuegos como medio de ocio el mismo que en la mayoría de los casos cuenta con escasa supervisión parental por desconocimiento del tema o porque ambos padres trabajan.

Por lo expuesto anteriormente esta investigación tiene como fin encontrar si, existe una relación entre la variable dependencia a los videojuegos y la variable agresividad en adolescente en esta nueva realidad que ha originado la pandemia por COVID-19, con el fin de poder ofrecer una mejor perspectiva sobre la alteración drástica en el estilo de vida de muchos adolescentes quienes pasan muchas horas conectados a plataformas digitales sin control de sus padres y sin medir las consecuencias que esta trae. Por ello se planeó la posterior interrogante para ejecutar la presente investigación:

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lima norte en contexto de pandemia COVID-19?, de esta forma se comprobará si existe o no una correlación y en qué forma e intensidad se relacionan entre sí.

Desde la perspectiva de una justificación teórica, esta investigación es importante ya que es una problemática actual para muchos padres de familia, los cuales no están informados o no le dan la debida importancia de lo que representa y puede ocasionar en sus hijos, es por ello que se contrastará la problemática actual con diversas bases teóricas como el aprendizaje social (Bandura, 1973), que manifiestan que el comportamiento humano se sujeta a una secuencia de elementos internos que puede ser orientar al incremento de una conducta agresiva por la observación modelos agresivos, por ser este tipo de estudio escaso en lima norte, los resultados obtenidos podrá ser utilizado como una investigación referente para posteriores estudios.

La justificación social de la investigación generará entendimiento sobre los niveles actuales de dependencia a los videojuegos y agresividad en los adolescentes, a través de los resultados obtenidos los padres de familia, la plana directiva, profesores y profesionales de la salud mental podrán disponer de esta información para fines de conocimiento e investigación.

Por otro lado, la justificación metodológica se dará a través de los resultados de la investigación ya que esta servirá a estudios posteriores que utilicen las mismas variables ya que en la actualidad en Lima Norte son mínimas las investigaciones relacionadas a estas variables. A su vez este estudio promoverá la toma de conciencia sobre esta problemática en los hogares, instituciones educativas, hogares y demás. De esta manera con los resultados obtenidos se podrá implementar y fomentar un plan activo de prevención.

Se planteó como Objetivo General: Determinar la relación entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19. Como objetivo específico: Determinar la relación entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad Premeditada en adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19” y como segundo Objetivo Específico: Determinar la relación entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad Impulsiva en adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19.

Por último, la Hipótesis General es: existe relación entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID19.

II. MARCO TEÓRICO

Existen diversas Investigaciones a nivel internacional y nacional que hacen referencia a la relación y consecuencia que pueden ocasionar la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes, identificando problemas conductuales como deficiencia en habilidades sociales, baja autoestima y agresividad. Entre las investigaciones científicas relacionadas a las variables estudiadas encontramos lo siguiente:

A nivel internacional, Howe y Cione (2021) en EE. UU.; investigaron la existencia correlacional entre los videojuegos y la agresividad verbal. La investigación es relacional y la muestra tuvo a 435 estudiantes adolescentes, se utilizó el Test de agresividad verbal prosocial o constructiva y antisocial o destructiva agresividad verbal, llegaron a la conclusión que las horas de juego se relacionaron directamente con la agresividad verbal y a la vez hay preferencia en el género y la tecnología utilizada para jugar los videojuegos, que también están relacionados con la agresividad.

Cabeza, et al., (2022), realizaron una investigación sobre la conexión de jugar videojuegos y ver la transmisión de ver videojuegos como posibles usos problemáticos. El estudio es descriptivo - exploratorio, donde la muestra fue de 1402 participantes. Los resultados sugieren que las expectativas positivas sobre el uso de videojuegos están directamente relacionadas con el tiempo dedicado a jugar, pero negativamente relacionadas con el tiempo dedicado a mirar. Además los usos problemáticos potencialmente determinan más por un aumento en el tiempo dedicado a jugar que en el tiempo dedicado a mirar, siendo el mirar visto como una actividad complementaria al juego.

A Través de su investigación Yanqing y Sol (2021), Realizaron una investigación para determinaron si existe una relación entre los videojuegos y el comportamiento agresivo. La muestra fue de 1,226 estudiantes, utilizaron la encuesta del panel de educación de china (CEPS), de acuerdo a los resultados se

muestra que los videojuegos de los adolescentes tienen relación directa e indirectamente con su comportamiento agresivo.

Pawar y Jinnappa (2021), en India, hicieron un estudio psicológico de la Adicción PUBG, que se basa en el juego del miedo, violencia y agresividad entre los estudiantes en el cual se buscó precisar el grado de adicción a PUBG, El diseño del estudio fue investigación estadística descriptiva e inferencial, fueron 150 estudiantes lo consignado como muestra. Los instrumentos utilizados fueron, El Test de adicción percibida medida mediante un test PAT y psicológico, De acuerdo con los resultados el nivel de adicción a PUBG no se asoció significativamente con el cambio psicológico en el valor obtenido de $x^2 = .63$ y $p = .72$. El valor de p obtenido de los componentes fue superior a .05, por lo que no fue significativamente asociado.

Mahamid y Bdier (2020), en Palestina, realizaron una investigación sobre la agresividad y la satisfacción con la vida como predictores de la adicción a los videojuegos entre los adolescentes palestinos. El estudio fue correlacional, y la muestra fue constituida por 560 adolescentes palestinos, utilizaron el cuestionario de variables demográficas - Escala de adicción al juego (GAS) – la Escala de SWLS- cuestionario de agresión (AGQ). Se obtiene como resultado correlación entre las variables ($r = .38$, $p < .01$).

Ohno (2021), en Japón, realizó un estudio correlacional entre los juegos Battle Royale y los sentimientos agresivos, 874 estudiantes japoneses tuvo de muestra, hicieron uso de la versión japonesa de la escala de agresión, basado en el cuestionario de agresión de Buss and Perry (1992). Se obtuvo como resultados concluyen que Battle Royale ($\beta = 0,09$) fue el único género de juego asociado con sentimientos agresivos. Battle royale ($\beta = 0,08$) y acción ($\beta = 0,08$) mostraron una asociación significativa con la adicción a los juegos.

Vara (2017), investigó en la ciudad de Lima en el distrito de Villa María del Triunfo, la correlación entre la adición de los videojuegos y la agresividad, 306 participantes del nivel secundaria de dos colegios privados, utilizó el cuestionario de agresión de Buss y Perry y el Test de dependencia a los Videojuegos. Los resultados de su estudio arrojaron que existe una correlación con intensidad moderada baja ($r = .268$; $p < .001$) entre las variables investigadas.

González (2021), realizó un estudio en la ciudad de Chiclayo, para determinar la correlación entre adicción a los videojuegos y la violencia escolar, fueron 277 estudiantes (hombres y mujeres) de la muestra, utilizaron el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Violencia Escolar (CUVE), los resultados fueron ($p = 0.239 > .05$; $r = .078$), se acepta la H_0 , es decir se acepta que no hay correlación entre las variables estudiadas.

Guevara, et al., (2021), investigaron sobre la agresividad y su correlación a conductas de adicción a los videojuegos en adolescentes del nivel secundario, la investigación fue descriptiva correlacional, donde la muestra fue de 49 estudiantes de nivel secundaria, por otro lado, se utilizó como instrumentos; el cuestionario de agresión de Buss y Perry y el test de dependencia a videojuegos de Marco y Cholí – en los resultados se evidenció que existe una correlación entre las variables, que es de .777.

