



**Universidad  
Norbert Wiener**

Powered by **Arizona State University**

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

**Tesis**

“Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública, Huancavelica- Perú, 2023”

**Para optar el Título Profesional de  
Licenciada en Psicología**

**Presentado por:**

**Autora:** Tineo Capani, Pilar Sharon

**Código Orcid:** 0000-0002-3415-4783

**Asesor:** Dr. Chunga Díaz, Tito Orlando

**Código Orcid:** <https://orcid.org/0000-0003-2933-6715>

**Línea de Investigación**

Salud y bienestar

**Lima, Perú**

**2023**

 Universidad Norbert Wiener	DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA Y DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN		
	CÓDIGO: UPNW-GRA-FOR-033	VERSIÓN: 01 REVISIÓN: 01	FECHA: 08/11/2022

Yo, TINEO CAPANI, Pilar Sharon, egresada de la Facultad de Ciencias de la salud y Escuela Académica Profesional de Psicología de la Universidad privada Norbert Wiener declaro que el trabajo académico "Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023". Asesorado por el docente: Dr. Chunga Diaz, Tito Orlando DNI 16746065, ORCID: 0000-0003-2933-6715, tiene un índice de similitud de 15 % con código oid:14912:287547620 verificable en el reporte de originalidad del software Turnitin.

Así mismo:

1. Se ha mencionado todas las fuentes utilizadas, identificando correctamente las citas textuales o paráfrasis provenientes de otras fuentes.
2. No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquella señalada en el trabajo.
3. Se autoriza que el trabajo puede ser revisado en búsqueda de plagios.
4. El porcentaje señalado es el mismo que arrojó al momento de indexar, grabar o hacer el depósito en el turnitin de la universidad y,
5. Asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión en la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas del reglamento vigente de la universidad.



.....  
**Firma de autor 1**  
**Tineo Capani Pilar Sharon**  
**DNI: 72238252**



.....  
**Firma del Asesor**  
**Chunga Diaz, Tito Orlando**  
**DNI: 16746065**

---

*Dedicatoria:*

*Dedico a mi madre, hermanos y sobrina por su  
compresión y soporte incondicional en cada etapa,  
a mis abuelos Pilar y Francisco que desde el cielo  
me cuidan y guían mi camino.*

*Agradecimiento*

*Agradezco a los docentes de la Universidad Wiener, por todo el conocimiento impartido en cada clase, por su paciencia, tolerancia y guía en todo momento. A todos los estudiantes que aceptaron participar en esta investigación. A los Directivos de la I.E., por la autorización y apoyo brindado.*

## ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL .....	i
ÍNDICE DE TABLAS .....	iv
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT .....	vii
INTRODUCCIÓN .....	viii
CAPITULO I: EL PROBLEMA .....	1
1.1.    Planteamiento del problema .....	1
1.2.    Formulación del problema.....	4
1.2.1.  Problema de general .....	4
1.2.2.  Problemas específicos .....	4
1.3.    Objetivos.....	4
1.3.1.  General.....	4
1.3.2.  Específicos .....	5
1.4.    Justificación .....	5
1.4.1.  Teórica .....	5
1.4.2.  Metodológica.....	6
1.4.3.  Práctica.....	6
1.5.    Delimitaciones de la investigación .....	6
1.5.1.  Temporal .....	6
1.5.2.  Espacial .....	6
1.5.3.  Población o unidad de análisis .....	7
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	8

2.1.	Antecedentes.....	8
2.2.	Bases teóricas.....	12
2.3.	Formulación de hipótesis.....	21
2.3.1.	Hipótesis general.....	21
2.3.2.	Hipótesis específicas.....	21
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....		23
3.1.	Método de investigación.....	23
3.2.	Enfoque de la investigación.....	23
3.3.	Tipo de investigación.....	23
3.4.	Diseño de investigación.....	23
3.5.	Población, muestra y muestreo.....	23
3.6.	Variables y Operacionalización.....	27
3.7.	Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	29
3.7.1.	Técnica.....	29
3.7.2.	Descripción de instrumentos.....	29
3.7.3.	Validez.....	31
3.7.4.	Confiabilidad.....	32
3.8.	Plan de procesamiento y análisis de datos.....	33
3.9.	Aspectos éticos.....	34
CAPITULO IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....		36
4.1.	Resultados.....	36
4.1.1.	Resultados descriptivos.....	36
4.1.2.	Resultados Inferenciales.....	39
4.1.3.	Discusión de resultados.....	45
CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		49

5.1.	Conclusiones.....	49
5.2.	Recomendaciones .....	50
6.	REFERENCIAS .....	52
	ANEXOS .....	61
	Anexo 1: Matriz de consistencia.....	61
	Anexo 2: Instrumentos.....	63
	Anexo 3: Autorización para el uso de instrumentos .....	67
	Anexo 4: Validez del instrumento .....	67
	Anexo 5: Confiabilidad del instrumento .....	71
	Anexo 6: Aprobación del Comité de ética.....	73
	Anexo 7: Formato de Asentimiento Informado .....	74
	Anexo 8: Carta de aprobación de la institución para la recolección de datos.....	76
	Anexo 9: Informe del asesor de Turnitin. ....	77

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 .....	24
Población de estudiantes de una I.E. pública de Huancavelica. ....	24
Tabla 2 .....	25
Muestra de estudiantes de una I.E. pública de Huancavelica. ....	25
Tabla 3 .....	27
Matriz operacional de las variables adicción a videojuegos y agresividad. ....	27
Tabla 4 .....	30
Baremos para la interpretación .....	30
Tabla 5 .....	31
Baremos para la interpretación. ....	31
Tabla 6 .....	32
Validación de juicio expertos. ....	32
Tabla 7 .....	33
Confiabilidad del instrumento. ....	33
Tabla 8 .....	36
Característica de la muestra: Edad .....	36
Tabla 9 .....	36
Características de la muestra: Sexo .....	36
Tabla 10 .....	37
Características de la muestra: Grado de estudio .....	37
Tabla 11 .....	37
Distribución de las frecuencias: Adicción a videojuegos y dimensiones. ....	39
Tabla 12 .....	38
Distribución de las frecuencias: Agresividad y dimensiones. ....	40
Tabla 13 .....	39

Prueba de normalidad para las variables adicción a los videojuegos y agresividad.....	39
Tabla 14 .....	40
Correlación entre variables; adicción a videojuegos y agresividad.....	40
Tabla 15 .....	41
Correlación; adicción a los videojuegos y agresión física .....	41
Tabla 16 .....	42
Correlación; adicción a los videojuegos y agresión verbal .....	42
Tabla 17 .....	43
Correlación; adicción a los videojuegos y la ira.....	43
Tabla 18 .....	43
Correlación; adicción a los videojuegos y hostilidad .....	43

## RESUMEN

Con el objetivo de conocer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y agresividad en escolares del nivel secundario de un centro educativo público de Huancavelica-Perú, 2023. El estudio se basó en el método hipotético deductivo, siguió parámetros del enfoque cuantitativo, con nivel correlacional y diseño no experimental transversal. Participaron 297 adolescentes entre 12 a 17 años, los cuales fueron evaluados con la Escala HAMM-1ST de Videojuegos y el Cuestionario de Agresión-AQ; para el análisis estadístico se usó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman. Los hallazgos obtenidos demostraron que la correlación entre la adicción a videojuegos y agresividad es positiva moderada y significativa ( $\rho = 0.448$ ;  $p < 0.01$ ); esto demuestra que los estudiantes con un elevado nivel de adicción a videojuegos manifestaran una elevada probabilidad de desarrollar conductas de agresividad.

Palabras clave: adicción, videojuegos, agresividad, educación, estudiantes.

## ABSTRACT

With the objective of knowing the relationship that exists between addiction to video games and aggression in secondary school students of a public educational center in Huancavelica-Peru, 2023. The study was based on the hypothetical deductive method, it followed parameters of the quantitative approach, with correlational level and cross-sectional non-experimental design. 297 adolescents between 12 and 17 years old participated, who were evaluated with the HAMM-1ST Video Game Scale and the Aggression Questionnaire-AQ; Spearman's correlation coefficient was used for statistical analysis. The findings obtained demonstrated that the correlation between video game addiction and aggression is moderately positive and significant ( $\rho= 0.448$ ;  $p<0.01$ ); This shows that students with a high level of video game addiction will show a high probability of developing aggressive behaviors.

Keywords: addiction, video games, aggression, education, student

## INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo de investigación, indagará sobre la correlación que presenta la variable adicción a los videojuegos y la agresividad. Es evidente, como estos problemas son cada vez más comunes de la sociedad, siendo más preocupante en la población más susceptible, los niños y adolescentes. La adicción a los videojuegos es la conducta irrefrenable por jugar, dejando de lado muchas responsabilidades, y se caracteriza por causar en el individuo trastornos de conducta similares a la adicción a sustancias, consumiendo cada vez tiempo, y se focaliza cada vez más en la actividad adictiva. Las causas de la adicción son variadas como la sensación de inmersión, el poder escapar de problemas del hogar, incluso la presión social. En cuanto a agresividad, es la conducta que busca herir a los demás; se caracteriza por estar dimensionada y se puede establecer en niveles. Los adolescentes y niños son la población más susceptibles e influenciados con respecto a los estímulos. Los escolares hoy en día también son blancos de nuevas tecnologías y por ende también de los juegos de video

Para ello, la estructura de la presente tesis es la siguiente; En el capítulo I, el problema; delimitaremos y conoceremos la problemática; los objetivos del estudio, la justificación y delimitación. El capítulo II, marco teórico; estudiaremos los antecedentes de nuestro problema, las bases teóricas que fundamentan la investigación y el planteamiento de hipótesis. En el capítulo III, metodología; en este capítulo se explicará el método, enfoque, tipo y diseño que usaremos para nuestra investigación, juntamente con la población, muestra, muestreo, variables y operacionalización y descripción de los instrumentos junto a las propiedades psicométricas.

El capítulo IV, presentación y discusión de resultados; es aquí donde todo el trabajo realizado será validado y además contrastaremos las hipótesis planteadas en el capítulo II. El capítulo V, muestra las conclusiones y recomendaciones para la institución en función a los resultados alcanzados.

## CAPITULO I: EL PROBLEMA

### 1.1. Planteamiento del problema

La agresividad es una conducta que se va observando cada vez más, repercutiendo en la convivencia del entorno escolar, familiar y social del adolescente. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) revela que 150 millones de niños en el mundo de entre 13 y 15 años han sufrido algún tipo de violencia en escuelas o entornos cercano y que más del 30% de estudiantes de 39 países han realizado actos de agresión en algún momento. Asimismo, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019), reporta que alrededor del mundo el 32% de estudiantes han sido acosados por compañeros de aula, el 11.2% han recibido burlas, bromas y comentarios de índole sexual, el 36% se ha visto envuelto en conflictos físicos con otro estudiante, el 32.4% fue objeto de algún tipo de agresión física, por lo menos una vez en la etapa escolar.

En Latinoamérica, el Observatorio de Ciudadanía, Convivencia y Bienestar Escolar de Chile (OCCBE, 2023) registró 7565 denuncias por maltrato a niños y adolescentes de nivel escolar, donde el 67.5 % referencia peleas entre estudiantes, el 30.2% evidencia abuso físico de adulto a adolescentes. De igual manera, el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica (MEP, 2023) detalla que solo en el primer mes del año se registraron 101 situaciones de violencia dentro de los centros educativos, más del 10% son incidentes de acoso escolar, 50% de violencia de adultos contra estudiantes, 25% casos de agresión entre estudiantes.

Al respecto, en el Perú según información brindada por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2019) muestra que el 68.5% de la población de 12 a 17 años han sido víctimas de violencia en el entorno escolar, del cual el 24.6% sufrió agresión física y psicológica, el 41% sufrió agresión psicológica, y el 2.9% agresión física. En este contexto, el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2022) a través de la plataforma SiseVe registró 49300 casos de bullying, violencia física, psicológica y sexual en las instituciones educativas del país, donde más de 24 mil fueron casos de violencia física, 16900 violencia psicológica y 8433 de violencia sexual.

La agresividad ha sido estudiada por diversos investigadores. A nivel internacional autores como Hernández y Oñate (2021) buscaron describir el comportamiento agresivo en estudiantes de una unidad educativa de Ecuador, obtuvieron como resultado que el 31% posee un perfil de agresividad impulsiva. Por su parte, Obeid et al. (2019) encontraron una asociación significativa entre adicción a internet, depresión, agresión e impulsividad en adolescentes libaneses, evidenciaron que el 40% tenía problemas conductuales debido al uso de internet,

Por otra parte, Agip (2018) buscó evaluar los niveles de agresividad de estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Puente Piedra, obteniendo que el 38% presentan niveles de agresividad alta y muy alta.

La agresividad es un problema de índole social, familiar y dada esta naturaleza se debe buscar causas que expliquen las conductas agresivas; se puede mencionar la violencia familiar, entorno social violento y adicción a videojuegos. En tal sentido, la exposición a ciertos acontecimientos de violencia familiar facilita la aparición de conductas antisociales, agresivas y violentas; es decir, la agresividad en los hogares o

familias violentas obtendrán hijos agresivos. (Severino, 2021). Con respecto a la violencia ejercida por el entorno social, tal como menciona Martínez (2021) tiene como consecuencia la formación de patrones de agresividad en la conducta adolescente. La adicción a videojuegos es también causal de agresividad; se puede mencionar a Etxeberria (2011) quien señala que la fácil accesibilidad, el nivel inmersivo y magnitud de violencia gráfica son detonantes de una posible adicción que generan conductas agresivas en niños y adolescentes.