Flores (2019), realizó un estudio cuantitativo sobre la correlación entre la dependencia de videojuegos y agresividad en una institución educativa en la ciudad de Tacna, fueron 297 estudiantes hombre y mujeres entre los 11 a 17 años, utilizaron el Cuestionario de agresión (QA) de los autores Buss y Perry (1992) para medir la variable Agresividad y el Test de dependencia de los videojuegos de Cholí y Marco (2011). En los resultados se observa que hay una correlación baja ($r = .325$; $p < .005$), asimismo se encontró correlaciones entre la variable de Dependencia de videojuegos y la dimensión Agresividad verbal ($r = .314$; $p < .001$), también correlación entre dependencia de videojuegos y la dimensión de Agresividad física en los adolescentes ($r = .326$; $p < .001$), existiendo correlación entre la variable

Dependencia de videojuegos y la dimensión Ira en los adolescentes ($r = .223$; $p < .001$).

Gomez y Yañacc (2022), en Lima, realizó un estudio correlaciona de Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este en contexto de confinamiento por COVID-19, de 430 estudiantes adolescentes entre hombres y mujeres, utilizaron el Cuestionario de agresión (QA) de Buss y Perry, y el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) Los resultados arrojaron que existe una correlación significativa entre las dos variables estudiadas ($r = .360$; $p = .000$). Similares resultados para la correlación estadísticamente significativa de las dimensiones de la agresividad y la variable dependencia a los videojuegos.

Después de haber destacado las diversas investigaciones internacionales y nacionales, se describen los conceptos y las bases teóricas de las variables a estudiar que es la dependencia a los videojuegos y la agresividad, respectivamente.

Moncada y Chacón (2012) especifican que los videojuegos es una clase de juego informático de tecnología digital que es interactivo. Esta clase de juegos son atractivos para todo tipo de personas, por lo cual genera que su uso sea masivamente, siendo los videojuegos uno de los principales medios de esparcimiento y ocio en las personas.

La dependencia a videojuegos según Chóliz y Marco (2011) es un patrón disfuncional respecto al uso de los videojuegos que trae como consecuencia un daño clínicamente significativo manifestándose a través de: la abstinencia; malestar que se presenta tras la falta del uso de los videojuegos y el mismo uso para aliviar diversos problemas mentales, el abuso y tolerancia; es el uso frecuente y sin control en forma excesiva, dificultades relacionados a los videojuegos; estos son los resultados desfavorables por el uso descontrolado d ellos mismos afectando las relaciones sociales y necesidades básica como el sueño y el apetito, como ultima dimensión la dificultad en el autocontrol; es la resistencia

para dejar de jugar, falta de control de los impulsos para terminar de jugar y por lo contrario manifiesta ansias para comenzar una nueva dejando de lado otras actividades esenciales.

Si bien la dependencia a videojuegos, no se encuentra en el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-IV), y de igual forma en la Clasificación Multiaxial de los Trastornos Psiquiátricos en niños y adolescentes (CIE-10), por lo cual se utiliza como Criterios de diagnóstico para este tipo de dependencia a videojuegos, Internet y móvil, los mismos criterios de diagnóstico para la dependencia de sustancias.

Asimismo, Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009) manifiestan que los efectos del uso de los videojuegos son la adicción, la dependencia, la agresividad y el aislamiento social. De igual manera indican que hallan varias similitudes en relación a los videojuegos y la televisión, aunque la televisión su influencia es pasiva, por lo contrario, los videojuegos incluyen una extensión activa que puede aumentar el efecto del ejemplo, es esa la principal razón el porqué de la preferencia de los niños y adolescentes los videojuegos que por la televisión.

Asimismo, existen diversas teorías que definen a la agresividad de la siguiente manera: Andreu (2010), La agresividad constituye un miscelánea de patrones de conductas que pueden expresarse con una magnitud cambiante desde gestos, expresiones orales hasta llegar a la agresión física, por lo que la agresividad involucra un gran variedad de respuesta que se experimenta en interior de la persona y que de acuerdo a las diferencias individuales, culturales y sociales se manifiestan de manera externas en tres niveles: cognitivo, emocional y conductual que orientan al ser humano a causar daño, a su entorno o a sí mismo. dentro de sus dimensiones este autor propone una guía en la que agrupa la agresividad impulsiva (reactiva) y la Agresividad premeditada (proactiva), teniendo como origen las teorías socio-cognitivas y motivacionales, menciona que la agresividad impulsiva posee como propósito perjudicar a otra persona o cosa, Se basa en un acción impensada o involuntaria, que se origina de ira en un afán de causar daño a otras

personas como consecuencia de una de una incitación previa que ha percibido pudiendo causar mucho daño ya sea a través de un daño psicológico o físico, aun causar la muerte en su víctima.

La agresividad premeditada, tiene por propósito esencial alcanzar algún tipo de ganancia distinto al de causar un daño a otra persona. Es un acto más esmerado ya que el principal objetivo es acceder a un resultado beneficioso, en las que puede utilizarse la manipulación, presión, poder social, orientándose a beneficiarse de su víctima para un particular provecho, es una respuesta que surge en un momento determinado, en forma intencionada, consciente y calculada (Andreu, 2009).

La agresividad Impulsiva, hace alusión a una respuesta no programada derivada de emociones como la ira, irritabilidad, miedo, hostilidad y instigación percibida ya sea real o ficticio, orientada a causar un daño. (Andreu, 2009).

Dodge (1993), la teoría del modelo del procesamiento de la información enfatiza en el área cognitiva de la psico-patología pueril y concretamente en las alteraciones conductuales, Dodge manifiesta que las experiencias infantiles se conectan con el área cognitiva. Esta configuración y esquemas están formadas de experiencias precoces. Cuando ser humano en su primera infancia se expone a un estímulo social concreto. Dodge plantea los siguientes cuatro pasos que se dan consecutivamente en el tiempo; como primer paso se da codificación de las situaciones, segunda interpretación de estas situaciones sociales, como tercer paso la indagación cognitiva de tentativas respuestas a esa situación y por último la elección de la respuesta conductual de una respuesta. Cuando este mecanismo es erróneo se orienta a realizar una conducta desadaptativa manifestándose acciones desviadas o agresivas y si se hace crónico puede traer como consecuencia una alteración en la conducta.

La teoría Neosociación cognitiva (Berkowitz, 1989), no sólo asume la frustración previa como hipótesis sino también proporciona un mecanismo causal para explicar por qué los eventos aversivos aumentan las inclinaciones agresivas. Este modelo proporciona una explicación respecto a la agresión hostil. La teoría cognitiva neosociacionista revela la conexión entre las emociones negativas originados por una experiencia negativa y da como respuesta una conducta agresiva. Hace uso del modelo de red, en el cual se pone al descubierto que existe una conexión entre una emoción negativo, y pensamientos, recuerdos y conductas motoras que pueden llevar al sujeto a dos opciones: a una emoción de escape de la situación negativa o una respuesta de enfrentamiento agresivo, generando emociones como la ira, el miedo y de esta forma se crean asociaciones firmes en la memoria de manera que cualquier situación ocasionaría la respuesta aprendida.

La teoría del aprendizaje social (Bandura, 1973) esta manifiesta que el comportamiento humano se sujeta de una secuencia de elementos externos (refuerzo, castigo y estímulos) y de elementos individuales como las creencias, pensamientos, expectativas y demás son procesados por un sistema de determinismo recíproco lo que quiere decir que el ambiente puede influir en la conducta de una persona y viceversa, ya que interactúan entre sí. Este Autor realizó investigaciones respecto a la agresión, demostrando que el observar modelos comportándose en forma agresiva puede incrementar la agresividad en los más pequeños, que no se orienta a una simple conducta imitativa, sino que establecen formas nuevas de conductas agresivas, expandiendo así el impacto del ejemplo, Por lo cual esta teoría introduce el componente cognitivo y conductual como dos elementos insustituibles sin los cuales no podrían comprenderse relaciones sociales. Así mismo Miller (1991) describe a la agresividad como la capacidad o disposición inherente en los seres humano, su condición va variar según las experiencias y aprendizajes que se ha tenido en la primera infancia, por lo que podrían desarrollar conductas agresivas, si estas son reforzadas a través de observación e imitación de conductas agresivas.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo

Este estudio fue de tipo básico, según CONCYTEC (2018), la cual llamada también fundamental o pura, el objetivo principal es obtener información y se permitió investigar las variables y demostrar que las teorías están relacionadas y así mismo para poder estudiar su relación con los instrumentos que miden tales variables.

Diseño

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el diseño fue no experimental, ya que no se promovió ningún tipo de cambio durante la investigación y de corte transversal porque es observada en el momento de la investigación, con diseño descriptivo correlacional, ya que se buscaron conocer las relaciones de las variables sin modificarlas.

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

- **Definición conceptual**

La dependencia a los videojuegos: según Clara Marco, Mariano Choliz – 2017, es una manera fascinante de actividad recreativa u ocio y actualmente es una de las actividades preferidas por adolescentes y niños, tanto por la importancia que le dan, como la duración de tiempo que le dedican. En algunos casos el uso constante y excesivo genera severas dificultades personales, académicas y familiares.

- **Definición operacional**

La actual variable de estudio contiene 25 ítems. El cual cuenta con cuatro (4) dimensiones que son la abstinencia, el abuso y tolerancia, los problemas ocasionados por videojuegos y la dificultad en el control. Posee una escala de tipo Likert de 0= Totalmente en desacuerdo, 1= un poco en desacuerdo, 2= neutral, 3= un poco de acuerdo y 4= Totalmente de acuerdo. Estas son las puntuaciones del Test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011).

- **Dimensiones:**

- Abstinencia: irritabilidad, incomodidad, malestar y abstinencia,
- Abuso y tolerancia: constante juego
- Problemas involucrados a los videojuegos: problemas interpersonales, aislamiento, problemas familiares dificultad en el sueño y problemas interpersonales.
- Dificultad de control: ansiedad, angustia e intranquilidad

- **Escala de medición:**

De 5 niveles, tipo Likert

V2: Agresividad

- **Definición conceptual**

La agresividad se manifiesta a través de diversos comportamiento, procesados en el área cognitiva teniendo repercusión en el área emocional, lo que permite a la persona expresar su agresividad por medio del uso conductas agresivas como defensa a una instigación, o hace daño con el fin de acceder a un beneficio (Andreu, 2010).

- **Definición operacional**

Puntuaciones resultantes de la aplicación del cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescente (CAPI - A) creado por Andreu (2010).

- **Dimensiones**

- o Agresividad Premeditada
- o Agresividad impulsiva

Ítems: 21

- **Escala de medición:**

De 5 niveles, tipo Likert

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Según Hernández Sampieri y Mendoza (2018) es el grupo de personas del cual se quiere conocer y obtener información. También es el total de personas de la investigación que poseen determinadas características. El trabajo de investigación estuvo compuesto por 300 adolescentes de ambos sexos estudiantes de una institución educativa particular de Lima-norte con edades entre los 12 y 17 años.

Criterios de inclusión:

- Mujeres adolescentes y hombre adolescentes
- Estudiantes de 12, 13, 14, 15, 16 y 17 años
- Adolescentes que asisten a una Institución Educativa Particular

- Los padres deben autorizar la participación de los menores

Criterios de exclusión:

- No ser Estudiantes
- Alumnos de 12 años para abajo
- Padres que no dan su autorización al menor

Muestra

Es el segmento o parte de un total, que constituye la población (Hernández - Sampieri y Mendoza, 2018). Se trabajó con 156 adolescentes escolares.

Muestreo

En el trabajo de investigación se usó la técnica de muestreo no probabilístico intencional. La selección de los participantes es a juicio del investigador de acuerdo a lo que necesite, teniendo en cuenta las características de la población.

3.4. Técnica de instrumento de recolección de datos

Técnicas

Se usaron cuestionarios para las dos variables, con similares procesos de aplicación que permitieron obtener las particularidades de nuestra población y obtener datos de la muestra. Hernández et al. (2014), Los instrumentos que se usaron el test de dependencia a los videojuegos realizado por Mariano Cholí y Marco Clara en España, que conformado por 25 ítems que se valoran con una escala likert y compuesto por dimensiones teóricamente diferenciados: 1) Abstinencia (25, 14, 13, 10, 7, 4, 3) 2) abuso y tolerancia (12, 9, 8, 5, 1) 3) problemas por videojuegos (23, 19, 17, 16) 4) dificultad en el control (24, 22, 20, 18, 15, 2) y el test de agresividad premeditada e impulsiva (CAPI - A) desarrollado por José Andreu en (2010) conformado por 24 ítems y compuesta por dos dimensiones tales

como 1) agresividad premeditada (21, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3 y 1) 2) agresividad impulsiva (24, 23, 22, 20, 18, 16, 14, 12, 10,8, 6, 4 y 2).

Ficha Técnica V1

Nombre del cuestionario: Inventario de Dependencia a los videojuegos

Autores : Mariano Chóliz y Marco Clara

Escala : Tipo Likert

Procedencia : España

Dirigido : Adolescentes de 14 a 19 años

Tiempo de aplicación : 20 minutos

Estructura : 4 dimensiones con 25 ítems

Administración : Individual y colectiva

Dimensiones Abstinenia, Abuso y tolerancia, Problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control.

Descripción Histórica:

El cuestionario de dependencia a los videojuegos (TVD) fue realizado y validado por los autores Chóliz y Marco (2011), en México el objetivo era recolectar datos sobre sus propiedades psicométricas, obteniendo como muestra 581 adolescentes de entre los 11 y 16 años. Para la validación del instrumento se hizo un análisis factorial exploratorio, también el análisis de componentes como el varimax y el análisis de consistencia interna. Sin embargo, los resultados dieron una estructura factorial similar a la versión española.

Propiedades psicométricas originales del instrumento

La validez original del test y el análisis de las dimensiones se puntúan los reactivos de la siguiente manera: desacuerdo = 0, en desacuerdo = 2, de acuerdo = 3 y totalmente de acuerdo = 4, estuvieron clasificados por niveles: menos de 25 (bajo), 26 - 50 (medio), 51 - 75 (alto) y 76 a más (muy alto). Los pioneros Choliz y Marco (2011) en su estudio tuvieron adecuados indicativos de análisis factorial, pudieron obtener una consistencia interna de un valor de .94 en la prueba, con vinculó a las dimensiones, .78 en abuso y tolerancia, .68 en dificultad en el control, .79 en problemas ocasionados por los videojuegos y .89 en abstinencia.

Propiedades psicométricas peruanas

Salas et al. (2017) hicieron una investigación con la finalidad de hacer un análisis psicométrico del test TDV en Perú. reportaron en general un alfa de Cronbach de .922, por dimensiones se obtuvo los indicativos de confiabilidad .794, .738, .808 y .759. Por otro lado, revisaron el análisis factorial (RMSEA < .05; SRMR < .08) y relativo (CFI > .95).