En caso de que la agresividad en adolescentes se intensifique, los efectos o consecuencias podrían suponer problemas más serios, llevando a estos a tomar actitudes violentas dentro de las aulas de clase, entorno social y familiar; estos efectos se verían reflejados en el bajo rendimiento académico, problemas de aprendizaje y dificultad para encajar con sus pares. Otra de las consecuencias; las agresiones físicas, producirán lesiones corporales desde leves hasta graves, que incluso ponen en riesgo la vida de los protagonistas de la agresión. A causa de la agresividad, la autoestima se verá afectada produciendo en el individuo cuadros de depresión, problemas en el desarrollo emocional y psicológico y también síntomas psicósomáticos o desordenes psiquiátricos; por su parte lo agresores tienen mayor predisposición a ser diagnosticados con trastorno psiquiátrico (Barbero, 2018).

Así mismo, el ambiente escolar negativo repercute en la imagen del centro educativo y de su autoridades frente a la percepción social, de continuar estas situaciones hostiles provocarán abandono escolar y poca concurrencia de nuevos estudiantes para dicha institución; del mismo modo, la agresividad genera la aparición de conductas delictivas en estudiantes que a su vez conformarán familias con

comportamientos agresivos; estos individuos no serán ciudadanos que aporten positivamente a la sociedad.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema de general**

- ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023?
- ¿Cuál es la relación entre la adicción videojuegos y agresión verbal en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023?
- ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la ira en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023?
- ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. General**

- Determinar la relación que existe entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023.

### **1.3.2. Específicos**

- Determinar la relación que existe entre la adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023.
- Determinar la relación que existe entre la adicción a videojuegos y agresión verbal en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023.
- Determinar la relación que existe entre la adicción a videojuegos y la ira en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023.
- Determinar la relación que existe entre la adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023.

## **1.4. Justificación**

### **1.4.1. Teórica**

Esta investigación se desarrollará con el fin de dejar evidencia y sumar conocimiento teórico de las variables que serán estudiadas; es decir el aporte de conocimiento sistemático logrado a través de las observaciones, razonamientos y experimentaciones en áreas específicas del saber generan esquemas, leyes y principios teóricos. (Chunga y Jacobi-Romero, 2023). Así mismo, los resultados

ayudarán a obtener información relevante sobre la presencia de la agresividad y el uso excesivo de videojuegos. Para realizar la investigación acerca de la adicción a videojuegos se utilizará el Modelo de Griffiths (1998) y para la agresividad se tomará el Modelo de agresión de Buss (1969).

#### **1.4.2. Metodológica**

El aporte metodológico de este estudio buscará confirmar la validez y confiabilidad psicométrica de la Escala de adicción a videojuegos HAMM, planteado por Mendoza (2013), y el Cuestionario de Agresión AQ de Buss y Perry adaptado a la realidad peruana por Matalinares et al. (2012); los cuales demostrarán que su administración y uso son válidos para futuras investigaciones.

#### **1.4.3. Práctica**

El presente estudio, tendrá como objetivo proporcionar a la institución educativa información que les permita diseñar y ejecutar estrategias de prevención, que podrían utilizar el entorno familiar y educativo para abordar la disminución de la agresividad y evitar que los adolescentes sean sobreexpuestos a los videojuegos, además se dejará conocimiento que aportará a la comunidad científica por ser un tema de interés social.

### **1.5. Delimitaciones de la investigación**

#### **1.5.1. Temporal**

El presente estudio se ejecutará durante los meses de mayo a octubre; realizándose la recolección de datos del 18 al 22 de setiembre del 2023.

#### **1.5.2. Espacial**

Así mismo, se llevará a cabo en una institución educativa pública localizada en el distrito, provincia y departamento de Huancavelica, Perú.

### **1.5.3. Población o unidad de análisis**

El estudio contará con la participación de 297 estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública.

## CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

#### Nacionales

Estrada et al. (2020) ejecutaron un estudio con el fin de identificar la relación que hay entre la adicción al internet y la agresividad en escolares de una institución estatal en Madre de Dios. La investigación fue de tipo correlacional y de diseño experimental; se evaluó a 170 estudiantes del primer al quinto grado; quienes fueron evaluados con la Escala de Adicción al Internet EAIL y la prueba de Agresividad AQ. Mostraron como resultado, la existencia de una correlación positiva moderada significativa entre la adicción al internet y la agresividad ( $r=0,643$ ;  $\text{Sig.}=0,000<0,05$ ). Esto hizo concluir, mientras mayor sea la adicción a internet, mayores serán los grados de agresividad en los estudiantes.

Luque y Mamani (2022) realizaron una investigación que tuvo como objetivo analizar la relación que presenta la adicción a los videojuegos y la agresividad en alumnos adolescentes de Puno. Fue una investigación cuantitativa, con nivel correlacional y diseño no experimental transversal; se encuestó a 199 escolares con edades entre 12 y 17 años; se administraron dos cuestionarios: Cuestionario de Adicción a los videojuegos formulado por Chóliz y Marco y el Test de Agresión de Perry y Buss. Indicaron que existe relación muy significativa positiva media entre sus variables de estudio ( $r=0,435$ ;  $\text{Sig.}=0,001$ ). Se concluyó que mientras se incrementa la adicción a los videojuegos, se incrementa la agresividad.

Por otra parte, Guevara (2020) realizaron un estudio con la finalidad de conocer la relación que existe entre la adicción a los juegos de video y la agresividad en estudiantes

de la ciudad de Chiclayo. El estudio tomó el enfoque cuantitativo bajo un diseño descriptivo correlacional, se seleccionó una muestra total de 49 individuos con edades que van desde los 11 a 12 años, quienes fueron evaluados con la Escala de Dependencia por los Videojuegos y un Test de Agresividad AQ. Hallaron la existencia de correlación positiva fuerte muy significativa entre las variables estudiadas ( $r=0,777$ ;  $p<0,01$ ). Esto hizo concluir que, mientras predomine la adicción hacia los videojuegos, mayor será la agresividad.

A su vez, Faya y González (2020) efectuaron una investigación para ver cómo se relacionan las variables adicción a los videojuegos y agresividad en escolares varones de nivel secundario. Se realizó un estudio de tipo correlacional, con la muestra de 347 alumnos trujillanos, donde utilizaron dos instrumentos; Cuestionario de Agresividad y Test de Dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marcos. Los resultados revelaron la existencia de relación positiva media muy significativa entre las dos variables ( $r=0,428$ ;  $p<0,01$ ). Con esto se concluyó que, a mayor uso de videojuegos, mayor será la agresividad.

Igualmente, Aguirre y Verdi (2022) realizaron una investigación con el propósito de analizar la relación que presentan las variables adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes de nivel secundario de Huaraz. Fue una investigación de diseño correlacional de tipo no experimental y alcance transversal; el tamaño muestral lo conformaron 832 escolares; a quienes se les administró dos cuestionarios, la Escala de adicción a videojuegos y el Cuestionario de Agresividad. Indicaron como resultados que existe correlación significativa entre las dos variables y esta correlación es positiva baja

( $Rho=0,380$ ;  $p=0,000$ ). El estudio concluyó que, a mayor adicción a videojuegos, mayor agresividad.

#### Internacionales

Mancheno (2020) desarrolló una investigación con el propósito de analizar la relación entre el uso del Internet y los comportamientos agresivos en estudiantes del Ecuador. Se empleó un enfoque mixto, diseño no experimental, con nivel descriptivo y correlacional; formaron parte del estudio 60 adolescentes de la Unidad Educativa Cristiana Verbo; siendo evaluados con el Cuestionario de Agresividad Premeditada Impulsiva y un Test sobre la Frecuencia del uso del Internet. Los resultados mostraron que se encontró correlación positiva moderada muy significativa entre el uso de internet y el comportamiento agresivo ( $r =0,589$ ; Sig. = $0,00$ ). Esto hizo concluir que el uso excesivo de internet afecta la interacción en el entorno familiar, académico y social, generando comportamientos agresivos.

Por otra parte, Kim et al. (2018) hicieron una investigación donde se propusieron estudiar la relación que existe entre la agresividad y la incidencia de trastorno del juego en internet. Este estudio fue correlacional, donde conformaron la muestra 402 sujetos del primer año de secundaria en Seúl, a quienes se les aplicó la escala Internet Game Use-Elicited Symptom para detectar los síntomas del trastorno de los juegos de internet y Aggression Questionnaire. En sus resultados evidenciaron que existe una relación significativamente positiva entre la agresión y el riesgo de trastornos a juegos en internet ( $r=0.32$ ,  $p<0.001$ ). Estos resultados llevaron a los investigadores a concluir que la agresión tiene una relación directa con el desarrollo de trastornos por los juegos online.

Así mismo, Velásquez (2022) efectuó un estudio con el objetivo de identificar la relación que existe entre los niveles de adicción a videojuegos y niveles de agresividad en adolescentes ecuatorianos. Respecto a la metodología, el enfoque fue cuantitativo, de tipo correlacional y corte transversal; conformaron la muestra un total de 222 alumnos de la Unidad Educativa Villa Florida; a quienes se les aplicó la escala Spanish Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Los principales resultados comprobaron la existencia de correlación estadísticamente significativa para los grados de agresividad y los grados de adicción a los videojuegos ( $Rho=0,299$ ;  $p<0,01$ ). Por ende, se concluyó que aquellos adolescentes con ciertos niveles de adicción a videojuegos son más proclives a desarrollar porcentajes elevados de agresividad.

Jun y Rabbani (2020) desarrollaron una investigación con la finalidad de conocer la relación entre la dependencia del juego, conducta agresiva y rasgos de personalidad narcisista en estudiantes de Malasia. Con respecto a su metodología, fue cuantitativa correlacional y de diseño no experimental; formaron parte del estudio 100 individuos entre hombres y mujeres; a quienes se les aplicó la Escala de trastorno de juegos de Internet y la Escala de Agresión e Inventario de Personalidad Narcisista. Los resultados del estudio reportaron que existe correlación positiva débil entre la adicción al juego y el comportamiento agresivo ( $r=0,39$ ;  $p<0,01$ ). De esta manera, se llegó a la conclusión que el uso continuo de juegos de video genera comportamientos agresivos.

Sánchez (2022) realizó una investigación con el objetivo de identificar la existencia de una relación entre los niveles de dependencia a los videojuegos y los niveles de agresividad de los estudiantes de Quito. El estudio fue de tipo transversal y de diseño

correlacional; formaron parte del estudio 98 alumnos; a quienes se les aplicó el Cuestionario de Dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco y el Cuestionario de Agresión de Buss. En los resultados dieron a conocer la existencia de correlación buena moderada muy significativa entre las variables dependencia por los videojuegos y conductas agresivas ( $\rho=0,590$ ;  $p<0,01$ ). El estudio concluyó que las conductas agresivas serán mayores conforme el puntaje de adicción a videojuegos sea mayor.

## **2.2. Bases teóricas**

### *Adicción a videojuegos*

#### Definición

Griffiths (1995) sostuvo que la adicción a los videojuegos es parte de las denominadas adicciones tecnológicas, y le da el concepto de adicción no química que se da por la excesiva interacción hombre-maquina, en caso de los videojuegos es una forma de interacción activa ya que requiere que el individuo interactúe de forma constante y es esta interacción quien refuerza la tendencia adictiva. Tal y como mencionan Soper y Miller (1983) la adicción por videojuegos, es similar a las otras adicciones, se experimentan conductas compulsivas, desinterés en demás actividades y que desencadenarían en síntomas similares al de abstinencia cuando se intenta corregir la conducta ansiosa. Así mismo, debemos mencionar a Gagnon (1985) quien indica a la adicción de videojuegos como aquel comportamiento repetitivo que muestran las personas cuando se encuentran frente a maquinas u otros equipos, donde cada usuario se va adaptando a las exigencias del juego.

Por otro lado, Van Rooij (2011) define a la adicción de videos juegos como la actividad sin control por jugar; autor que coincide con Lemmens et al. (2011) quienes

refieren que la adicción a videos juegos es esa permanente incapacidad para controlar los ímpetus por jugar, sin importar las consecuencias de ellos. Del mismo modo, Chóliz y Marco (2011) se refieren a la adicción de videojuegos como la conducta compulsiva por mantenerse expuesto a la emoción de jugar; en contraposición también se presenta un esfuerzo mayor por dejar la actividad. En esa misma línea, Lancheros et al. (2014) conceptualizan a la adicción de videojuegos como el uso incontrolado de juegos virtuales, que inicia de forma esporádica tornándose frecuente al llegar al uso diario; la adicción y abuso de los juegos, está relacionada directamente con el control parental, poca actividad física, llegando a relacionarse en casos con el sobrepeso infantil. Por otra parte, López (2014) define que la adicción a videojuegos es la hiperactividad por jugar, aunque el individuo entienda y conozca las consecuencias negativas de su actividad adicta, el abuso y sobreexposición a los juegos son los que generan dependencia. Finalmente, la Organización Mundial de la Salud (2021) sostienen que la adicción a videojuegos es un trastorno que hace que una persona tenga una necesidad incontrolable de jugar videojuegos de manera compulsiva.