Propiedades psicométricas del presente estudio

Ficha técnica V2

Nombre del cuestionario: CAPI - A. cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva

Autor : José Andreu (2010)

Precedencia : España.

Dirigido : Estudiantes adolescentes de 12 a 17 años

Tipo de aplicación : colectiva e individual

Tiempo de aplicación : 20 min .

Dimensiones : Agresividad Premeditada y Agresividad Impulsiva.

Descripción Histórica

El test que se empleó para la presente investigación fue el cuestionario de agresividad CAPI - A creado en España, por José Andreu (2010). donde el autor agradece por la participación de todos los adolescentes y centros participantes, la cual el proyecto SEJ2007 - 60303, se permitió elaborar los siguientes estudios que permitieron concretar el instrumento.

Propiedades psicométricas originales del Instrumentos

Andreu (2010), valida el cuestionario por medio de la construcción del instrumento a partir de una selección de los ítems procedentes de otros estudios y con el mismo objetivo de su investigación. “La Validez de criterio se trabajó en su modalidad de Validez discriminante y convergente, se realizó correlacional el CAPI-A con otros dos instrumentos externos”. La Escala de Agresividad Premeditada, fue determinado a través del coeficiente Alfa de Cronbach dando como resultado .83 y la Escala de Agresividad Impulsiva igualmente calculada por el coeficiente un .82. En ambas escalas obtuvo resultados confiables.

Propiedades psicométricas peruanas

Francia (2019), realizó una investigación en la cual hicieron un análisis psicométrico del instrumento, estuvo elaborado con una muestra de 1000 adolescentes, los resultados arrojaron que el instrumento analizado obtiene propiedades psicométricas idóneas. Cuenta con validez examinada por el análisis factorial exploratorio, donde se comprobó la distribución de la propuesta original de las dos escalas evalúan la agresividad premeditada e impulsiva con sus respectivas cargas factoriales superiores a .40 en casa ítem. También se confirmó la confiabilidad por el método de consistencia interna y de dos mitades, obteniendo en los dos casos resultados correctos que superan a lo recomendado (>0.70).

3.5. Procedimientos

Inicialmente se presentó a la directora de la institución educativa una carta en la que se le solicita la autorización para el acceso para la evaluación de los adolescentes de la muestra, una vez recibida la autorización, se solicitó las autorizaciones de los autores de los instrumentos por medio de correos electrónicos, teniendo la aceptación, se prosigue a la elaboración del formulario de Google donde inicialmente se solicitaba el consentimiento informado de los padres, donde se describió el motivo del estudio así mismo se dividió por secciones las preguntas por cada cuestionario.

3.6. Método de análisis de datos

Se creó un libro en Excel en donde se agruparon y operacionalizó los datos obtenidos para luego importarlo al programa estadístico SPSS Statistics para realizar las operaciones estadísticas. Con respecto a los datos obtenidos, fue analizado y presentado en la tabla donde se observan los resultados obtenidos; como son: la confiabilidad de ambos cuestionarios, la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, pruebas no paramétricas de correlación de Spearman y los análisis de frecuencia para conocer niveles de las variables y sus dimensiones.

3.7. Aspectos éticos

Para este estudio de investigación, se solicitó a los padres de familia de los adolescentes su consentimiento informado donde se les facilitó la información y finalidad del estudio el cual tiene un carácter estrictamente académico, los datos obtenidos se encuentran protegidos bajo el artículo de confidencialidad del código de Ética Profesional del Psicólogo Peruano y los criterios de confidencialidad de la Asociación Americana de Psicología.

Asimismo, esta investigación aplica principios éticos como: **autonomía**, lo que quiere decir que cada participante tuvo la libertad de elegir la opción de su preferencia, así mismo obtuvo una información veraz el cual fue plasmada en el

consentimiento informado, el principio de **no maleficencia**, se cuidó la integridad de los participantes en pandemia por COVID-19, evitando cualquier perjuicio físico y psicológico por lo que la encuesta fue virtual a través de un formulario de Google y el principio de **justicia** por lo que ningún adolescente fue excluido del estudio de investigación por criterios discriminatorios.

IV. RESULTADOS:

Tabla 1

Prueba de normalidad de Shapiro – Wilk

variables y dimensiones	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia a los videojuegos	.961	156	.000
Abstinencia	.962	156	.000
Abuso y tolerancia	.932	156	.000
Problemas ocasionado por los videojuegos	.925	156	.000
Dificultad de control	.937	156	.000
Agresividad	.978	156	.015
Agresividad premeditada	.977	156	.010
Agresividad Impulsiva	.988	156	.178

Se observa en la tabla 1, se observa a través de la prueba de Shapiro-Wilk, que ambas variables y sus dimensiones excepto por la Dimensión de Agresividad Impulsiva que fue de $p = .178$, lo que señala que no se ajustan a una distribución normal ($p < .05$). De modo que se emplearon estadísticos no paramétricos de Rho de Spearman.

Tabla 2**Correlación entre Dependencia a los videojuegos y Agresividad**

			Agresividad
Rho de Spearman	Dependencia de videojuegos	Coefficiente de Sig. (bilateral)	0.632 0.000

En la Tabla 2 se puede verificar que sí existe correlación ($p < .05$) siendo esta correlación alta ($Rho = .632$). Por lo tanto, se acepta la hipótesis planteada "Existe relación entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19".

Tabla 3**Correlación entre las dimensiones de la variable Dependencia a los videojuegos y la variable Agresividad.**

		Dependencia a los Videojuegos	
Rho de Spearman	Agresividad Premeditada	Coeficiente de correlación	.583
		Sig. (bilateral)	.000
	Agresividad Impulsiva	Coeficiente de correlación	.586
		Sig. (bilateral)	.000

En la Tabla 3, se puede observar la correlación de la variable dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la agresividad. La variable dependencia a los videojuegos se correlaciona con la dimensión de Agresividad Premeditada, siendo una correlación moderada ($p < .05$; $r = .583$). Por ello se acepta la primera hipótesis específica: “Existe relación entre Dependencia a los Videojuegos y Agresividad Premeditada en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19”.

Asimismo, se puede observar que entre la variable dependencia a los videojuegos se correlaciona con la dimensión de Agresividad Impulsiva, siendo esta correlación moderada ($Rho = .586$). Por lo tanto se acepta la segunda hipótesis específica: “Existe relación entre Dependencia a los Videojuegos y Agresividad Impulsiva en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19”

Tabla 4**Nivel de dependencia a los videojuegos**

		Frecuencia	Porcentaje
Dependencia a los videojuegos	Bajo	115	73.7
	Medio	33	21.2
	Alto	8	5.1
	Total	156	100.0

En la tabla 4, se observa los niveles de dependencia a los videojuegos presente en los adolescentes de la muestra, se puede observar que 73% de la muestra se sitúa en un nivel bajo, así mismo 21.2% de la muestra tiene un nivel medio y finalmente un 5.1% de la muestra alcanzaron un nivel alto.

Tabla 5
Nivel de Agresividad Premeditada

		Frecuencia	Porcentaje
Agresividad Premeditada	Bajo	114	73.1
	Medio	36	23.1
	Alto	6	3.8
	Total	156	100.0

En la tabla 5, se observa los niveles de Agresividad premeditada en los adolescentes de la muestra, se puede observar que 73.1% de la muestra se sitúa en un nivel bajo, así mismo 23.1% de la muestra tiene un nivel medio y finalmente un 3.8% de la muestra alcanzaron un nivel alto.