### **Perspectivas teóricas**

#### **Teoría de adicción biopsicosocial**

Esta teoría planteada por Griffiths (1998), explica cómo se desarrollan las adicciones y los cambios de conducta que genera en el individuo. La búsqueda de refuerzos inmediatos y la presencia de sentimientos de malestar al no jugar. Se basa principalmente en comparar las adicciones por sustancias químicas y la adicción por tecnologías, dando como resultado similares síntomas. Esta teoría se sustenta en el cumplimiento de por lo menos tres de los siguientes postulados:

1. Esta teoría debe explicar de forma resumida los aspectos farmacológicos, culturales, familiares y sociales.
2. Debe considerar el contexto o marco contextual histórico, social, económico y otros para explicar una adicción.
3. La adicción debe ser estudiada de acuerdo a cada realidad.

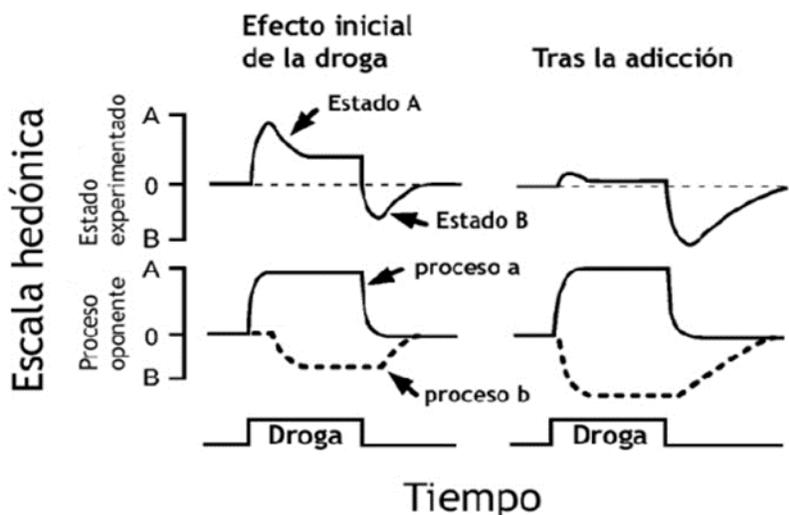
Griffiths, hace énfasis en que la adicción conductual debe tener presente estos parámetros; saliencia, cambios de humos, tolerancia, síndrome de abstinencia, conflicto y recaída. Dejando por sentado, el paralelismo de las adicciones a las sustancias con la adicción a los juegos de video, debido a las similitudes de los síntomas y la teología de la persona adicta; las mediciones de la adicción por los juegos de video pueden y deberían ser similares a las mediciones de adicción por sustancias.

### **Teoría de los Procesos Oponentes**

Esta teoría fue planteada en dos momentos, por diferentes autores: Solomon y Corbit (1974) en un primer momento, y Koob, Stinus, Le Moal, y Bloom, (1989) en un segundo momento. Estos estudios se complementan si terminan de desarrollar la idea del cómo se desarrolló las adicciones. De acuerdo a estos estudios las adicciones se desarrollan a partir de dos procesos opuestos; el primero de ellos (proceso A) se identifica cuando el consumo de alguna sustancia lleva a estados de intensos, de calidad y duraderos. El Proceso B se identifica e inicia como consecuencia del Proceso A, presentándose la dualidad de procesos; Estado A (positivo) y Estado B (negativo). Cuando el Proceso B es mayor al Proceso A (Estado B) el individuo se siente desagradable o disfórico, contrario a lo que sucede con el Estado A. conforme el consumo de la sustancia se repite, el “high” disminuye, el Proceso B predomina en intensidad progresivamente.

**Figura 1:**

*Proceso oponente del modelo de la adicción.*



*Nota:* Tomado de Solomon y Corbit 1974

Solomon y Corbit (1974), explican como durante el desarrollo del Proceso A, la intensidad de la sensación placentera provocada por el consumo de la droga, decaerá progresivamente y este “bajón” recaerá en un aumento del Proceso B, un estado de repulsión al consumo. Cuando el Proceso B evoluciona, la sensación de bienestar que produce la droga es cada vez menos satisfactorio, el individuo se vuelve cada vez más tolerante a la euforia; esto aumentará la sensación de aversión. Entonces el individuo al huir de esta aversión, consumirá más de la droga, en busca de un atisbo del “high” eufórico.

Al extrapolar esta teoría a la problemática de la adicción a los videojuegos, se entiende que, al inicio de la exposición a los juegos, los individuos que están en contacto con estos durante pocas horas a la semana, esta exposición irá creciendo conforme las sensaciones serán más placenteras que a su vez conllevará a estados de aversión (Estado B) más intensos. La inmersión en los juegos, conlleva una pérdida significativa de tiempo, procrastinación excesiva y además pérdida de dinero.

**Dimensiones:**

Para Mendoza (2013) que a su vez se basa en la clasificación realizada por Griffiths (1996), la adicción a videojuegos está organizada en seis dimensiones que se definen de la siguiente manera:

**Focalización:** Se manifiesta cuando la actividad referente a la interacción con los videojuegos, se convierte en el pensamiento recurrente durante el día y predomina sobre las demás actividades, se habla de un pensamiento focalizado. Esta focalización del pensamiento, genera preocupaciones y distorsiones cognitivas, aunado al deterioro del comportamiento social. La focalización de la actividad adictiva predomina en el individuo, dejando de lado actividades personales o académicas.

**Modificación del estado de ánimo:** Las personas con adicción, justifican continuar jugando con sensaciones carentes de objetividad y que justifiquen su juego, dicen experimentar tranquilidad o incluso alegría. Estas sensaciones que modifican el estado de ánimo del individuo, son un intento de justificar la conducta adicta.

**Tolerancia:** El periodo de exposición a los videojuegos ira aumentando conforme más se consuma ellos, es decir; el jugador al volverse habitual necesita mayor tiempo de juego e interacción para obtener los mismos niveles de satisfacción que se obtenía cuando era un jugador principiante. Cuando inicia la actividad adictiva de jugar videojuegos, el tiempo requerido es poco, porque se inicia con curiosidad. Conforme más tiempo se juega, se necesita aun mayor tiempo para sentir satisfacción.

**Síntomas de abstinencia:** Son sensaciones desagradables generadas cuando la actividad adictiva se detiene o gradúa, esto puede generar efectos psicológicos como irritabilidad, modificación del estado de ánimo, llegando hasta lo fisiológico como el

insomnio y otras reacciones similares al estrés. Cabe precisar que estos síntomas son recurrentes para otras adicciones. En caso de adolescentes con adicción, muestran cambios muy parecidos a otras personas adictas que pasan por momentos de “sequia” de juegos, ya sea por castigo o por algún motivo que los alejen de estos juegos, esta temporada de abstinencia generará desánimo e irritabilidad; pero al volver a jugar, la interacción será mayor y durante más tiempo.

**Conflicto:** Se genera a partir del excesivo tiempo dedicado a los videojuegos, esto provocará conflictos con el entorno cercano al jugador a su vez con su entorno familiar, social, laboral, académico e intrapsíquico. Dado que el juego se vuelve la actividad de más interés, se dejará de lado otras actividades de verdadera importancia, se producirán conflictos que traerán consecuencias en las relaciones del individuo y su entorno.

**Recaída:** Se da cuando se restablece la tendencia de los hábitos adictivos luego de controlarlos o abstenerse por completo. Estos podrían incluso superar el estado anterior a la abstinencia. Luego de plazos sin jugar, el individuo sentirá sensaciones similares al de la abstinencia por sustancias alucinógenas. Cuando se regresa al juego, la recaída volverá a la intensidad antes del receso o incluso en mayor intensidad.

### ***Agresividad***

#### Definición

Buss y Perry (1992) define a la como la manifestación constante expresada de diferentes maneras, cuya finalidad es generar daño en otros individuos y se manifiesta de forma física y verbal, acompañadas de explosiones emocionales de ira y hostilidad. Así mismo, Berkowitz (1996) y Echeburúa (1994) definen a la agresividad como un

mecanismo de defensa ante estímulos agresores extrínsecos. Sobre todo, Cerezo (1999) describe a la agresividad como el abuso de poder habitual a víctimas regulares.

Por otra parte, Hurlock (2000) define a la agresividad como una acción hostil o amenazante que es provocada por un individuo; esta se manifiesta como agresión física o verbal hacia los demás. De manera similar, Muñoz (2000) refiere que la agresividad es un temperamento o habilidad que tiene el ser humano, esta se activa en ciertas situaciones de interacción social que provocan diversas reacciones agresivas. Desde otro punto de vista, Fernández et al. (2004) definen la agresión como una conducta con la finalidad de causar daño físico y/o psicológico, que llegando a situaciones más expuestas buscaría una destrucción de la persona agredida. Así mismo, Alfaro et al. (2008), consideran a la agresividad como la acción manifiesta de herir o causar algún tipo de daño.

En esa misma línea, Andreu (2010) define a la agresividad como el conjunto de procesos psicológicos que directa o indirectamente, están destinados a generar daño físico o verbal que pone en riesgo la vida e integridad del individuo. Agregando a lo anterior, Penado (2012) refiere la agresividad como los patrones de actividad relacionados a conductas agresivas, que se va intensificando desde los gestos agresivos, agresiones verbales hasta la agresión física. De igual manera, Matalinares et al., (2012), conceptualizan la agresividad como aquella actividad de acción que busca agredir o generar algún tipo de daño en alguien.

### **Perspectivas teóricas**

#### **Modelo comportamental de Buss**

Propuesta por Buss (1969) establece la agresividad como variable de la personalidad manifestándose en las formas que usa el individuo para agredir. El autor afirma que existen tres estilos agresión y cada uno de ellos está caracterizado.

Estilo dicotómico físico-verbal: individuos de apariencia tranquila o pacífica, sin mostrar agresiones físicas o verbales, pero ante situaciones que disparen su agresividad muestran acciones violentas que pueden atentar con la vida, una vez que se presenta la agresión física o verbal, no se tiene control sobre ello.

Estilo dicotómico activo-pasivo: este estilo muestra la dualidad en el individuo, la persona presenta momentos agresivos tanto como de pasividad, esto de acuerdo a las circunstancias en la que se encuentra y la interpretación que el sujeto tiene del estímulo.

Estilo dicotómico directo-indirecto: en contraposición al primer estilo, que entabla agresión directa de persona a persona, este estilo muestra astucia y prudencia en manifestar agresión buscando lastimar de manera indirecta por medio de métodos menos llamativos.

### **Teoría del aprendizaje social**

Esta teoría fue postulada por Bandura (1973), y expone la forma de aprendizaje de las conductas a partir de la influencia social, la imitación y los modelos dentro del entorno, estos formarían conductas como la agresividad. No obstante, la ejecución de dicha conducta agresiva solo será manifestada cuando el individuo tenga la decisión de realizarla. El autor expone cuatro formas que explican el proceso de aprendizaje:

Modelado: las conductas violentas o agresivas son consecuencia de la exposición constante a modelos agresivos, tanto en la escuela o familia. Se da un aprendizaje por imitación o admiración, sin que haya factores previos ambientales que formen las conductas.

Reforzamiento: esta explica como al realizar agresiones físicas o emocionales a otras personas, se generan sensaciones de agrado o placer que refuerzan la continuidad de las conductas nocivas.

Factores situacionales: ante situaciones que podrían interpretarse como amenazas, el sujeto reaccionara de manera agresiva. De esta manera el sujeto aprende a reaccionar de manera agresiva ante situaciones puntuales.

Factores cognoscitivos: los niños pueden evaluar si las acciones que están por cometer son o no correctas, de esta manera se toma conciencia de las actitudes negativas que se pueden realizar

### **Dimensiones**

Matalinares et al. (2012) que a su vez se basa en la clasificación realizada por Perry y Buss (1992), estructura a la agresividad en las siguientes dimensiones:

**Agresión verbal:** Se caracteriza por ser el componente impulsor de la agresión manifestándose mediante acciones negativas expresadas con palabras, en este tipo de agresión frente a situaciones amenazantes se hace uso de los gritos, insultos, críticas e incluso amenazas como defensa incorrecta. Esta dimensión queda plasmada en la forma de dañar a otras personas con palabras. Se busca lastimar y herir con insultos, burlas, críticas o amenazas. No se tiene filtro en esta agresión pues es más difícil de controlar a diferencia de la agresividad física

**Agresión física:** Se refiere a los ataques físicos con el fin de lastimar. Son ataques dirigidos a una parte específica del cuerpo, pueden ser usados objetos para dañar (armas). Es la forma en física de demostrar agresión. Los golpes y agresiones tienen la única finalidad de lastimar, dejar incapacitado al agredido.

**Ira:** Es la dimensión que hace referencia a los sentimientos fúricos, se relacionan con la irritabilidad y la colera. Se genera por experiencias desagradables o dañinas. Esta dimensión de la agresividad se manifiesta de forma explosiva, son reacciones como consecuencia de sensaciones desagradables. La cólera e ira se convertirán en agresiones físicas o verbales.

**Hostilidad:** Es el resultado de sentimientos de desconfianza e injusticia que se tiene sobre los demás, en estas se incluye el resentimiento y la percepción o evaluación negativa que se tiene del entorno social. Cuando se llega a la hostilidad, las personas pueden manifestar actitudes bastante desagradables, llegando a expresar comentarios negativos sobre una o más personas, demostrando desprecio.

### **2.3. Formulación de hipótesis**

#### **2.3.1. Hipótesis general**

- Existe relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023.

#### **2.3.2. Hipótesis específicas**

- Existe relación entre la adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023.
- Existe relación entre la adicción a videojuegos y agresión verbal en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023.

- Existe relación entre la adicción a videojuegos y la ira en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú 2023.
- Existe relación entre la adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública, Huancavelica-Perú 2023.

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

### **3.1. Método de investigación**

La presente investigación corresponde al método hipotético deductivo, explicado por Rodríguez y Pérez (2017) como el método que empieza formulando una hipótesis, para luego ser sometida a verificación en la realidad objetiva.

### **3.2. Enfoque de la investigación**

El enfoque de la investigación es cuantitativo, ya que recopila datos cuantificables para comprobar las hipótesis mediante un análisis estadístico y numérico, con la finalidad de probar teorías (Hernández et al., 2014).

### **3.3. Tipo de investigación**

La presente investigación es de tipo básica, que según Muntané (2010) el objeto de esta busca comprender y ampliar nuevos conocimientos sobre las variables. Al continuar con la naturaleza de la investigación básica, en este estudio se buscará aportar mayores conocimientos con respecto a la adicción a videojuegos y la agresividad.

### **3.4. Diseño de investigación**

Es no experimental de corte transversal, puesto que no se manipulan las variables, su propósito es observar los fenómenos en su contexto real para luego analizarlas. Se llama transversal porque busca describir las variables en un momento exacto y específico. El nivel de investigación es correlacional, ya que busca medir y cuantificar variables, para posteriormente conocer el grado y asociación entre ellas (Hernández et al., 2014).

### **3.5. Población, muestra y muestreo**

#### **Población**

Se denomina población al conjunto o grupo total de elementos o casos, que son parte de una investigación y serán punto referencial en la delimitación de la muestra, el cual deber ser definida, limitada y accesible (Arias et al., 2016). La población objetiva del presente estudio estará compuesta por 1315 sujetos, sus edades van desde los 12 a 17 años, registrados en el año escolar 2023, de un colegio ubicado en la provincia de Huancavelica.

**Tabla 1**

*Población de estudiantes*

	N
1°	270
2°	278
3°	280
4°	276
5°	211
Total	1315

### **Muestra**

La muestra es una parte o subconjunto de toda la población sobre la cual se realiza la investigación, el cual posee los mismos criterios generales de la población (Porrás, 2014). La muestra para la presente investigación estará conformada por los individuos del 1° al 5° de ambos turnos de una institución en Huancavelica.

La fórmula utilizada para determinar el tamaño muestra fue:

$$n = \frac{NZ^2pq}{e^2(N - 1) + Z^2pq}$$

Donde:

$N= 1315$ ,  $Z= 1,96$ ,  $p= 0,5$ ,  $q= 0,5$ ,  $e= 0,05$ ,  $n= 297$

Según el cálculo realizado, se requiere 297 estudiantes para integrar la muestra.

**Tabla 2**

*Muestra de estudiantes.*

	N
1°	61
2°	63
3°	63
4°	62
5°	48
Total	297

### **Muestreo**

El muestreo es una herramienta que se usa en la investigación, delimita que parte de la población debe estudiarse (Arcia 2010). Para este caso el muestreo será probabilístico aleatorio simple, esta técnica según Otzen y Manterola (2017) asegura que los sujetos que son parte de la población, también podrán ser incluidos en la muestra. En el presente estudio, el muestreo se realizará con los alumnos de un centro educativo público de Huancavelica, donde los sujetos de la muestra se seleccionarán tomando en cuenta estos criterios:

De inclusión:

- Estudiantes que pertenezcan a la Institución Educativa pública de Huancavelica.
- Estudiantes matriculados en el año escolar 2023
- Estudiantes de secundaria, desde los 12 a 17 años
- Estudiantes que acepten participar.
- Estudiantes que jueguen videojuegos.

De exclusión:

- Estudiantes  $>17$  años y  $<12$ .
- Estudiantes que no quieran participar.
- Estudiantes que no jueguen videojuegos.

### 3.6. Variables y Operacionalización

**Tabla 3**

*Matriz operacional de variables; adicción a videojuegos y agresividad.*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Escala valorativa (niveles o rangos)	
Adicción a videojuegos	Griffiths (1995) sostuvo que la adicción por los videojuegos es parte de las denominadas adiciones tecnológicas, y le da el concepto de adicción no química que se da por la excesiva interacción hombre-maquina, en caso de los videojuegos es una forma de interacción activa ya que requiere que el individuo interactúe de forma constante y es esta interacción quien	La variable adicción a videojuegos se mide a través de la escala de adicción a videojuegos HAMM-1ST, compuesta por 36 ítems divididos en seis dimensiones, construido por Mendoza (2013)	Focalización	Preocupaciones Distorsiones cognitivas Deterioro del comportamiento social	Escala Ordinal N (0) RV (1) AV (2) CF (3) S (4)	Bajo: [6-12] Medio: [13-19] Alto: [20-24]	
			Modificación del estado de animo	Sensaciones de alegría. Sensaciones tranquilizadoras y desestresante		Bajo: [6-12] Medio: [13-19] Alto: [20-24]	
			Tolerancia	Incremento y dedicación al juego. Aumento progresivo del tiempo hacia el juego		General: B: [36-72] M: [73-109] A: [110-144]	Bajo: [6-12] Medio: [13-19] Alto: [20-24]
			Síntomas de abstinencia	Irritabilidad Insomnio Temblores Malestar		Bajo: [6-12] Medio: [13-19] Alto: [20-24]	
			Conflicto	Conflictos interpersonales Conflictos con otras actividades (trabajos, tareas escolares) Conflicto intrapsíquico		Bajo: [6-12] Medio: [13-19] Alto: [20-24]	

	refuerza la tendencia adictiva.		Recaída	Restablecimiento de patrones de juego Abstinencia Control			Bajo: [6-12] Medio: [13-19] Alto: [20-24]
Agresión	Matalinares et al., (2012) conceptualizan la agresividad como la actividad de acción que busca agredir o generar algún tipo de daño en alguien. El agresor siente estímulos dañinos hacia él, a lo cual reacciona con agresividad, ira y hostilidad; si el agresor se siente sobrestimado o interpreta de forma errónea situaciones que en otras personas solo podría generar algo de incomodidad.	La variable agresividad será medida con el cuestionario de Agresión, conformada por 29 ítems divididos en cuatro subescalas, adaptada en el contexto peruano por Matalinares et al. (2012)	Agresión física	Ataques hacia sus pares. Golpes. Disputa. Altercados	Escala Ordinal CF (1) BF (2) VF (3) BV (4) CV (5)	General: B: [29-67] M: [68-106] A: [107-145]	Bajo: [9-21] Medio: [22-34] Alto: [35-45]
			Agresión verbal	Gritos Ofensas Criticas Se genera por hechos desagradables o dañinos			Bajo: [5-11] Medio: [12-18] Alto: [19-25]
			Ira	Irritabilidad Colera			Bajo: [8-18] Medio: [19-29] Alto: [30- 40]
			Hostilidad	Sentimientos de suspicacia e injusticia Creencias negativas sobre otras personas Resentimiento hacia los demás			Bajo: [7-16] Medio: [17-26] Alto: [27-35]

### **3.7.Técnica e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.7.1. Técnica**

Se empleó como técnica la encuesta que es definida por Archenti (2012) como el método que permite conseguir información a través de cuestionarios estandarizados, asimismo tiene la ventaja de indagar datos múltiples en una población de estudio.

#### **3.7.2. Descripción de instrumentos**

Variable: Adicción a videojuegos

**Nombre:** Escala HAMM-1ST de Videojuegos.

**Autor:** Mendoza Mezarina Hugo A. (2013)

**Administración:** Grupal o individual.

**Duración:** 25 min.

**Aplicación:** Estudiantes adolescentes entre 11 a 17 años

**Significación:** Evalúa el nivel de adición a videojuegos

**Descripción:** La escala HAMM-1ST de Videojuegos cuenta con 36 ítems, en las cuales estas se agrupan en seis dimensiones (focalización, tolerancia, recaída, modificación del estado de ánimo, síntomas de abstinencia, conflicto). Siendo la distribución específica del siguiente modo: dimensión 1; 1, 7, 13, 19, 25, 31; dimensión 2, 2, 8, 14, 20, 26, 32; dimensión 3; 3, 9, 15, 21, 27, 33; dimensión 4; 4,10,16,22, 28, 34; dimensión 5; 5, 11, 17, 23, 29, 35 y dimensión 6; 6, 12, 18, 24, 30, 36. Respecto a las opciones de respuesta y calificación, se debe tomar en cuenta que las preguntas son de tipo Likert. Los evaluados pueden elegir entre las 5 opciones diferentes, es decir las opciones de respuesta y calificación son iguales para las preguntas de la escala, estos: nunca (0), raras veces (1), a veces (2), con frecuencia, (3), siempre (4).

**Interpretación:****Tabla 4***Baremos para la interpretación*

	Bajo	Medio	Alto
Focalización	6-12	13-19	20-24
Modificación del estado de animo	6-12	13-19	20-24
Tolerancia	6-12	13-19	20-24
Síntomas de abstinencia	6-12	13-19	20-24
Conflicto	6-12	13-19	20-24
Recaída	6-12	13-19	20-24
Adicción a videojuegos	36-72	78-114	120-144

Fuente: Elaboración propia

Variable: Agresividad

**Nombre:** Cuestionario de Agresion (AQ)**Autor:** Arnold B., M. Perry (1992)**Adaptación:** Matalinares et al. (2012)**Administración:** Individual o grupal**Duración:** 15 a 20 min.**Aplicación:** Jóvenes y adolescentes entre 12 a 18 años.**Significación:** Evaluar el nivel de agresividad**Descripción:** El cuestionario de Agresión-Q cuenta con veintinueve preguntas, están agrupadas en cuatro dimensiones: (agresión física, agresión verbal, ira, hostilidad). Siendo

la distribución específica de cada ítem de esta forma: Agresión física (9 ítems); Agresión verbal (5 ítems); Ira (8 ítems); Hostilidad (7 ítems). Para las opciones y calificación del cuestionario, las respuestas serán codificadas de acuerdo a la escala de tipología Likert, existirá la libertad de marcar 5 diferentes opciones, las respuestas tienen opciones iguales para cada ítem, estos van desde CF (1) hasta BV (5). Cuanto mayor sea la puntuación mayor es la agresividad.

### Interpretación

**Tabla 5**

*Baremos para la interpretación.*

	Bajo	Medio	Alto
A. Física	9-21	22-34	35-45
A. Verbal	5-11	12-18	19-25
Ira	8-18	19-29	30-40
Hostilidad	7-16	17-26	27-35
Agresividad	29-66	70-107	111-145

Fuente: Elaboración propia

#### 3.7.3. Validez

De acuerdo a Fresno (2019), la validez se refiere al nivel en que un instrumento mide efectivamente la variable que pretende medir.

Adicción a videojuegos

La escala, tiene validez de contenido el cual se demostró mediante el método de juicio de expertos obteniendo un valor V de Aiken de 0.80, demostrándose así una validez

permitida. Así mismo posee validez de constructo, mediante análisis factorial exploratorio alcanzando un modelo que explica el 57% de la varianza total acumulada extrayendo seis factores finales, se encontraron cargas factoriales que van desde 0.37 hasta 0.78 (Mendoza, 2013).

#### Agresividad

El cuestionario de Agresión-AQ, posee validez de constructo por medio del análisis factorial exploratorio, donde extrajo 4 dimensiones que explican el 100% de la varianza total, obteniendo saturación elevada de los ítems, donde los pesos factoriales son de 0,77 para la dimensión agresión física, 0,77 para la dimensión agresión verbal, 0,76 para la dimensión hostilidad y 0,81 para la dimensión ira. (Matalinares et al. 2012).

Para efectos de la validación mediante juicio de expertos, se contó con tres profesionales.

#### Tabla 6

*Validación de juicio expertos.*

Número	Experto	DNI	Calificación
Experto 1	Ps. Yovana Paytan Sánchez	44499938	Aplicable
Experto 2	Ps. Nina Acosta Soto	45640149	Aplicable
Experto 3	Ps. Ángel Contreras Palomino	10797563	Aplicable

*Nota: Elaboración propia*

#### 3.7.4. Confiabilidad

La confiabilidad es el grado donde la aplicación repetida al mismo objeto de estudio producirá resultados iguales (Fresno, 2019).

#### Adicción a videojuegos

Para obtener la confiabilidad, se halló con el método de consistencia interna, obteniéndose un coeficiente alfa de Cronbach de 0.96 en general, alcanzando un valor superior a 0.75; por lo que se puede decir que el instrumento alcanza una alta confiabilidad (Mendoza, 2013).

#### Agresividad

Se halló la confiabilidad, mediante consistencia interna del coeficiente Cronbach, el cual refleja muy alto para la variable general ( $\alpha= 0,836$ ), no obstante, en las dimensiones son menores, hostilidad ( $\alpha= 0,650$ ), ira ( $\alpha= 0,552$ ), agresión física ( $\alpha= 0,683$ ) y agresión verbal ( $\alpha= 0,565$ ). De esta manera se comprueba la hipótesis de fiabilidad debido a que puede considerarse suficiente para la evaluación del constructo Agresión y las variables asociadas al comportamiento agresivo en adolescentes (Matalinares et. al 2012).

En este caso se realizó una prueba piloto considerando al 20% de la muestra y a través del método Alpha de Cronbach se obtuvo para la primera variable un  $\alpha=0,943$  y en la segunda un  $\alpha= 0,863$ , a partir de los valores obtenidos se comprueba que el nivel de fiabilidad es excelente y muy bueno (Tuapanta et al., 2017).