Tabla 6
Nivel de Agresividad Impulsiva

		Frecuencia	Porcentaje
Agresividad Impulsiva	Bajo	91	58.3
	Medio	48	30.8
	Alto	17	10.9
	Total	156	100.0

En la tabla 6, se obtiene los niveles de Agresividad Impulsiva presente en los adolescentes de la muestra, se puede observar que 58.3% de la muestra se sitúa en un nivel bajo, así mismo 30.8% de la muestra tiene un nivel medio y finalmente un 10.9% de la muestra alcanzaron un nivel alto.

V. DISCUSIÓN:

En relación al planteamiento del objetivo general, los resultados obtenidos demuestran que existe una correlación alta ($r = .632$; $p < .000$), dependencia a los videojuegos y la agresividad. Estos resultados se compararon a nivel nacional con Gonzales (2021) quien se plantó como objetivo identificar si existe una relación de la adicción a los videojuegos y la violencia escolar en los estudiantes adolescentes de una institución educativa en Chiclayo. Encontrando ($r = .078$; $p < .239$), que no existe correlación entre la adicción a los videojuegos y la violencia escolar en los estudiantes. Esta diferencia puede deberse a que esta investigación se hizo en la ciudad de Lima, donde los adolescentes pueden tener mayor acceso al internet y hacer uso de los videojuegos, evidenciándose que los padres de familia no mantienen una supervisión continua de los mismos, encontrándose que el 22.4% de los padres no supervisan a sus hijos cuantas horas juegan y el 35.3% algunas veces lo hacen. La investigación de Vara (2017), encontró correlación moderada baja ($r = .268$; $p < .001$) entre las variables adicción a los videojuegos y la agresividad en 306 adolescentes en un distrito del sur de la Lima.

En la actualidad bajo un contexto de Pandemia las nuevas tecnologías y el acceso a internet han llamado el interés principalmente en los jóvenes y adolescentes, convirtiéndose en un medio de comunicación, educación y los videojuegos son los más utilizados como medio de diversión u ocio, se encontró que los adolescentes presentan preferencia en un 32.1 % de videojuegos de lucha y pelea y un 26.9% de estrategia (aventura de guerra), los cuales tienen alto contenidos violentos, pudiendo influir el uso continuo de los videojuegos en la adquisición de diversos comportamientos agresivos, la cual tiene consistencia con

la teoría Social Cognitiva (Bandura, 1973), quien refiere que se puede aprender e instaurar una conducta por medio de la observación o modelado, a través de diversas investigaciones respecto a la agresión, Bandura demostró que el observar modelos comportándose en forma agresiva puede incrementar la agresividad en los más pequeños, que no se orienta a una simple conducta imitativa, sino que establecen formas nuevas de conductas agresivas, expandiendo así el impacto del modelo.

El primer objetivo específico, dio como resultado que existe una correlación moderada ($Rho = .583$; $p < .000$) entre la variable dependencia a los videojuegos con la dimensión de Agresividad Premeditada. Resultados similares a los encontrados por Gómez y Yañacc (2022), quienes investigaron sobre la Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes en la ciudad de Lima obtuvo como resultado que, si existe correlación ($r = .360$; $p < .000$), entre dependencia a videojuegos y las dimensiones de agresividad, confirmándose que todas las dimensiones de agresividad poseen relación directa y estadísticamente significativa. Esta similitud de resultados podría deberse que los adolescentes que hagan uso de los videojuegos y estos se incrementan en el tiempo corren el riesgo de incrementar conductas antisociales y conductas delictivas Andreu (2010) menciona que en la agresividad premeditada el adolescente tiene como propósito alcanzar algún tipo de ganancia, en las que puede utilizarse la manipulación, presión, poder social, orientándose a beneficiarse de su víctima para un particular provecho.

En el segundo objetivo específico, los resultados arrojaron que existe una correlación moderada ($Rho = .586$; $p < .000$) entre la variable dependencia a los videojuegos con la dimensión de Agresividad Impulsiva. La investigación de Flores (2019), respecto a la Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes en la ciudad de Tacna, dentro de su tercer objetivo específico, encontró que existe correlación ($r = .223$; $p < 0.001$), entre las variables dependencia a los videojuegos y la dimensión ira de la variable agresividad en adolescentes según Chóliz y Marco

(2011) la dependencia a los videojuegos es un patrón disfuncional respecto al uso de los videojuegos que trae como consecuencia un daño y problemas psicológicos, es el uso frecuente sin control y de forma excesiva, afectando las relaciones sociales, y actividades esenciales para la buena salud. De estos resultados se puede interpretar que los adolescentes que hacen uso de los videojuegos sin control podrían verse afectados a través de cambios cognitivos y emocionales incrementando comportamientos agresivos imprevistos en situaciones como la interrupción o corte tiempo del uso de sus videojuegos generando una intensa irritabilidad, frustración e ira pudiendo situarlos al aislamiento, incomunicación e incluso comportamientos agresivos.

Se logró identificar el nivel de dependencia a los videojuegos, donde la muestra evidencia un nivel predominantemente bajo con un porcentaje de 73.7% (115), hace uso normal de los videojuegos nivel medio con 21.2% (33) presenta un leve riesgo de dependencia y alto con un 5.1% (8) ubicándose en un nivel de dependencia alta.

Se identificó los niveles de las dimensiones de Agresividad encontrando que en la dimensión de Agresividad Premeditada un 73.1% equivalente a 114 adolescentes se ubican en un nivel bajo, el 23.1% equivalente a 36 adolescentes en un nivel Medio y 3.8% equivalente a 6 adolescentes en este último nivel, indica que 6 adolescentes ven a la agresión como un comportamiento tolerable y socialmente aprobada por lo que el hostigamiento, el acoso, la intimidación y la provocación son recursos comunes en su interactuar con las demás personas, en especial si nota la posibilidad de obtener alguna ganancia.

Por otro lado, los niveles de agresividad impulsiva con un 58.3% equivalente a 91 adolescentes en un nivel bajo, un 30.8% equivalente a 48 adolescentes en un nivel Medio y alto un 10.9% equivalente a 17 adolescentes que suelen percibir las situaciones sociales como intimidante, aun cuando no sea del todo real, tendencia a conductas inconscientes, adverso y explosivas.

VI. CONCLUSIONES

Primero: Existe Correlación directa con una intensidad Alta, ($r = .632$; $p = .000$) entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lima norte en contexto de pandemia COVID-19.

Segundo: Se encontró una correlación ($r = .583$; $p = .000$) entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión de Agresividad Premeditada con una intensidad moderada.

Tercero: Se encontró una relación directa ($r = .586$; $p = .000$) entre la variable dependencia a los videojuegos con la dimensión Agresividad Impulsiva con una intensidad moderada.

Cuarto: Se determinó que el nivel de la variable de la dependencia a los videojuegos que presentan los adolescentes fue de 73.7% en un nivel bajo, el 33% con un nivel de dependencia Medio y alto un 5.1%.

Quinto: En la variable Agresividad se determinaron los niveles de las dimensiones: Agresividad Premeditada en un nivel bajo de 73.1% en un nivel medio de 23.1% y un nivel alto de 3.8%, asimismo para la Agresividad impulsiva un 58.3% en un nivel bajo, 30.8% en un nivel Medio y alto un 10.9%.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda a los Padres de familia, incorporar y/o mantener una supervisión y comunicación constante con sus hijos adolescentes en relación al tiempo y tipo de videojuegos de los cuales hacen uso sus hijos, pudiendo así reducir el abuso de los mismo y desarrollar dependencia o adicción a los videojuegos, pudiendo reflejar en conductas agresivas el cual podría manifestarse a nivel familiar y educativa.

Segunda: A la directora de la institución educativa se les recomienda compartir la información obtenida de esta investigación a los docentes y padres, con el fin de orientarlos respeto al tema y estos puedan ser agentes de cambio para la prevención y uso correcto de las nuevas tecnologías. Se recomienda a los centros y profesionales encargados de la salud mental, tomar en consideración los resultados obtenidos y su análisis para fomentar la prevención y así minimizar el riesgo que representa el uso de videojuegos, pudiendo desencadenarse en dependencia, adicción y conductas agresivas en los adolescentes.

Tercera: Se recomienda a los centros y profesionales encargados de la salud mental, tomar en consideración los resultados obtenidos y su análisis para fomentar la prevención y así minimizar el riesgo que representa el uso de videojuegos, pudiendo desencadenarse en dependencia, adicción y conductas agresivas en los adolescentes.

REFERENCIAS

Andreu J.M. (2009) Propuesta de un modelo integrador de la agresividad impulsiva y premeditada en función de sus bases motivacionales y socio-cognitivas. *Psicopatología clínica legal y forense*, 9, 85-98

American Psychological Association. (2020, febrero). APA RESOLUTION on Violent Video Games. *American psychological association*, 1-3.
<https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>

Arch Pediatr Urug. (2020, abril). Pandemia por coronavirus (COVID-19) sorpresa, miedo y el buen manejo de la incertidumbre en la familia. 2(91), 76-77.
<https://www.sup.org.uy/archivos-de-pediatria/adp91-2/web/pdf/adp.2020.91.2.a01.pdf>

Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 1- 26

Buss, A. (1992). *Psicología de la agresión*. Buenos Aires: Tronque S.A. Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63 (1), 452-459.

Cabeza, L., Sanchez, S., Fuentes, F., & Santos, L. (2022). Exploring the connection between playing video games and watching video game streaming: Relationships with potential problematic uses. *ScienceDirect*, 128, 1-14. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107130>

Carbonel Durand, M. (2021). *inteligencia emocional y ciber adicción a videojuegos en el de medicina del adolescente del instituto nacional de salud del niño en pandemia por Covid-19 [Tesis de maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia]*. Repositorio institucional. Obtenido de https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9674/Inteligencia_CarbonelDurand_Monica.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418–426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Dollard, J., Doob, L., W, Miller, N. E. Mowrer, O. H., y Sears, R. R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven: Yale University Press

Flores Carbajal, H. (2020). *Dependencia de Videojuegos y Agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chavez, Tacna - Perú [Tesis de maestría, Universidad Peruana Union]*. Repositorio institucional. Obtenido

de

https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fuentes Arismendi, N. (2021). *Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institucion Educativa Tecnica y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión].* Repositorio institucional, Colombia. Obtenido de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/4670/Nubia_Tesis_Maestro_2021.pdf?sequence=1

Games Industry. (2020, diciembre 26). La industria del videojuego facturó en 2020, en todo el mundo, más que el cine y los deportes juntos en EEUU. *MeriStation.*
https://as.com/meristation/2020/12/26/noticias/1608992024_963325.html

Gonzales Rojas, M. (2021). *Videojuegos y violencia escolar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Rosa Flores de Oliva - Chiclayo [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].* Repositorio Institucional. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57958/Gonzales_RM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guevara, G., Valladolid, A., Fernandez, L., Olaya, C., & La Rosa , O. (2021).

Conductas de adicción a videojuegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria. *Hacedor – aiapaec* (2), 155 - 165. Obtenido de <http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/1938/2520>

Howe, W., & Cionea, I. (junio-julio de 2021). Beyond hours of video gameplay: Connections between verbal aggressiveness, genre preference, and technology used. *ScienceDirect*, 3, 1-9. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100063>

King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020, abril 15). (Journal of Behavioral Addictions)Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *AKADEMIAI KIADO*, 1-3. <https://es.scribd.com/document/469762026/20635303-Journal-of-Behavioral-Addictions-Problematic-online-gaming-and-the-COVID-19-pandemic-2>

Mahamid, F., & Bdier, D. (november de 2020). Aggressiveness and life satisfaction as predictors for video game addiction among Palestinian adolescents. *ResearchGate*, 1-10. doi:<http://dx.doi.org/10.54127/HOUF6963>

Miller, N. (1991). The frustration-aggression hypothesis. *Psychological Review*, 48, 337- 342.

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (2022, enero 27). Mas de 160 mil personas fueron atendidas por los Centros de Emergencia Mujer y el Servicio de Atención Urgente. *gob.pe*.
<https://www.gob.pe/institucion/mimp/noticias/579755-mas-de-160-mil-personas-fueron-atendidas-por-los-centros-de-emergencia-mujer-y-el-servicio-de-atencion-urgente>

Ministerio de Salud. (2010, junio 30). Dependencia de niños a videojuegos puede convertirse en una grave patología. *gob.pe*.
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/37087-dependencia-de-ninos-a-videojuegos-puede-convertirse-en-una-grave-patologia>

Moncada, J., & Chacón, Y. (2012, enero- junio 21). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicologicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *redalyc.org*, (21), 43-49.
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

Ohno, S. (21 de junio de 2021). The Link Between Battle Royale Games and Aggressive Feelings, Addiction, and Sense of Underachievement: Exploring eSports-Related Genres. *SpringerLink*, 1-9.
doi:<https://doi.org/10.1007/s11469-021-00488-0>

Organización Mundial de la Salud. (2020, junio 08). Violencia juvenil.
<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>

Pawar, P., & Jinnappa, B. (2021). "Psychological Impact Of PUBG Addiction Among Junior College Students". *NVEO Natural Volatiles & Essential Oils*, 8(4), 9489-9502. Obtenido de <https://www.nveo.org/index.php/journal/article/view/2003/1755>

Peceros, K. (2021). *dependencia a los videojuegos en estudiantes de familias monoparentales y parentales en lima [Tesis de maestría, Universidad Femenina del Sagrado Corazón]*. Repositorio institucional. Obtenido de <https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.11955/8>

Unicef. (2020, 04 10). No dejemos que los niños sean las víctimas ocultas de la Pandemia. *Para cada Infancia*. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/no-dejemos-ninos-sean-victimas-ocultas-de-la-pandemia-covid-19>

Vara, R. (2017, julio 25). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa Maria del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216.
<http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19

NIVEL	PROBLEMA		OBJETIVOS		HIPÓTESIS	
	GENERAL	ESPECÍFICOS	GENERAL	ESPECÍFICO	GENERAL	ESPECÍFICAS
CORRELACIONAL	¿Existe relación entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19?	¿Existe relación entre Dependencia a los videojuegos y Agresividad Premeditada en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19?	Determinar la relación entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19?	Determinar relación entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad Premeditada en adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19	H1: Existe relación entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19 H0: No existe relación entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19	H1: Existe relación entre Dependencia a los Videojuegos y Agresividad Premeditada en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19 H0: No existe relación entre dependencia a los Videojuegos y Agresividad Premeditada en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19
		¿Existe relación relación entre Dependencia a los Videojuegos y Agresividad Impulsiva en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19?		Determinar relación entre la Dependencia a los Videojuegos y Agresividad Impulsiva en adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19		H2: Existe relación entre Dependencia a los Videojuegos y Agresividad Impulsiva en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19 H0: No existe relación entre Dependencia a los Videojuegos y Agresividad Impulsiva en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19
		¿Cual es el nivel de Dependencia a los Videojuegos en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19?		Determinar el nivel de Dependencia a los videojuegos en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19		No hay hipótesis
		¿Cual es el nivel de Agresividad Premeditada en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19?		Determinar el nivel de Agresividad Premeditada en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19		No hay hipótesis
		¿Cual es el nivel de Agresividad Impulsiva en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19?		Determinar el nivel de Agresividad Impulsiva en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19		No hay hipótesis