#### **Tabla 7**

*Confiabilidad del instrumento.*

Variables	Alpha de Cronbach	Grado de fiabilidad
Adicción a videojuegos	0,943	Excelente
Agresividad	0,863	Muy Bueno

*Nota: Elaboración propia*

### **3.8. Plan de procesamiento y análisis de datos**

El desarrollo de la investigación, inició solicitando los permisos correspondientes al director de la institución pública de Huancavelica, lugar donde se recopiló la muestra de estudio; al obtener el permiso se empezó a recoger la información de manera presencial mediante la administración de los instrumentos de evaluación y seguidamente se llevarán todos los datos a Excel. Luego se realizará el respectivo análisis usando el programa IBM SPSS versión 26; primeramente, se generarán las tablas de frecuencia y porcentaje, al igual que los estadísticos descriptivos. Posteriormente, se empleará la prueba de normalidad por medio del método estadístico Kolmogórov-Smirnov para analizar si los resultados se acoplan a la distribución normal. Según los resultados, se usará la prueba estadística adecuada.

### **3.9. Aspectos éticos**

Este estudio tomó en cuenta las normas establecidas en la guía de investigación de la Universidad Norbert Wiener, así mismo se respetará los aspectos éticos del Código de Ética del Colegio de Psicólogos, quienes describen en el título VI, capítulo 36, si se trata de estudios de investigación se debe garantizar que la identidad de los participantes permanezca en el anonimato; además se considerará las normas y estructura formulada por la Asociación Americana de Psicología (APA).

También, se tomó en cuenta los principios planteados por Helsinki, se tuvo presente el principio de beneficencia, ya que el estudio busca transmitir una mejor comprensión y reducción de los riesgos existentes en el uso excesivo de videojuegos, de autonomía, ya que esta respeta la decisión de los participantes al momento de decidir ser partícipes o no de forma voluntaria de la investigación, con respecto al principio de justicia, en la presente investigación se trató por igual a todos los sujetos ya que los mismos están en la condición

de participar, no hay distinción ni discriminación y con respecto al principio de no maleficencia, se garantizó el bienestar de cada participante donde se cuidó los intereses de los sujetos por encima de la investigación

## CAPITULO IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

### 4.1. Resultados

#### 4.1.1. Resultados descriptivos

**Tabla 8**

*Característica de la muestra: Edad*

Edades	Frecuencia	Porcentajes
12	29	9.7 %
13	65	21.7%
14	50	16.7%
15	83	27.7%
16	57	19.0%
17	16	5.3%
Total	300	100.0%

Los hallazgos reportados en la tabla 8, muestran que, el 27.7% de los evaluados tienen 15 años, mientras que en un menor porcentaje se encuentran los estudiantes de 17 años con un 5.3%.

**Tabla 9**

*Características de la muestra: Sexo*

Sexo	Frecuencia	Porcentajes
Masculino	300	100.0%
Total	300	100.0%

En la Tabla 9 se aprecia que, el 100.0% del total de estudiantes son de sexo masculino.

**Tabla 10***Características de la muestra: Grado de estudio*

Grado de estudios	Frecuencia	Porcentajes
Primer grado	62	20.7%
Segundo grado	68	22.7%
Tercer grado	66	22.0%
Cuarto grado	50	16.7%
Quinto grado	54	18.0%
Total	300	100.0%

El reporte de la tabla 10 señala que, el grado escolar con más porcentaje es 2do grado con 68 estudiantes que representa el 22.7% del total, 3er grado con 66 (22.0%) estudiantes, 1er grado con 62 (20.7%), 5to grado con 54 (18.0%), mientras que cuarto grado es el menos predominante con 50 (14.6%) estudiantes.

**Tabla 11***Distribución de las frecuencias: Adicción a los videojuegos y sus dimensiones.*

	f -%	Bajo	Medio	Alto	Total
Adicción a videojuegos	f	220	58	22	300
	%	73.3	19.3	7.3	100
Focalización	f	228	52	20	300
	%	76.0	17.3	6.7	100
Modificación	f	181	97	22	300
	%	60.3	32.3	7.3	100
Tolerancia	f	234	49	17	300
	%	78.0	16.3	5.7	100

Síntomas A.	f	241	45	14	300
	%	80.3	15.0	4.7	100
Conflicto	f	234	52	14	300
	%	78.0	17.3	4.7	100
Recaída	f	201	72	27	300
	%	67.0	24.0	9.0	100

La tabla 11 evidenció que, del total de escolares evaluados, el 73.3% muestran un nivel bajo en adicción a los videojuegos, el 19.3% obtuvo un nivel medio y solo un 7.3% posee un nivel alto. En la primera dimensión, focalización, se observó que el 76.0% presenta un nivel bajo, seguido de 17.3% en nivel medio y 6.7% de nivel alto; respecto a la segunda dimensión, modificación del estado de ánimo, se encontró que el 60.3% tuvo un nivel bajo, el 32.3% presento un nivel medio y un 7.3% de nivel alto; la tercera dimensión, tolerancia, el 78.0% tuvo un nivel bajo, el 16.3% nivel medio y 5.7% un nivel alto; en la cuarta, síntomas de abstinencia, el 80.3% obtuvo niveles bajos, el 15.0% con medio nivel y 4.7% nivel alto; la quinta, conflicto, evidenció 78.0% en el nivel bajo, 17.3% en nivel medio y 4.7% con nivel alto; la última dimensión recaída, mostró un 67.0% en su nivel bajo, 24.0% dentro del nivel medio y 9.0% en el nivel alto.

**Tabla 12**

*Distribución de las frecuencias: Agresividad y dimensiones*

		Bajo	Medio	Alto	Total
Agresividad	f	74	202	24	300
	%	24.7	67.3	8.0	100
Agresión F.	f	112	169	19	300

	%	37.3	56.3	6.3	100
	f	102	168	30	300
Agresión V.	%	34.0	56.0	10.0	100
	f	49	197	54	300
Ira	%	16.3	65.7	18.0	100
	f	104	176	20	300
Hostilidad	%	34.7	58.7	6.7	100

---

La tabla 12, reportó que, el 67.3% posee un nivel medio en agresividad, el 24.7% obtuvo nivel bajo y solo 8.0% nivel alto. Continuando con las dimensiones, agresión física, evidenció un 56.3% en nivel medio, un 37.3% nivel bajo y 6.3% de nivel alto; respecto a la agresión verbal, se encontró un 56.0% con nivel medio, el 34.0% presentó un nivel bajo y un 10.0% de nivel alto; la tercera dimensión, ira, el 65.7% mantuvo un nivel medio, un 18.0% de nivel alto y 16.3% de nivel bajo; en la cuarta, hostilidad, el 58.7% tiene nivel medio, seguido de un 34.7% con nivel bajo y 6.7% de nivel alto.

#### 4.1.2. Resultados Inferenciales

##### Tabla 13

*Prueba de normalidad para; adicción a los videojuegos y agresividad.*

Para reconocer si hay presencia o no de una distribución normal y ver si se utilizará la prueba paramétrica o no paramétrica, los datos fueron sometidos al estadístico de K-S.

Variabes	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a los videojuegos	,095	300	,000
Agresividad	,027	300	,200*

Los resultados de la Tabla 13, muestran que el p-valor para la variable adicción a videojuegos es  $p=0.200 > 0.05$  y el p-valor para la variable agresividad es  $p=0.000 < 0.05$ ; tomando en cuenta que hay un contraste en los resultados se opta por tomar la prueba no paramétrica, es decir no presentan distribución normal; de acuerdo a esto se utilizará el Rho de Spearman para comprobar las hipótesis teniendo en cuenta en este caso las variables cualitativas.

***Contrastación de Hipótesis general:***

$H_0$ : No existe relación entre las variables, adicción a los videojuegos y agresividad

$H_1$ : Existe relación entre las variables, adicción a los videojuegos y agresividad

**Tabla 14**

*Correlación entre la adicción a videojuegos y agresividad.*

Adicción a los videojuegos y agresividad	Valor	Sig.	N° de casos
Rho de Spearman	,448	< 0,01	300

Los resultados de la tabla 14, señalan que la correlación entre la adicción a los videojuegos y agresividad es positiva moderada (Hernández et al. 2010) y significativa ( $\rho = 0.448$ ;  $p < 0.01$ ). Entonces, se rechaza la  $H_0$ , por ende, existe relación entre adicción a videojuegos y agresividad, esto demuestra que un mayor grado de adicción a videojuegos implica mayor agresividad.

***Contrastación de Hipótesis específica 1:***

$H_0$ : No existe relación entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión agresión física.

$H_1$ : Existe relación entre la entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión agresión física.

**Tabla 15**

*Correlación; adicción a videojuegos y agresión física*

Adicción a los videojuegos y agresión física	Valor	Sig.	N° de casos
Rho de Spearman	,466	< 0,01	300

En la tabla 15, la correlación entre la adicción a los videojuegos y agresión física, es positiva moderada y significativa ( $\rho = 0.466$ ;  $p < 0.01$ ). Es decir, se rechaza la  $H_0$ , por tanto, existe relación entre adicción a los videojuegos y agresión física, esto indica que a mayor uso de videojuegos mayores serán las manifestaciones de agresión física.

***Contrastación de hipótesis específica 2:***

H<sub>0</sub>: No existe relación entre la variable adicción a los videojuegos y dimensión agresión verbal.

H<sub>1</sub>: Existe relación entre la variable adicción a los videojuegos y dimensión agresión verbal.

**Tabla 16**

*Correlación; adicción a los videojuegos y agresión verbal*

Adicción a los videojuegos y agresión verbal	Valor	Sig.	N° de casos
Rho de Spearman	,422	< 0,01	300

Los hallazgos de la tabla 16, reflejan la existencia de correlación entre adicción a los videojuegos y agresión verbal es positiva media y significativa ( $\rho=0.422$ ;  $p<0.01$ ). Entonces, se rechaza la H<sub>0</sub>, es decir, existe relación entre adicción a los videojuegos y agresión verbal, esto indica que a mayor uso de videojuegos mayores serán las manifestaciones de agresión verbal.

***Contrastación de hipótesis específica 3:***

H<sub>0</sub>: No existe relación entre variable adicción a los videojuegos y la dimensión ira.

H<sub>1</sub>: Existe relación entre variable adicción a los videojuegos y la dimensión ira.

**Tabla 17***Correlación; adicción a los videojuegos y la ira*

Adicción a los videojuegos y la ira	Valor	Sig.	N° de casos
Rho de Spearman	,369	< 0,01	300

La tabla 17, evidencia que la correlación entre adicción a los videojuegos y la ira es positiva débil y significativa ( $\rho=0.369$ ;  $p<0.01$ ). Por lo tanto, se rechaza la  $H_0$ , es decir existe relación entre adicción a los videojuegos y la ira, esto significa que a mayor uso de videojuegos mayores serán las manifestaciones de la ira.

***Contrastación de hipótesis específica 4:***

$H_0$ : No existe relación entre variable adicción a los videojuegos y dimensión hostilidad.

$H_1$ : Existe relación entre variable adicción a los videojuegos y dimensión hostilidad.

**Tabla 18***Correlación; adicción a los videojuegos y hostilidad*

Adicción a los videojuegos y hostilidad	Valor	Sig.	N° de casos
Rho de Spearman	,424	< 0,01	300

En la tabla 18, la correlación entre adicción a los videojuegos y hostilidad; es positiva media y significativa ( $\rho=0.424$ ;  $p<0.01$ ). Por lo que, se rechaza la  $H_0$ , esto indica que existe

relación entre adicción a videojuegos y hostilidad, esto demuestra que una mayor exposición a videojuegos genera mayor hostilidad.

### 4.1.3. Discusión de resultados

En cuanto a los resultados inferenciales la investigación, evidenció que la adicción a los videojuegos y la agresividad tienen correlación positiva media y significativa ( $\rho=0.448$ ;  $p<0.01$ ), lo que demuestra que un mayor grado de adicción a videojuegos implica mayor agresividad. Esto quiere decir que se relacionan con aquellas acciones que muestran los adolescentes durante el uso de videojuegos, donde buscan generar daño hacia sus contrincantes mediante las partidas de juego, manifestándolo de forma física y verbal, llegando incluso a manifestar explosiones emocionales de ira (Buss y Perry, 1992).

Estos resultados son similares a los hallados por Luque y Mamani (2022), donde se encontró relación muy significativa positiva media entre las variables adicción a videojuegos y agresividad ( $r=0,435$ ;  $\text{Sig.}=0,001$ ). Así mismo, en los resultados obtenidos por Mancheno (2020), encontraron que existe una correlación positiva moderada muy significativa entre el uso de videojuegos y el comportamiento agresivo ( $r=0,589$ ;  $\text{Sig.}=0,00$ ). Por lo tanto, se puede indicar que el uso excesivo de videojuegos afecta la interacción académico y social generando comportamientos agresivos. Además, Kim et al. (2018), demostraron que existe una relación significativamente positiva entre la agresividad y el riesgo de trastornos a juegos en internet ( $r=0.32$ ,  $p<0.001$ ), dado que el uso excesivo afectará el estado emocional de los estudiantes e incluso estos pueden desarrollar trastornos de adicción. Incluso, Estrada (2020), evidenció que la adicción a los videojuegos y la agresividad poseen una relación directa y estadísticamente significativa, esto explica que mientras los escolares presenten niveles elevados de adicción a videojuegos, sus niveles de agresividad serán altos.