Anexo 2. Tabla de operacionalización de las variables

Tabla 7

Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN	INDICADORES	REACTIVOS	ESCALA DE MEDICIÓN	BAREMOS
Dependencia a los Videojuegos	Patron desadaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clinicamente significativo expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control. Choliz y Marco (2011)	La presente variable de estudio consta de 25 item. El cual tiene 4 dimensiones con una escala de Likert de Totalmente en desacuerdo=0, un poco en desacuerdo=1, Neutral=2, un poco de acuerdo=3 y totalmente de acuerdo =4. Que son las puntuaciones del TVD de Choliz y Marco (2011)	Abtinencia	Malestar que se presenta cuando el sujeto no puede jugar con videojuegos y uso de los mismos para aliviar problemas psicologicos (Clara Marco, Mariano Choliz-2017 p.60)	Irritabilidad Intranquilidad	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25	Escala de Likert	Mujeres Bajo= 1-29 Regular=30-49 Bueno=50-103
			Abuso y Tolerancia	Jugar Progresivamente mas que el imcipio y de forma excesiva (Clara Marco, Mariano Choliz-2017 p.60)	Necesidad de Jugar Tiempo excesivo	1,5,8,9,12		
			Problemas ocasionados por videojuegos	Consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos (Clara Marco, Mariano Choliz-2017 p.60)	Enfrentamientos mentiras	16,17,19,23		
			Dificultad en el control	Dificultad para dejar de jugar a pesar de que no sea funcional ni adecuado hacerlo en ese momento o situacion (Clara Marco, Mariano Choliz-2017 p.60)	Enfrentamiento Mentiras	2,15,18,20,22,24		
Agresividad	La Agresividad se manifiesta por medio de la conductas o acciones desarrolladas por diversos procesos cognitivos y emocionales, lo que impulsa al individuo a manifestar su agresividad a traves del uso de la agresion ya sea como respuesta a una amenaza o provocacion, asi como agredir para conseguir lo que desea. (Andreu, 2010)	Puntajes obtenidos por medio de la aplicación del cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes (CAPI-A) creado por Andreu (2010) cuya medición es realizada a través de una escala de tipo Likert de 5 niveles.	Agresividad Premeditada	Definida como el uso de la agresion como recurso para poder lograr un objetivo o una meta	Reaccion Proactiva creencias de eficiencia positiva Actua de forma instrumental Agresion direccionado con un objeto Afectacion emocional Negativa	2, 4*, 6, 8, 10, 14*, 16, 18, 20, 22, 23, 24	Escala de Likert	Bajo= 17 al 30 Medior=30-39 Alto = 41 -53
			Agresividad Premeditada	Es definida como uso de la agresion como respuesta a un estimulo persivido como una amenaza o provocacion	Tendencia Hostil Respuesta ante una provocacion Reaccion reactiva	1, 3*, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21		

Anexo 3. Test de Dependencia de Videojuegos

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

(Chóliz y Marco, 2011)

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

II. **Datos Generales:**

Sexo: F () M ()

Edad: años

Horas al día que se dedica al videojuego:

III. **Datos específicos del instrumento**

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

0 Totalmente en desacuerdo	1 Un poco en desacuerdo	2 Neutral	3 Un poco de acuerdo	4 Totalmente de acuerdo
----------------------------------	-------------------------------	--------------	-------------------------	-------------------------------

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 PC le pido prestada una a familiares o amigos	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o 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 vacío y no sé qué hacer	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	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 refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4

b) A continuación, en la siguiente relación de enunciados tomar en cuenta esta otra escala de respuestas.

0 Nunca	1 Rara vez	2 A veces	3 Con frecuencia	4 Muchas veces
------------	---------------	--------------	---------------------	-------------------

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 seguidas	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 PC	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo 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 cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de 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 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
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	1	2	3	4

Anexo 4. Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva

Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en Adolescentes

Nombre y apellidos:

Edad:

Sexo: M F

Fecha: / /

1	2	3	4	5
MUY EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	INDECISO	DE ACUERDO	MUY DE ACUERDO

RODEA CON UN CIRCULO LA ALTERNATIVA ELEGIDA (1, 2, 3,4 ó 5)

1	Creo que mi agresividad suele estar justificada.	1	2	3	4	5
2	Cuando me pongo furioso, reacciona sin pensar.	1	2	3	4	5
3	Creo que la agresividad no es necesaria para conseguir lo que se quiera.	1	2	3	4	5
4	Después de enfurecerme, suelo recordar muy bien lo que ha pasado.	1	2	3	4	5
5	Soy capaz de controlar a propósito mi agresividad.	1	2	3	4	5
6	Durante una pelea, siento que pierdo el control de mí mismo.	1	2	3	4	5
7	He deseado que algunas de las peleas que he tenido realmente ocurrieran.	1	2	3	4	5
8	Me he sentido tan presionado que he llegado a reaccionar de forma agresiva.	1	2	3	4	5
9	Pienso que la persona con la que discutí realmente se lo merecía.	1	2	3	4	5
10	Siento que se me ha llegado a ir la mano en alguna pelea.	1	2	3	4	5
11	Ser agresivo me ha permitido tener poder sobre los demás y mejorar mi nivel social.	1	2	3	4	5
12	Me suelo poner muy nervioso o alterado antes de reaccionar furiosamente.	1	2	3	4	5
13	Conocía muchas de las personas que participaron en la pelea.	1	2	3	4	5
14	Nunca he bebido o tomado drogas antes de pelearme con otra persona.	1	2	3	4	5
15	Algunas de las peleas que he tenido han sido por venganza.	1	2	3	4	5
16	Pienso que últimamente he sido más agresivo de lo normal.	1	2	3	4	5
17	Sé que voy a tener bronca antes de pelearme con alguien.	1	2	3	4	5
18	Cuando discuto con alguien, me siento muy confuso.	1	2	3	4	5
19	A menudo mis enfados suelen dirigirse a una persona en concreto.	1	2	3	4	5
20	Creo que mi forma de reaccionar ante una provocación es excesiva y desproporcionada.	1	2	3	4	5
21	Me alegro de que ocurrieran algunas de las discusiones que he tenido.	1	2	3	4	5
22	Creo que discuto con los demás porque soy muy impulsivo.	1	2	3	4	5
23	Suelo discutir cuando estoy de muy mal humor.	1	2	3	4	5
24	Cuando me peleo con alguien, cualquier cosa me hace perder los nervios.	1	2	3	4	5

Anexo 5. Carta de presentación del estudio



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Callao, 10 de marzo de 2022

Señor(a)
MG. KAREN ANNETTE TALAVERA GUTIÉRREZ
DIRECTORA DEL GRUPO EDUCATIVO SAN LUIS
GRUPO EDUCATIVO SAN LUIS
JR CALLAO 777, SAN MARTIN DE PORRES

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 Callao y en el mío propio, desearte 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. NATALI ISIDRO GUZMÁN, JUAN CARLOS JAVIER RAMOS, 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: **"DEPENDENCIA A LOS VIEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE LIMA NORTE EN CONTEXTO DE PANDEMIA COVID-19".**, 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

MG. EDITH HONORINA JARA AMES

Coordinadora de la Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima- Campus Ate
Universidad Privada Cesar vallejo

ATENCION :

NATALI ISIDRO GUZMAN, DNI N°45477498
JUAN CARLOS JAVIER RAMOS DNI 47748981

Presente –

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez autorizar a los Bach. NATALI ISIDRO GUZMAN , JUAN CARLOS JAVIER RAMOS , del Taller de la escuela academica profesional de Psicología, pueda ejecutar su investigación titulada : “DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE LIMA NORTE EN CONTEXTO DE PANDEMIA COVID-19”, en la institución a la que represento, se les brindara las facilidades para la aplicación de los instrumentos a través de un formulario virtual a los alumnos Adolescentes de nuestra institución educativa.