Con respecto a los resultados del primer objetivo específico, evidenciaron que la relación entre adicción a videojuegos y agresión física, es positiva moderada y significativa ( $\rho=0.466$ ;  $p<0.01$ ). Entonces, se rechaza la  $H_0$ , por tanto, existe relación entre adicción a los videojuegos y agresión física, esto significa que a mayor uso de videojuegos mayores serán las manifestaciones de agresión física. Esto quiere decir que la adicción por los videojuegos en los escolares se presenta como una conducta compulsiva manteniendo la emoción de jugar y se relacionan con aquellos patrones de actividad relacionados a conductas agresivas que se va intensificando desde los gestos agresivos, hasta la agresión física (Penado,2012).

Este resultado coincide con lo propuesto por Gonzales y Faya (2020), donde encontraron una relación muy significativa positiva media entre la variable y la dimensión agresión física ( $r=0,420$ ;  $\text{Sig.}=0,001$ ). Así mismo, Aguirre y Verdi (2022), encontraron que existe correlación altamente significativa positiva media entre variable y dimensión ( $r=400$ ;  $\text{Sig.}=0,001$ ). Donde a mayor adicción a videojuegos, existirá una elevada presencia de agresión física.

Respecto a los resultados del segundo objetivo específico, evidenciaron que la relación entre variable adicción a videojuegos y dimensión agresión verbal, es positiva moderada y significativa ( $\rho=0.422$ ;  $p<0.01$ ). Entonces, se rechaza la  $H_0$ , es decir, existe relación entre adicción a los videojuegos y agresión verbal, esto evidencia que a mayor uso de videojuegos mayores serán las manifestaciones de agresión verbal. Esto significa que la adicción a videojuegos está vinculada con la interacción social, ya que estos juegos son en equipo (Carbonell, 2014). Donde la agresividad verbal es el componente impulsor de la

agresión manifestándose mediante acciones negativas expresadas con palabras (Buss y Perry, 1992).

Estos datos concuerdan con lo reportado por Jun y Rabbani (2020), quienes encontraron una relación significativa positiva media ( $r=0,424$ ;  $p<0,01$ ) entre la adicción al juego y el comportamiento agresivo; además dentro de las correlaciones con más significancia se encuentra la variable adicción a videojuegos y agresión verbal ( $r=0,522$ ;  $p<0,01$ ), el cual se relaciona de manera positiva media, esto implica que la adicción a los juegos puede generar que los jugadores adictos desarrollen comportamientos agresivos.

Respecto a los resultados del tercer objetivo, evidenciaron que la relación entre adicción a videojuegos y la ira, es positiva baja y significativa ( $\rho=0.369$ ;  $p<0.01$ ). Entonces se rechaza la  $H_0$ , esto indica existencia de relación entre adicción a los videojuegos y la ira, es decir, que a mayor uso de videojuegos mayores serán las manifestaciones de la ira. Esto quiere decir que la adicción a videojuegos es esa permanente incapacidad para controlar los ímpetus por jugar, sin importar las consecuencias de ellos (Lemmens et al., 2011). Donde la ira se manifiesta de forma explosiva, con reacciones como consecuencia de sensaciones desagradables (Buss y Perry, 1992).

En contraste, Velásquez (2022) en su investigación encontró una relación positiva alta ( $r=0.764$ ;  $p<0.01$ ) entre los niveles de adicción a videojuegos y los niveles de agresividad; así mismo en las correlaciones entre variables y dimensiones, se encontró relación muy significativa positiva media ( $r=0.445$ ;  $p<0.01$ ) entre adicción a videojuegos y la ira, es decir el uso o adicción a videojuegos predispone a que los estudiantes manifiesten conductas agresivas.

Respecto a los resultados del cuarto objetivo específico, evidenciaron que la relación entre adicción a videojuegos y agresividad, es positiva media y significativa ( $\rho=0.424$ ;  $p<0.01$ ). Se rechaza la  $H_0$ , es decir hay presencia de relación entre adicción a videojuegos y hostilidad, esto demuestra que una mayor exposición a videojuegos genera mayor hostilidad. Esto significa que la adicción a videojuegos es aquel uso incontrolado de juegos virtuales, que inicia de forma esporádica tornándose frecuente para llegar al uso diario (Lancheros et al. 2014). Se relacionan con aquellos sentimientos de desconfianza e injusticia que se tiene sobre los demás, en estas se incluye el resentimiento y la percepción o evaluación negativa que se tiene del entorno social (Buss y Perry, 1992).

Estos resultados pueden ser comparados con la investigación de Sánchez (2022), quien encontró una relación positiva moderada muy significativa ( $\rho= 0,590$ ;  $p<0,01$ ) entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, es decir mientras el puntaje en el cuestionario dependencia a los videojuegos sea elevado, las conductas agresivas se incrementarán. Entonces es importante que los estudiantes que poseen un elevado puntaje, en las formas de adicción, deben evitar la interacción activa ya que esta produce que el individuo interactúe de forma constante y es esta interacción quien refuerza la tendencia adictiva relacionado en ocasiones a conductas agresivas.

## CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1. Conclusiones

1. Respecto al objetivo general, se encontró una correlación entre la variable adicción a videojuegos y agresividad es positiva moderada y significativa ( $\rho= 0.448$ ;  $p<0.01$ ). Esto demuestra que aquellos estudiantes que excedan en el uso de videojuegos presentaran un mayor grado de agresividad.
2. De acuerdo al primer objetivo específico, se encontró una correlación entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión agresión física, es positiva moderada significativa ( $\rho=0.466$ ;  $p<0.01$ ). Esto indica que los estudiantes que realizan un mayor uso de los videojuegos pueden desarrollar mayores manifestaciones de agresión física, ya que, al estar expuestos a juegos violentos y al tener límites de tiempo en las horas de juego se irá incrementando los pensamientos y reacciones violentas.
3. De acuerdo al segundo objetivo específico, se demostró que existe relación entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión agresión verbal ( $\rho=0.422$ ;  $p<0.01$ ). Esto significa que los estudiantes que realizan un elevado uso de videojuegos tienen mayor probabilidad de dañar a otras personas con palabras o mediante insultos, burlas, críticas y amenazas, es decir en este tipo de agresión usualmente no se tiene filtro pues es más difícil de controlar a diferencia de la agresión física.
4. De acuerdo al tercer objetivo específico, se demostró una correlación entre adicción a los videojuegos y la ira es positiva baja muy significativa ( $\rho=0.369$ ;  $p<0.01$ ). Esto implica que los estudiantes que hacen uso excesivo de videojuegos, tendrán una elevada probabilidad de desarrollar reacciones impulsivas, explosivas o dañinas.

5. De acuerdo al cuarto objetivo específico, se evidenció una correlación entre adicción a los videojuegos y hostilidad; es positiva moderada muy significativa ( $\rho=0.424$ ;  $p<0.01$ ). Esto significa que aquellos estudiantes con mayor exposición a videojuegos generarán mayor hostilidad, ya que las constantes derrotas en las partidas de videojuegos, pueden producir en los escolares sentimientos negativos, desconfianza, impaciencia e impulsividad hacia los demás, llegando incluso en casos extremos a odiar o despreciar.

## **5.2. Recomendaciones**

Primero: Se recomienda al director de la institución educativa, implementar programas de prevención dirigido a escolares para reducir el uso excesivo e inapropiado de los videojuegos, ya que de esta manera se pueda evitar problemas de adicción a videojuegos y agresividad en los escolares.

Segundo: En vista que se evidenció que la adicción a videojuegos y la agresión física se relacionan, se sugiere al director y subdirector, crear programas culturales y deportivos que reduzcan la agresión física y el uso inadecuado de videojuegos.

Tercero: Debido a que se demostró una relación entre la adicción a videojuegos y agresión verbal, se recomienda a los docentes implementar dinámicas en las horas de clase, que ayuden a reforzar el conocimiento sobre el abuso de videojuegos, las consecuencias y los problemas que pueden desarrollar en un futuro.

Cuarto: Se recomienda al coordinador general de tutoría, realizar monitoreos mensuales en cada salón sobre el uso de videojuegos y controlar el uso de dispositivos móviles dentro la institución o en los horarios clase, así mismo a los docentes del área trabajar temas sobre

violencia y agresión escolar, poniendo en práctica técnicas para el manejo y control de la ira.

Quinto: Debido a que se demostró que la adicción a videojuegos se relaciona con la hostilidad; se recomienda a la institución educativa solicitar el apoyo de psicólogos a los establecimientos de salud, para que realicen campañas de promoción y prevención sobre el uso desmesurado de videojuegos y las consecuencias de la exposición a plataformas de videojuegos violentos.

Sexto: Se recomienda a los futuros investigadores, realizar estudios de mayor alcance investigativo y ampliar la muestra poblacional, para lograr resultados con mejor representatividad; replicándolo en otros contextos, dentro de nuestro país.

## 6. REFERENCIAS

- Agip, J. (2018). *Agresividad en estudiantes de cuarto año de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Puente Piedra, Lima* [Tesis de licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio institucional de la UIGV. <http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/3393>
- Aguirre, P. y Verdi, K. (2022). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana en el 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio institucional la UPN. <https://hdl.handle.net/11537/32720>
- Alfaro, O., Sierra, J. y Gutiérrez, J. (2008). *Agresividad al volante en el transporte público de San Salvador: Estudio de factores asociados*. Proyecto de Investigación, Universidad de Granada y Universidad Tecnológica de El Salvador. <https://biblioteca.utec.edu.sv/siab/virtual/auprides/47342.pdf>
- Andreu, J. M. (2010). *Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes*. Madrid: Editorial T.EA.
- Arcia, I. (2010, 7 de enero). *La Investigación Científica*. Blogger. Recuperado el 12 de julio del 2023, de <http://investigadorcientifico.blogspot.com/2010/04/el-muestreo-estadistico.html>
- Arias, J., Villasis, M. y Miranda M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>

- Barbero, I., (2018). Conceptualización teórica de la agresividad: definición, autores, teorías y consecuencias. *Educación y Futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, 38, 39-56. <http://hdl.handle.net/11162/191198>
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión Causas consecuencias y control*. Desclée de Brouwer.
- Buss, A. (1969). *Psicología de la Agresión*. Argentina: Troquel.
- Buss, A. y Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Chunga Diaz, T., y Jacobi-Romero, D. (2023). Recorrido por la ciencia y el conocimiento. En Meleán Romero, R., Carhuancho Mendoza, I. (Eds.), (2023). Estructuras mentales en la sistematización del conocimiento científico en ciencias sociales. High Rate Consulting. <https://doi.org/10.38202/estructuras1>
- Echeburúa, E. (1994). *Personalidades Violentas*. Madrid Pirámide.
- Estrada, E., Mamani, M., Gallegos, N. y Mamani, H. (2020). Adicción a internet y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Apuntes Universitarios*, 11(1), 140-157. <https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/560/6>
- 53
- Etxeberria, F., (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social: revista universitaria*, 18, 31-39. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3430207>
- Faya, J. y Gonzales, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio institucional de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/45815>

- Fernández, M., Sánchez, A., y Beltrán, J. (2004). Análisis cualitativo de la percepción del profesorado y de las familias sobre los conflictos y las conductas agresivas entre escolares. *Revista Española de Pedagogía*, (229), 483-503
- Fresno, C. (2019). *Metodología de la investigación: así de fácil*. El Cid Editor.  
[https://cat.biblioteca.ua.es/permalink/34CVA\\_UA/1u7uo4p/alma991005975010706257](https://cat.biblioteca.ua.es/permalink/34CVA_UA/1u7uo4p/alma991005975010706257)
- Fondo de las Naciones Unidas para la infancia. (2018). *Violencia en las escuelas una lección diaria*. Recuperado de <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/la-mitad-de-los-adolescentes-del-mundo-sufre-violencia-en>
- Gagnon, D. (1985). Videogames and spatial skills: An Exploratory Study. *Educational Communication and Technology*, 14(2).  
<http://jtoomim.org/braintraining/video%20games%20and%20spatial%20cognition.pdf>
- Griffiths, M. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.  
[https://www.researchgate.net/profile/MarkGriffiths17/publication/284665745\\_Technological\\_addictions/links/5bec2bd9299bf1124fd1de9b/Technological-addictions.pdf](https://www.researchgate.net/profile/MarkGriffiths17/publication/284665745_Technological_addictions/links/5bec2bd9299bf1124fd1de9b/Technological-addictions.pdf)
- Griffiths, M. (1996). Behavioral addictions: An issue for every? *Journal of Workplace Learning*, 8, 19-25.  
[https://www.researchgate.net/publication/235267996\\_Behavioural\\_addiction\\_An\\_issue\\_for\\_everybody](https://www.researchgate.net/publication/235267996_Behavioural_addiction_An_issue_for_everybody)
- Griffiths, M. (1998). Internet addiction: does it really exist? In J. Gackenbach. *Academic Press*.

- 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 Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48856>
- Hernández, B. y Oñate, J. (2021). *Comportamientos Agresivos en los estudiantes de la Unidad Educativa “Capitán Edmundo Chiriboga”* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Digital UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7541>
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ª edición). McGraw Hill Education.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª edición). McGraw Hill Education.
- Hurlock, E. (2000). *Psicología de la adolescencia*. Buenos Aires: Paidós.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2019). *Resultados de la Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales*. <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/inei-presento-resultados-de-la-encuesta-nacional-sobre-relaciones-sociales-2019-12304/>
- Jun Heng, C. y Rabbani, M. (2020). The Relationship between Gaming Addiction, Aggressive Behavior and Narcissistic Personality Traits among University Students in Malaysia. *Indian Journal of Public Health Research & Development*, 11(5). 620-624. <https://doi.org/10.37506/ijphrd.v11i5.9401>
- Kim, E., Yim, H., Jeong, H., Jo, S., Lee, H., Son, H. y Han, H., (2018). The association between aggression and risk of Internet gaming disorder in Korean adolescents: the

- mediation effect of father-adolescent communication style. *Epidemiology and Health*, 40. <https://doi.org/10.4178/epih.e2018039>
- Lancheros, M., Amaya, M., y Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños adolescentes: una revisión sistemática. *TOG. Revista en Línea*, 11(20), 22. <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
- Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2011). The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior. *Journal of youth and Adolescence*, 40(1), 38-47. <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9558-x>
- López, P. (2014). *La adicción a los videojuegos y su incidencia en el Rendimiento Académico de los estudiantes de los séptimos años de educación básica de la escuela de educación fiscomisional Fe y Alegría, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional UTA. <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7939>
- Luque Sortija, S. y Mamani Tito, G. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas de la provincia de Huancané-Puno*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/100615>
- Mancheno, J. (2020). *Internet y comportamientos agresivos, en la unidad educativa cristiana “verbo”*. *Riobamba, periodo octubre 2018-marzo2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Digital UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/6680>

- Marco, C. Y Chóliz, M. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2),418-426. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Martínez, A. (2021). *Pandillas salvadoreñas y su impacto político y social: un análisis global*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Valencia]. Repositorio de la Universidad de Valencia. <https://roderic.uv.es/handle/10550/79364>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, A., Huari, Y., Campos, A., y Villavicencio, N. (2012). Estudio Psicométrico de la versión Española del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. *Revista de Investigación en Psicología*, 15(1), 147-161.
- Mendoza, H. (2013). *Construcción de la Escala de Adicción a videojuegos HAMM-1ST en adolescentes escolares del distrito de Los Olivos* [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo].
- Ministerio de Educación Pública. (2023). *Denunciar el bullying y promover la convivencia sana en centros educativos*. <https://www.mep.go.cr/noticias/mep-llama-denunciar-bullying-promover-convivencia-sana-centros-educativos>
- Ministerio de Educación del Perú. (2022). *Mas de 49000 casos de violencia estudiantil fueron registrados en el portal SISEVE*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/664873-mas-de-49-000-casos-de-violencia-estudiantil-fueron-registrados-en-portal-siseve>
- Muntané, J. (2010). Introducción a la investigación básica. *Sociedad Andaluza de Patología Digestiva*. 33(3), 221. <https://www.sapd.es/revista/2010/33/3/03>

- Muñoz, F. (2000). *Adolescencia y agresividad*. [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional de la Universidad Complutense. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/62940>
- Obeid, S., Saade, S., Haddad, C., Sacre, H., Khansa, W., Al Hajj, R., Kheir, N. y Hallit S. (2019). Internet addiction among Lebanese adolescents: The role of self-esteem, anger, depression, anxiety, social anxiety and fer, impulsivity, and aggression-a cross-sectional study. *The Journal of nervous and mental disease*, 207(10), 838-846. <https://doi.org/10.1097/NMD.0000000000001034>
- Observatorio de Ciudadanía Convivencia y Bienestar Escolar de la Araucanía. (2023). *Denuncias por convivencia escolar al cuarto trimestre de 2022: Una revisión general, por tema, subtema y región*. <https://nucleocienciasociales.ufro.cl/wp-content/uploads/2023/04/Informe-Violencia-Escolar-OCCBE-4%C2%B0trimestre.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *Behin the numbers: Ending school violence and bullying*. Recuperado de <https://www.unicef.org/media/66496/file/Behind-the-Numbers.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2021). *La adicción a los videojuegos el rango oficial de enfermedad*. Recuperado de <https://rpp.pe/mundo/actualidad/la-adiccion-a-losvideojuegos-alcanza-el-rango-oficial-de-enfermedad-noticia-1203159>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*. 35(1), 227-232. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

- Penado, M. (2012). *Agresividad reactiva y proactiva en adolescentes: efecto de los factores individuales y socio-contextuales*. [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional de la Universidad Complutense. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/48268>
- Porrás, A. (2014). *Diplomado en Análisis de Información Geoespacial: conceptos básicos de estadística*. Centro público de Investigación CONACYT. <http://centrogeo.repositorioinstitucional.mx/jspui/handle/1012/157>
- Rodríguez A., Pérez A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 82, 1-26.
- Sánchez, C. (2022). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito*. [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio UTI. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5130>
- Severino, E. (2021). *Agresividad y violencia familiar en adolescentes del distrito del Callao* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la UCV <https://hdl.handle.net/20.500.12692/61744>
- Solomon, R., Corbit, J. (1974). An opponent-process theory of motivation. I Temporal dynamics of affect. *Psychol. Rev.*, 81, 119-145.
- Soper, W. y Miller, M. (1983). Junk time Junkies: An emerging addiction among students. *The School Counselor*, 31(1), 40-43. <https://www.jstor.org/stable/23900931>
- Tuapanta, J., Duque, M., Mena, A. (2017). Alfa de Cronbach para validar un Cuestionario de uso de TIC en docentes universitarios. *Revista mktDescubre* (10),37-48 <https://core.ac.uk/download/pdf/234578641.pdf>

Van Rooij, A. (2011). *Online Video Game Addiction. Exploring a new phenomenon*. [PhD Thesis, Erasmus University Rotterdam]. Retrieved from [hdl.handle.net/1765/23381](https://hdl.handle.net/1765/23381)

Velasquez, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes*. [Trabajo de titulación, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36876>

## ANEXOS

**Anexo 1: Matriz de consistencia**

Título: Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023.

<b>Formulación del problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>	<b>Diseño metodológico</b>
<p><b>Problema general:</b> ¿Cuál es la relación entre la Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023?</p> <p><b>Problemas específicos:</b> ¿Cuál es la relación entre la Adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar la relación que existe entre la Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Determinar la relación que existe entre la Adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes del nivel secundario de una Institución</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Existe relación entre la Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b> Existe relación entre Adicción a videojuegos y agresión física en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023.</p>	<p><b>Variable 1</b> <b>Adicción a videojuegos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Focalización</li> <li>2. Modificación del estado de ánimo.</li> <li>3. Tolerancia.</li> <li>4. Síntomas de abstinencia</li> <li>5. Conflicto</li> <li>6. Recaída</li> </ol> <p><b>Variable 2</b> <b>Agresividad</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agresión física</li> <li>2. Agresión verbal</li> <li>3. Ira</li> <li>4. Hostilidad</li> </ol>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Básica</p> <p><b>Diseño de la investigación:</b> No experimental</p> <p><b>Población:</b> 1315</p> <p><b>Muestra:</b> 297</p>

---

<p>¿Cuál es la relación entre la Adicción a videojuegos y agresión verbal en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023?</p>	<p>Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023 Determinar la relación que existe entre la Adicción a videojuegos y agresión verbal en estudiantes del nivel secundario de una Institución</p>	<p>Existe relación entre la Adicción a videojuegos y agresión verbal en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023</p>
<p>¿Cuál es la relación entre la Adicción a videojuegos y la ira en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023?</p>	<p>Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023 Determinar la relación que existe entre la Adicción a videojuegos y la ira en estudiantes del nivel</p>	<p>Existe relación entre la Adicción a videojuegos y la ira en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023.</p>
<p>¿Cuál es la relación entre la Adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023?</p>	<p>secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023 Determinar la relación que existe entre la Adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023</p>	<p>Existe relación entre la Adicción a videojuegos y hostilidad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023.</p>

---

## Anexo 2: Instrumentos

### Escala de Adicción a los videojuegos

(Mendoza, 2013)

Nombres y Apellidos : ..... Edad: ..... Sexo: .....  
 Institución Educativa : ..... Publica ( ) Privada ( )  
 Grado y Sección : ..... Hora Inicio: ..... Hora Termino: .....

#### INSTRUCCIONES

*Este cuestionario contiene una serie de preguntas. Lee detenidamente cada una de ellas y elije la alternativa que mejor describa la frecuencia con la que lo realizas:*

*1. Nunca 2. Raras veces 3. A veces 4. Con Frecuencia 5. Siempre*

*A continuación, podrás decirnos como te sientes, piensas o actúas en la mayoría de las ocasiones. Elige solo una respuesta marcando con un aspa (x) dentro del recuadro correspondiente a la columna de tu respuesta. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad. Si deseas cambiar alguna respuesta, borra o anula la marca realizada y marca el espacio que consideres adecuado. Asegúrate de contestar a todas las preguntas.*

### ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS

		Nunca	Raras Veces	A Veces	Con Frecuencia	Siempre
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?					
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estas jugando algún videojuego?					
3	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?					
5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?					
6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?					

8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?					
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?					
10	¿Te sientes ansioso o nervioso cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?					
11	¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?					
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?					
13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?					
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estas jugando algún videojuego?					
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?					
16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?					
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?					
18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?					
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?					
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?					
22	¿Te sientes deprimido cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?					
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?					
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?					
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?					
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?					
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?					
29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?					
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?					
31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estas jugando?					
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?					
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?					
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					

35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?					
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?					

## Cuestionario de Agresión – AQ

(Matalinares...)

Nombres y Apellidos : ..... Edad: ..... Sexo: .....  
 Institución Educativa : .....  
 Grado y Sección : .....

### INSTRUCCIONES

*A continuación, se presenta 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 mi

BF= Bastante falso para mi

VF= Ni verdadero, ni falso para mi

BV= Bastante verdadero para mi

		CF	BF	VF	BV	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida					
4	A veces soy bastante envidioso					
5	Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					

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

## Anexo 3: Autorización para el uso de instrumentos

### Instrumento 1

PERMISO PARA UTILIZAR CUESTIONARIO DE SU AUTORÍA Recibidos x

**P** Pilar Sharon Tineo Capani <pilarsharontc@gmail.com>  
para maria\_luisa93 ▾ 29 dic 2021, 1:19 ☆ ↶ ⋮

Muy buen día estimada Dra. Maria Luisa Matalinares Calvet.  
Le saluda la estudiante Pilar Sharon Tineo Capani de la carrera de Psicología de la Universidad Norbert Wiener ubicada en Lima- Perú, es un gran honor para mí dirigirme a saludarla y felicitarla por su gran aporte a la Psicología. Sus investigaciones me inspiraron a realizar una investigación sobre Agresividad en estudiantes del nivel secundario, con el fin de evidenciar los posibles cambios que surgieron a raíz de la pandemia mundial, para ello solicito su permiso formal para realizar la evaluación de mi variable Agresividad a través del Cuestionario de Agresión A-Q. De antemano muchas gracias por su atención y me quedo a la espera de su respuesta y autorización.

**m** maria luisa matalinares Calvet <maria\_luisa93@hotmail.com>  
para mi ▾ 29 dic 2021, 2:33 ☆ ↶ ⋮

Buenos días  
Señorita Pilar puede usar la Escala.  
Haga las citas correspondientes.  
Bendiciones

*Maria Luisa Matalinares Calvet*

Invitaci??n para visualizar la REVISTA DE INVESTIGACION EN PSICOLOGIA

Haz un clic aqu??, en cualquiera de las siguientes direcciones virtuales y disfruta de la investigaci??n psicol??gica promovida en San Marcos, Decana de Am??rica.

SISBI UNMSM  
<http://www.unmsm.edu.pe/psicologia/publicaciones2.htm>

SCIELO PERU

### Instrumento 2

PERMISO PARA UTILIZAR CUESTIONARIO DE SU AUTORÍA Recibidos x

**P** Pilar Sharon Tineo Capani <pilarsharontc@gmail.com>  
para psichamm1st@gmail.com ▾ jue, 30 dic 2021, 16:10 ☆ ↶ ⋮

Muy buen día estimado Psic. Hugo Aquiles Mendoza Mezarina.  
Le saluda la estudiante Pilar Sharon Tineo Capani de la carrera de Psicología de la Universidad Norbert Wiener ubicada en Lima- Perú, es un gran honor para mí dirigirme a saludarlo y felicitar por su aporte a la Psicología. Su investigación me inspiró a realizar una investigación sobre Adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario, con el fin de evidenciar los posibles cambios que surgieron a raíz de la pandemia mundial, para ello solicito su permiso formal para utilizar la Escala de Adicción a Videojuegos HAMM-1ST. De antemano muchas gracias por su atención y me quedo a la espera de su respuesta y autorización.

**H** Hugo Aquiles Mendoza Mezarina <psichamm1st@gmail.com>  
para mi ▾ mié, 5 ene 2022, 11:09 ☆ ↶ ⋮

Buenos tardes Pilar,

Siento la demora en el envío del presente correo, he estado muy ocupado. Con respecto a mi prueba psicométrica, tienes mi autorización para utilizarla en tu investigación. Te adjunto material que puede ser de utilidad, y te deseo muchos éxitos.

Saludos

Hugo Aquiles Mendoza Mezarina  
Psicólogo Clínico Forense  
CEM Comisaría Independencia

RPC. 982-341267 Cel. 984-767728

\*\*\*

3 archivos adjuntos • Analizado por Gmail ⓘ

**Pertinencia:** el ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**Relevancia:** el ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

**Claridad:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [ X]

Aplicable después de corregir [ ]

No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador:** Dr/ Mg.

Yovana Paytan Sánchez

**DNI:** 44499938

**Especialidad del validador:** Especialidad en Psicología Clínica -Terapia Familiar Sistémica

14 de agosto del 2023


Lic. Yovana Paytan Sánchez  
PSICÓLOGA  
C.Ps.P. 28954

Firma del experto informante

## Experto 2

**Pertinencia:** el ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**Relevancia:** el ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

**Claridad:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [ X ]

Aplicable después de corregir [   ]

No aplicable [   ]

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mg. / Dr.

Nina Juana Acosta Soto

**DNI:** 25640149

**Especialidad del validador:** Especialidad en Psicología Clínica

14 de agosto del 2023



LIC. NINA ACOSTA SOTO  
Psicóloga  
CPsP. N° 9370

Firma del experto informante

## Experto 3

**Pertinencia:** el ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**Relevancia:** el ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

**Claridad:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [ X ]

Aplicable después de corregir [   ]

No aplicable [   ]

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mg./Dr.

Ángel Rodrigo Contreras Palomino

**DNI:**

**Especialidad del validador:** Especialidad en Psicología Clínica

  
Ángel Rodrigo Contreras Palomino  
PSICÓLOGO  
C.P.S.P.N° 11993

15 de agosto del 2023

---

Firma del experto informante

**Anexo 5: Confiabilidad del instrumento**

Prueba Piloto para la variable Adicción a videojuegos

67	ADICCION A VIDEOJUEGOS																																							
68																																								
69	Nº	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Item 26	Item 27	Item 28	Item 29	Item 30	Item 31	Item 32	Item 33	Item 34	Item 35	Item 36			
70	1	3	1	1	1	3	1	0	1	1	0	1	3	1	3	2	1	0	1	0	3	0	0	1	1	0	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0
71	2	2	2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	3	0	1	2	1	0		
72	3	0	1	1	2	1	1	0	1	0	1	2	1	1	0	1	2	1	0	1	2	0	1	0	1	0	3	2	0	1	0	2	0	1	0	1	0	1	0	
73	4	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
74	5	2	4	4	4	4	3	0	0	0	0	0	1	0	1	2	1	0	2	3	1	0	3	2	4	2	1	4	0	4	2	0	2	0	3	1	4			
75	6	2	1	2	0	0	0	2	2	1	0	1	1	0	0	4	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0		
76	7	3	3	1	0	1	2	3	1	3	2	1	0	2	1	3	0	0	1	4	3	1	0	1	3	4	4	2	3	0	2	0	1	3	0	0	1			
77	8	3	0	0	0	0	1	2	1	0	0	1	0	1	0	2	1	2	1	0	3	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0		
78	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
79	10	2	2	1	0	2	0	0	2	0	0	1	3	1	0	2	0	0	0	1	2	2	0	1	0	0	1	1	1	3	0	0	3	0	3	1	0			
80	11	2	0	0	1	2	2	0	0	0	0	0	3	1	0	0	0	0	2	0	2	2	0	1	1	0	2	0	2	0	2	1	4	0	0	0	0			
81	12	2	2	1	1	1	3	4	0	1	1	1	2	1	2	0	1	3	1	3	2	1	2	0	3	0	3	2	4	1	3	1	3	1	1	2	1			
82	13	1	0	0	0	0	0	0	1	4	1	0	2	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1		
83	14	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	1	3	2	0	1	3	3	2	2	1	1	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	5			
84	15	1	1	0	0	1	1	1	1	2	0	0	1	4	1	2	1	0	0	0	1	1	0	2	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0			
85	16	3	2	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	0	1	1	2	1	0	1	2	0	4	1	0	1	3	1	4	2	0	0	1			
86	17	4	0	2	0	0	2	0	1	2	1	1	4	4	3	3	1	2	1	3	1	1	3	1	1	1	2	1	2	1	2	2	4	0	0	1	3			
87	18	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0			
88	19	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0			
89	20	4	2	0	0	2	4	0	0	0	0	2	4	0	4	2	0	0	4	0	4	0	0	2	0	4	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	0			
90	21	2	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	2	0	1	2	1	0	0	0	2	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0			
91	22	4	1	2	2	0	1	3	0	1	0	1	2	0	3	1	0	0	2	2	4	2	0	1	0	2	1	0	0	0	1	0	4	2	0	0	3			
92	23	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	2	1	2	0	0	1	0	1	2	0	0	2	0	3	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0			
93	24	2	1	3	0	0	1	1	2	1	0	0	2	1	0	0	1	1	0	1	1	1	2	1	0	0	0	0	0	1	2	1	1	2	0	0	0	0		
94	25	1	2	1	0	1	0	1	1	1	0	0	3	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0		
95	26	4	0	0	0	0	4	2	0	0	1	0	2	4	4	2	0	0	2	0	4	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	4	0	2	0	0	0	0		
96	27	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1			
97	28	1	2	2	0	1	2	4	0	2	1	2	3	4	4	1	2	0	2	0	4	1	2	1	1	0	4	2	2	1	0	1	1	0	0	0	0			
98	29	4	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0			
99	30	2	1	0	0	0	0	1	0	0	3	2	3	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0			
100	31	1	2	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1			
101	32	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	0	0	2	2	0	1	0	0	2	0	0	2	0	0	2	2	0	0	0	0		
102	33	2	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	1	2	1	0	1	0	0	0	2	1	0	0	1	0	4	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0		
103	34	1	0	2	1	0	2	2	0	2	0	3	2	2	4	2	0	0	1	0	4	0	0	2	0	4	1	0	2	1	0	3	2	0	0	0	2			
104	35	3	2	1	3	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	0	0			
105	36	2	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	2	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0		

## Prueba Piloto para la variable Agresividad

PRUEBA PILOTO																													
AGRESIVIDAD																													
Númer	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Item 26	Item 27	Item 28	Item 29
1	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3	3	3	3	5	2	3
2	2	1	2	3	1	2	1	2	1	2	1	2	3	1	3	1	2	1	2	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1
3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	2	3	5	2	3	2	5	3	4	1	3	4	3	5	3	2	4	3	3	5	4	4	2	4	2	1	4	3	2
5	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	2	2	2	3	3	2	4	3	5	3	4	3	1	4	3	3	5	1	3	2	5	5	5	3	2	3	1	4	5
7	1	1	2	1	2	3	3	5	5	5	2	1	1	1	3	2	1	3	5	5	5	3	3	1	3	3	4	5	1
8	1	4	5	1	5	2	1	1	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2
9	1	1	5	1	1	3	3	4	1	1	1	1	1	1	5	5	4	1	3	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1
10	1	1	1	1	3	5	3	3	2	3	3	3	4	4	4	1	1	3	1	3	1	3	3	1	3	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1
12	1	5	3	1	1	5	5	3	2	1	5	5	1	1	1	1	4	5	5	5	5	5	1	1	1	5	1	1	5
13	1	2	1	1	3	1	1	2	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	2	1	5	5	1	5	2	1	1
14	1	3	1	1	4	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	3	1	1	2	3	2	1	2	3	2
15	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1
16	3	1	5	1	5	3	4	5	3	3	1	5	3	3	3	2	1	2	1	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	3	1	5	1	4	5	4	5	3	3	5	3	4	1	4	1	4	1	1	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4
19	3	4	1	1	4	1	3	3	1	1	1	5	1	3	3	5	3	1	1	3	3	3	5	1	5	5	1	5	3
20	1	1	4	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	3	1	4	3	4	1	1	4	1
21	2	3	1	3	1	2	2	2	3	3	2	3	3	2	5	3	1	2	1	2	1	2	1	3	3	1	1	3	1
22	1	2	3	2	1	4	4	3	1	4	2	1	1	2	5	4	1	2	1	3	1	2	1	3	2	4	1	2	1
23	1	2	5	1	3	1	3	3	3	2	1	3	3	1	5	3	1	3	1	3	3	1	1	3	1	3	1	3	1
24	2	3	4	2	1	2	1	2	3	2	2	3	2	3	5	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1
25	2	1	1	3	2	1	5	4	4	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	4	1	1	1	2	1	1	2	5	1
26	5	3	4	5	4	1	1	1	4	1	1	1	3	3	5	1	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3
27	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1
28	1	1	3	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	4	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2
30	1	4	2	2	4	4	1	1	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	2	5	5	3	5	3	2	2	5	5	5
31	3	4	4	4	4	3	2	3	3	4	2	2	2	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	2
32	3	1	4	1	3	4	4	3	5	3	1	3	3	2	3	3	4	1	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	1
33	1	1	5	1	1	1	1	3	1	1	5	5	1	2	5	5	5	1	1	5	5	5	5	1	5	5	1	5	1
34	2	2	3	1	2	4	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3
35	1	1	3	1	1	4	1	2	2	2	2	1	1	1	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1

## Anexo 6: Aprobación del Comité de ética



### COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA PARA LA INVESTIGACIÓN

#### CONSTANCIA DE APROBACIÓN

Lima, 09 de setiembre de 2023

Investigador(a)  
**Pilar Sharon Tineo Capani**  
 Exp. N°: 0953-2023

De mi consideración:

Es grato expresarle mi cordial saludo y a la vez informarle que el Comité Institucional de Ética para la investigación de la Universidad Privada Norbert Wiener (CIEI-UPNW) **evaluó y APROBÓ** los siguientes documentos:

- Protocolo titulado: “Adicción a videojuegos y Agresividad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública, Huancavelica-Perú, 2023” Versión 01 con fecha 31/08/2023.
- Formulario de Consentimiento Informado Versión 01 con fecha 31/08/2023.
- Formulario de Asentimiento Informado Versión 01 con fecha 31/08/2023.

El cual tiene como investigador principal al Sr(a) Pilar Sharon Tineo Capani y a los investigadores colaboradores (no aplica)

La APROBACIÓN comprende el cumplimiento de las buenas prácticas éticas, el balance riesgo/beneficio, la calificación del equipo de investigación y la confidencialidad de los datos, entre otros.

El investigador deberá considerar los siguientes puntos detallados a continuación:

1. La vigencia de la aprobación es de **dos años** (24 meses) a partir de la emisión de este documento.
2. El **Informe de Avances** se presentará cada 6 meses, y el informe final una vez concluido el estudio.
3. **Toda enmienda o adenda** se deberá presentar al CIEI-UPNW y no podrá implementarse sin la debida aprobación.
4. Si aplica, la **Renovación** de aprobación del proyecto de investigación deberá iniciarse treinta (30) días antes de la fecha de vencimiento, con su respectivo informe de avance.

Es cuanto informo a usted para su conocimiento y fines pertinentes.

Atentamente,

  
 Yenny Marisol Bellido Fuente  
 Presidenta del CIEI- UPNW



## Anexo 7: Formato de Asentimiento Informado

### CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Este documento de consentimiento informado contiene información que le ayudará a decidir si desea participar en este estudio de investigación. Antes de decidir su participación o no, tiene que conocer y comprender los siguientes apartados, tómese el tiempo necesario y lea cuidadosamente la información proporcionada a continuación, si tiene alguna duda, comuníquese con la investigadora al teléfono celular o correo electrónico que figura en el documento. Recuerde que no debe dar su consentimiento hasta que la información se encuentre clara y no tenga dudas al respecto.

Título de la investigación	: Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública de Huancavelica-Perú, 2023.
Investigadora	: Tineo Capani, Pilar Sharon
Propósito del estudio	: Conocer la relación que existe entre adicción a videojuegos y agresividad en los estudiantes
Participantes	: Estudiantes del nivel secundario.
Participación	: Desarrollo de la encuesta
Participación voluntaria	: Si
Beneficios por participar	: Ninguno
Inconvenientes y riesgos	: Ninguno
Costo por participar	: Ninguno
Remuneración por participar	: Ninguna
Confidencialidad	: Se tomará en cuenta la confidencialidad total con los datos proporcionados, en la actualidad y a futuro.
Renuncia	: Cuando lo considere durante la encuesta

### DECLARACIÓN DE ASENTIMIENTO

Declaro voluntariamente participar en este estudio. Comprendo que cosas pueden pasar si participo en el proyecto. También entiendo que puedo decidir no participar, aunque yo haya aceptado y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento. Recibiré una copia firmada de este consentimiento.

Participante

Nombres:

DNI:

Investigador

Nombres:

DNI:

## Anexo 8: Carta de aprobación de la institución para la recolección de datos



COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS Y ARTES "LA VICTORIA DE  
AYACUCHO"- HUANCAVELICA

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

### CONSTANCIA

EL Pro<sup>l</sup>. DIONISIO, RAYMUNDO MONTES DIRECTOR DEL C.N. DE CIENCIAS Y ARTES "LA VICTORIA DE AYACUCHO", HUANCAVELICA, hace constar que:

La Srta. Bachiller en psicología PILAR SHARON TINED CAPANI, identificada DNI N° 72238252, de la UNIVERSIDAD PRIVADA NORBERT WIENER, realizó satisfactoriamente la aplicación de instrumentos para su proyecto de investigación denominado: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, HUANCAVELICA-PERÚ, 2023", durante la ejecución demostró puntualidad y responsabilidad.

Se expide la presente a petición de los interesados, para los fines que estime por conveniente.

Huancavelica, 26 de septiembre del 2023

Atentamente.

  
  
D. C. Dionisio Raymundo Montes  
DIRECTOR  
D. M. 7023261870

## Anexo 9: Informe del asesor de Turnitin.

### ● 15% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 14% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Cross

#### FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	3%
2	<b>hdl.handle.net</b> Internet	2%
3	<b>Universidad Wiener on 2023-03-17</b> Submitted works	1%
4	<b>repositorio.autonoma.edu.pe</b> Internet	<1%
5	<b>revistas.autonoma.edu.pe</b> Internet	<1%
6	<b>repositorio.uwiener.edu.pe</b> Internet	<1%
7	<b>repositorio.uti.edu.ec</b> Internet	<1%
8	<b>repositorio.uncp.edu.pe</b> Internet	<1%