Se emite la presente para los fines que estime conveniente.

Atentamente

Mg. Karen Talavera gutierrez
LA DIRECCIÓN



Anexo 6. Consentimiento informado

Link: <https://forms.gle/BNRwNYiWRKV4unnv6>

Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19

El presente estudio tiene como Objetivo conocer la relación de las variables: Dependencia a los Videojuego y Agresividad en los adolescentes, los datos obtenidos, serán anónimos así como la confidencialidad de los resultados y será únicamente utilizado en el ámbito de investigación, en el caso halla duda, por favor comunicarlo.

Autorizo a mi menor hijo (a) para llenar este cuestionario? *

Si

No

Escribir Numero DNI del apoderado que autoriza. *

Texto de respuesta breve

Anexo 7. Formulario de Google

Link: <https://forms.gle/BNRwNYiWRKV4unnv6>

Sección 1 de 3

Dependencia a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de una Institución Educativa de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19

El presente estudio tiene como Objetivo conocer la relación de las variables: Dependencia a los Videojuego y Agresividad en los adolescentes, los datos obtenidos, serán anónimos así como la confidencialidad de los resultados y será únicamente utilizado en el ámbito de investigación, en el caso halla duda, por favor comunicarlo.

Sección 2 de 3

Test de Dependencia de Videojuegos en Adolescentes (TDV- Chóliz y Marco, 2011)

Indica en qué medida estás de "ACUERDO" o en "DESACUERDO" con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos, recuerda no existe respuesta buena o Mala , la intención es conocer como percibes, sientes y actúas ante las siguientes situaciones. ¡EMPIEZA YA!... HASTA EL FINAL!...

Sección 3 de 3

Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en Adolescentes

Indica en qué medida estás de "ACUERDO" o en "DESACUERDO" con las siguientes afirmaciones, recuerda no existe respuesta buena o Mala , la intención es conocer como percibes, sientes y actúas ¡EMPIEZA YA!... HASTA EL FINAL!...

Anexo 8. Autorización del uso de los instrumentos

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

solicitud de autorización del Instrumento

Recibidos x



Natalie Isidro guzman <natalieisidroguzman@gmail.com>
para Mariano.choliz ▾

mié, 2 feb, 17:49 ☆ ↶ ⋮

DR. MARIANO CHOLIZ MONTAÑES
DRA. MARCO CLARA

Mariano.choliz@uv.es

Asunto: solicitud de autorización del Instrumento

Buen día, mediante la presente tenga a bien presentarnos Yo, Natali Trinidad Isidro Guzmán con documento de identidad Nº 45477498 y Juan Carlos Javier Ramos con documento de identidad Nº 47748981 de nacionalidad Peruana y en condición de Egresados de la Carrera Profesional de Psicología, Actualmente nos encontramos elaborando nuestra Tesis de Investigación para la obtención del título de Licenciado; las cuales dentro de nuestras variables a evaluar es la **Dependencia a los videojuegos**, por ello agradecemos de antemano nos proporcione la Autorización para el uso del instrumento de evaluación; "Test de Dependencia de Videojuegos -TDV", para solo fines académicos y así seguir con el desarrollo de nuestro proyecto de investigación.

Hago propicia la ocasión para enviarles nuestro saludos y estima personal.

Natali Isidro Guzmán
Juan Carlos Javier Ramos
UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO
<https://www.ucv.edu.pe>



Mariano Choliz <Mariano.Choliz@uv.es>
para mí ▾

2 feb 2022, 23:25 ☆ ↶ ⋮

¡Sí que puedes utilizarlo!

Saludos

Mariano Chóliz



--

Mariano Chóliz, PhD
Professor
Head of the Gambling and Technological Addictions Research Unit
Psychology School
University of Valencia
Spain

Anexo 8. Autorización del uso de los instrumentos

CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD PREMEDITADA E IMPULSIVA EN ADOLESCENTES - CAPI

solicitud de autorización del instrumento Cuestionario de Agresividad Premeditada e impulsiva en Adolescentes CAPI Recibidos x

Natalie Isidro guzman <natalieisidroguzman@gmail.com>
para JOSE ▾

vie, 4 mar, 08:23 ☆ ↶ ⋮

JOSE MANUEL ANDREU RODRIGUEZ
Cuestionario de Agresividad Premeditada
e impulsiva en Adolescentes CAPI
jmandreu@psi.ucm.es

Asunto: solicitud de autorización del instrumento

Buen día, mediante la presente tenga a bien presentarnos Yo, Natali Trinidad Isidro Guzmán con documento de identidad Nº 45477498 y Juan Carlos Javier Ramos con documento de identidad Nº 47748981 de nacionalidad Peruana y en condición de Egresados de la Carrera Profesional de Psicología, Actualmente nos encontramos elaborando nuestra Tesis de Investigación para la obtención del título de Licenciado; las cuales dentro de nuestras variables a evaluar es la **Agresividad en adolescentes**, por ello agradecemos de antemano nos proporcione la Autorización para el uso del instrumento de evaluación; "Cuestionario de Agresividad Premeditada e impulsiva en Adolescentes-CAPI ", para solo fines académicos y así seguir con el desarrollo de nuestro proyecto de investigación.

Hago propicia la ocasión para enviarles nuestro saludos y estima personal.

Natali Isidro Guzmán, Juan Carlos Javier Ramos
Alumnos del Programa de Titulación.
UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO
<https://www.ucv.edu.pe>

JOSE MANUEL ANDREU RODRIGUEZ <jmandreu@psi.ucm.es>
para mí ▾

vie, 4 mar, 08:38 ☆ ↶ ⋮

Buenas tardes,
Tienes mi autorización.
Un saludo
JM



José Manuel Andreu Rodríguez
Director del Departamento de Personalidad, Evaluación y Psicología Clínica
Catedrático de Universidad y Co-director del Grupo UCM en Psicología Clínica Forense
Facultad de Psicología. Campus de Somosaguas. Pozuelo de Alarcón, Madrid.
Despacho 1117-D. Tel.: 913943121

La información contenida en este correo es CONFIDENCIAL, de uso exclusivo del destinatario/a arriba mencionado. Si ha recibido este mensaje por error, notifíquelo inmediatamente por esta misma vía y proceda a su eliminación, ya que Ud. tiene totalmente prohibida cualquier utilización del mismo, en virtud de la legislación vigente. Los datos personales recogidos serán incorporados y tratados en el fichero "Correoweb", bajo la titularidad del Vicerrectorado de Tecnologías de la Información, y en él el interesado/a podrá ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante el mismo (artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal).