



**Autónoma**  
Universidad Autónoma del Perú

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

**TESIS**

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL  
DISTRITO DE SANTA ANITA, 2021

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

**AUTORA**

YEDELIN KANDY CAJAHUANCA LÓPEZ  
ORCID: 0000-0002-4450-2470

**ASESOR**

MAG. MAX HAMILTON CHAUCA CALVO  
ORCID: 0000-0003-0909-5424

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

VIOLENCIA Y ADICCIONES

**LIMA, PERÚ, MARZO DE 2022**



**CC BY**

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

*Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le sea reconocida la autoría de la creación original. Esta es la licencia más servicial de las ofrecidas. Recomendada para una máxima difusión y utilización de los materiales sujetos a la licencia.*

## Referencia bibliográfica

Cajahuanca López, Y. K. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

## HOJA DE METADATOS

<b>Datos del autor</b>	
<b>Nombres y apellidos</b>	Yedelin Kandy Cajahuanca López
<b>Tipo de documento de identidad</b>	DNI
<b>Número de documento de identidad</b>	45478583
<b>URL de ORCID</b>	<a href="https://orcid.org/0000-0002-4450-2470">https://orcid.org/0000-0002-4450-2470</a>
<b>Datos del asesor</b>	
<b>Nombres y apellidos</b>	Max Hamilton Chauca Calvo
<b>Tipo de documento de identidad</b>	DNI
<b>Número de documento de identidad</b>	08035455
<b>URL de ORCID</b>	<a href="https://orcid.org/0000-0003-0909-5424">https://orcid.org/0000-0003-0909-5424</a>
<b>Datos del jurado</b>	
<b>Presidente del jurado</b>	
<b>Nombres y apellidos</b>	Silvana Graciela Varela Guevara
<b>Tipo de documento</b>	DNI
<b>Número de documento de identidad</b>	47283514
<b>Secretario del jurado</b>	
<b>Nombres y apellidos</b>	Max Hamilton Chauca Calvo
<b>Tipo de documento</b>	DNI
<b>Número de documento de identidad</b>	08035455
<b>Vocal del jurado</b>	
<b>Nombres y apellidos</b>	Diego Ismael Valencia Pecho
<b>Tipo de documento</b>	DNI
<b>Número de documento de identidad</b>	47283514
<b>Datos de la investigación</b>	
<b>Título de la investigación</b>	Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021
<b>Línea de investigación Institucional</b>	Persona, Sociedad, Empresa y Estado
<b>Línea de investigación del Programa</b>	Violencia y Adicciones
<b>URL de disciplinas OCDE</b>	<a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.00">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.00</a>

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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Lima, el Jurado de Sustentación de Tesis conformado por los psicólogos colegiados: Mag. Silvana Graciela Varela Guevara como presidente, Mag. Max Hamilton Chauca Calvo como secretario y el Mag. Diego Ismael Valencia Pecho como vocal, reunidos en acto público para dictaminar la tesis titulada:

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN  
ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE SANTA ANITA, 2021**

Presentado por la Bachiller:

**YEDELIN KANDY CAJAHUANCA LÓPEZ**

Para obtener el **Título Profesional de Licenciada en Psicología**; luego de escuchar la sustentación de la misma y resueltas las preguntas del jurado, acuerdan:

**APROBADA POR UNANIMIDAD**

En fe de lo cual firman los miembros del jurado, a once días del mes de marzo de 2022.



Mag. Silvana Graciela Varela Guevara  
C. Ps. P. 24029  
Presidente



Mag. Max Hamilton Chauca Calvo  
C. Ps. P. 40500  
Secretario



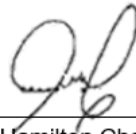
Mag. Diego Ismael Valencia Pecho  
C. Ps. P. 24039  
Vocal

## **ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD**

Yo el Mag. Max Hamilton Chauca Calvo docente de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Salud, Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, en mi condición de asesor de la tesis titulada "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE SANTA ANITA, 2021" de la bachiller Yedelin Kandy Cajahuanca López, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin que se adjunta.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Autónoma del Perú.

Lima, 23 de marzo del 2023



---

Mag. Max Hamilton Chauca Calvo

DNI 08035455

## **DEDICATORIA**

Dedicado a mi hija Sofi y a mis padres Adrian Cajahuanca Alvarado y Sofia López Guerrero, que con su apoyo incondicional son mi fuente a seguir luchando y hacer realidad mi sueño.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradecida con Dios, pues él me brinda todas las oportunidades de poder acercarme a cumplir cualquier meta y sin él nada sería posible. Agradecida con la vida, que es obra de Dios y de todo lo bueno que me rodea. Agradecida a mi hija Sofi Abigail, quien hace de mi vida una mejor versión a diario, me motiva a ser ejemplo en su vida. Agradecida con mis padres Adrian y Sofia que siempre fueron mi apoyo incondicional a pesar de todos los obstáculos; ellos con su gran paciencia y su confianza me impulsan a seguir y estar más cerca de realizarme como profesional. Agradecida con mis abuelos Florentino y Lorenza, que siempre están aquí para apoyarme de una u otra forma. Agradecida a las amistades y personas que uno va conociendo día a día y sin darse cuenta te van dando lecciones de vida y llegan para sumar y crecer. Agradecida a mi asesor el Mg. Max Chauca Calvo, por sus sabios consejos no solo como asesor si no como amigo que da la mano, muchas gracias.



## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA</b> .....	2
<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	3
<b>RESUMEN</b> .....	7
<b>ABSTRACT</b> .....	8
<b>RESUMO</b> .....	9
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	10
<b>CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1. Realidad problemática .....	13
1.2. Formulación del problema.....	15
1.3. Justificación e importancia de la investigación .....	15
1.4. Objetivos de la investigación: general y específicos.....	16
1.5. Limitaciones de la investigación .....	16
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Antecedentes de estudios.....	19
2.2. Desarrollo de la temática correspondiente al tema investigado .....	23
2.3. Definición conceptual de la terminología empleada .....	38
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO</b>	
3.1. Tipo y diseño de la investigación .....	40
3.2. Población y muestra.....	40
3.3. Hipótesis .....	41
3.4. Variables – Operacionalización.....	41
3.5. Métodos y técnicas de investigación .....	44
3.6. Procesamiento de los datos .....	48
<b>CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS</b>	
4.1. Resultados descriptivos de las dimensiones con la variable .....	50
4.2. Contrastación de hipótesis.....	53
<b>CAPÍTULO V: DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	
5.1. Discusiones .....	61
5.2. Conclusiones .....	62
5.3. Recomendaciones .....	63
<b>REFERENCIAS</b>	
<b>ANEXOS</b>	

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1	Cantidad de población de 0-14 años
Tabla 2	Muestra de la investigación
Tabla 3	Operacionalización de la variable adicción a los videojuegos
Tabla 4	Operacionalización de variable agresividad
Tabla 5	“V” de Aiken del Test de Dependencia a los Videojuegos
Tabla 6	Prueba de confiabilidad para el Test de Dependencia a los Videojuegos
Tabla 7	“V” de Aiken para el Test de Agresión
Tabla 8	Prueba de confiabilidad para el Test de Agresión
Tabla 9	Distribución según el género
Tabla 10	Distribución según la edad
Tabla 11	Estadística descriptiva para adicción a los videojuegos
Tabla 12	Frecuencia y porcentaje para adicción a los videojuegos
Tabla 13	Estadística descriptiva para la agresividad
Tabla 14	Frecuencia y porcentaje de la agresividad
Tabla 15	Análisis de Kolmogorov- Smirnov (K-S) para adicción a los videojuegos
Tabla 16	Análisis de Kolmogorov- Smirnov (K-S) para la agresividad
Tabla 17	Prueba de Mann-Whitney para adicción a los videojuegos según el género
Tabla 18	Prueba no paramétrica “H” de Kruskal-Wallis para adicción a los videojuegos según la edad
Tabla 19	Prueba de Mann-Whitney para agresividad y sus componentes según el género
Tabla 20	Prueba no paramétrica “H” de Kruskal Wallis para agresividad y sus componentes según la edad
Tabla 21	Relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad
Tabla 22	Relación entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 Descripción de los orígenes, instigadores y los reforzadores de la agresión en la Teoría del Aprendizaje Social

# ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE SANTA ANITA, 2021

YEDELIN KANDY CAJAHUANCA LOPEZ

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

## RESUMEN

La investigación se desarrolló para establecer la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Santa Anita, con diseño no experimental y de tipo correlacional. La muestra se integró por adolescentes de 12 a 17 años. Los instrumentos aplicados fueron el Test de Adicción a los Videojuegos de Choliz y Marco y el Test de Agresividad de Buss y Perry. Se halló una correlación positiva y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ( $\rho=.265$ ;  $p<.001$ ). Así mismo se halló que el 41% de los participantes hace un uso normal de los videojuegos contra un 13% que presentan una adicción. En lo que respecta a la agresividad, el 45% registra un nivel promedio de agresividad y el 12% presentan un nivel alto. Se concluyó que existe relación entre las variables de estudio en adolescentes de Santa Anita.

**Palabras clave:** adicción, videojuegos, agresividad, adolescentes.

**ADDICTION TO VIDEO GAMES AND AGGRESSION AMONG ADOLESCENTS IN  
THE DISTRICT OF SANTA ANITA, 2021**

**YEDELIN KANDY CAJAHUANCA LOPEZ**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ**

**ABSTRACT**

The research was developed to establish the relationship between addiction to videogames and aggression in adolescents from the Santa Anita district, with a non-experimental and correlational design. The sample made up of adolescents from 12 to 17 years old. The instruments applied were the Choliz and Marco Video Game Addiction Test and the Buss and Perry Aggression Test. A positive and significant correlation was found between video game addiction and aggressiveness ( $\rho=.265$ ;  $p<.001$ ). Likewise, it was found that 41% of the participants make normal use of video games against 13% who present an addiction. Regarding aggressiveness, 45% register an average level of aggressiveness and 12% present a high level. It was concluded that there is a relationship between the study variables in adolescents from Santa Anita.

**Keywords:** addiction, video games, aggressiveness, adolescents.

# VÍCIO EM VIDEOGAMES E AGRESSÃO ENTRE ADOLESCENTES NO DISTRITO DE SANTA ANITA, 2021

YEDELIN KANDY CAJAHUANCA LOPEZ

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

## RESUMO

A pesquisa foi desenvolvida para estabelecer a relação entre vício em videogame e agressividade em adolescentes do bairro de Santa Anita, com desenho não experimental e correlacional. A amostra foi composta por adolescentes de 12 a 17 anos. Os instrumentos aplicados foram o Choliz and Marco Video Game Addiction Test e o Buss and Perry Aggression Test. Uma correlação positiva e significativa foi encontrada entre vício em videogame e agressividade ( $\rho=0,265$ ;  $p<0,001$ ). Da mesma forma, verificou-se que 41% dos participantes fazem uso normal de videogames contra 13% que apresentam vício. Em relação à agressividade, 45% registram nível médio de agressividade e 12% apresentam nível alto. Concluiu-se que existe relação entre as variáveis do estudo em adolescentes de Santa Anita.

**Palavras-chave:** dependência, videogame, agressividade, adolescentes.

## INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas la adicción a los videojuegos preocupa a los padres de familia, ya que sus hijos pasan muchas horas jugando frente a un aparato electrónico. Muchos jóvenes y adolescentes han convertido los videojuegos uno de sus aficiones favoritas, sin embargo, la adicción a los videojuegos como dependencia se evidencia cuando son tan intensas donde el adolescente le dedica más tiempo que ha otras actividades. Una de las consecuencias podría ser la agresividad que manifiesta mediante ataque físico o verbal hacia las personas que los prohíben y quienes le rodean.

En este sentido, el estudio tuvo como fin determinar la relación entre la adicción a los videojuegos con la agresividad en los adolescentes del distritito de Santa Anita, 2021. Para ello el estudio se estructuró en cinco capítulos.

En el capítulo uno se da a conocer el problema de la investigación, donde se detalla la realidad problemática y seguidamente se plantea la pregunta de investigación, el objetivo general, objetivos específicos, justificación y limitaciones.

En el cuanto al segundo capítulo, se detalla los antecedentes tanto nacionales como internacionales, también se describen los conceptos de las variables como también la información teórica de ambas.

En el tercer capítulo, se describe la parte metodológica del estudio, que comprende el tipo y diseño de la investigación, población y muestra que se seleccionaron. Posteriormente, se plantea la hipótesis general y específica, la operacionalización de las variables, instrumentos y el procedimiento de la ejecución y recolección da la data.

En el capítulo cuatro, se dan a conocer los resultados estadísticos, las características sociodemográficas y el análisis descriptivo e inferencial en relación a los objetivos que se planteó.

En el quinto y último capítulo, se detalla la discusión y conclusiones de la investigación.



**CAPÍTULO I**  
**PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## 1.1. Realidad problemática

Desde tiempos inmemorables, los juegos se han asociado como una forma de divertirse y entretenerse, y como parte de los nuevos inventos, los videojuegos hacen sus primeras apariciones en los años 70 en Estados Unidos, que en enseguida empiezan a invadir el mercado con variedades de juegos logrando atraer a personas de diferentes edades a nivel mundial (Restrepo et al., 2019).

En los últimos años esta preocupación ha implicado la participación de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), entidad que ante las alarmantes cifras a nivel mundial, sobre las consecuencias en la salud integral que tiene el abuso a los videos juegos lo catalogo como un trastornos de dependencia a los videojuegos diagnosticado como un trastorno con similares síntomas a la ludopatía, con todas las relaciones que tiene un proceso de condicionamiento que conduce a los jugadores de perseverar en la frecuencia y tiempo en seguir jugando así pierda o gane, de tal manera que s la conducta que busca la repetición de la experiencia, lo que genera una disfuncional pues pierde no solo la noción del tiempo pues lo práctica sin límites, sino genera efectos negativos en sus salud física y mental inhibiéndolo de la responsabilidad de desarrollar otras conductas sanas y funcionales.

Los videojuegos han ido adquiriendo un rol relevante en el entretenimiento en muchos infantes, es por ello que los especialistas informan las consecuencias de esta problemática en la salud; sin embargo, los videojuegos también pueden favorecer en su desarrollo intelectual y emocional (López et al., 2015). Por otro lado, Malander (2019) manifiesta que, los juegos en línea, puede convertirse en un problema y ser adictivo, puesto que tienen muchas posibilidades de ser adictiva, lo cual genera perdida de interés de otras actividades importantes, además puede afectar las relaciones con su entorno, en especial con sus padres.

En cuanto a la población de los jugadores, los datos estadísticos indican que es heterogénea, como un 36% está conformada Asia, 32% es de América del Norte, 28% en Europa y finalmente, el 4% se sitúa en América Latina; se podría decir que la mayoría de los jugadores se concentra en Asia, pero, este crecimiento ha empezado a preocupar a los investigadores, ya existe la posibilidad de causar adicción en las personas que usan con regularidad los dispositivos, como la computadora y los videojuegos (Marengo et al., 2015).

Por otro lado, el uso de los videojuegos genera debate, ya que las consecuencias han sido muy cuestionadas y catalogadas como perjudiciales, ya que la mayoría son juegos con escenario violento como: guerras, destrucciones, violencia, atropellos, etc., con contenidos racistas o sexistas; todo ello puede implantar patrones de comportamientos patológicos en una personalidad que está formando, como es el caso de los adolescentes (Montaña, 2020).

De acuerdo al Seguro Social de Salud (ESSALUD, 2018) manifiesta que la adicción a los videojuegos afecta a la mente, lo cual daña a niños y adolescentes, alterando su aprendizaje y provocando aislamiento; también, existen síntomas como la agresividad y la ansiedad. Se puede decir que, la poca autoridad y control de los padres respecto a los tiempos de permanencia, intensidad y finalización de los videojuegos, por encima de los deberes, es preocupante por el tipo de conducta que están adoptando estos adolescentes.

En el Perú, la Secretaría Nacional de la Juventud (SENAJU, 2015) demuestra el impacto que genera la violencia y las adicciones, entendidas como conductas sin control, que suelen presentarse principalmente en los jóvenes.

Seguidamente, el Instituto Nacional de Estadísticas e Informática (INEI, 2017) como se citó en Montaña (2020) muestra las cantidades (Tabla 1) de población de 0

a 14 años en el distrito de Santa Anita, en el cual registran que en el 2007 había 47051 pobladores de dicha edad y en el año 2017 esta población es de 43 585.

**Tabla 1**

*Cantidad de población de 0-14 años*

Cantidad de población de 0-14 años en el distrito de Santa Anita		
Distrito	2007	2017
Santa Anita	0-14 años	0-14 años
Cantidad	47,051	43,585

*Nota:* Lima: Población que fue censada por grandes grupos de edades, de acuerdo a los distritos en el año 2007 y 2017.

La investigación se enfoca en los adolescentes del distrito de Santa Anita, con la intención de poder describir el contexto actual de los adolescentes y con ello brindar un aporte para futuras investigaciones.

## **1.2. Formulación del problema**

Por lo expuesto, la presente investigación pretende responder a la siguiente pregunta: ¿Cuál es la relación de la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021?

## **1.3. Justificación e importancia de la investigación**

De acuerdo al estudio realizado, se justifica teóricamente ya que los resultados permitirán verificar el grado de dependencia a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes. También, la investigación ofrece información detallada, ya que está basada en análisis, recolección de datos teóricos y basada en estudios que los fundamenta, contribuyendo a enriquecer la investigación de futuros estudios. Se espera que la presente investigación sirva de referencia. Por otro lado, tiene una justificación social ya que la población de estudio son adolescentes del distrito de Santa Anita y es muy representativo. Además, la adicción a los videojuegos y la agresividad, se han convertido en temas de estudio por los profesionales de psicología. Respecto a la utilidad práctica de la investigación las conclusiones llevaran

a la proyección y elaboración de programas de intervención, que este integrado por charlas o talleres con la finalidad de fomentar a través de las instituciones más cerca de esta problemática, acciones para su concientización y posible erradicación. Por último, desde el punto metodológico buscará refrendar las propiedades psicométricas de los instrumentos usados para el proceso de encuesta.

#### **1.4. Objetivos de la investigación: general y específicas**

##### **1.4.1. Objetivo general**

- Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos con la agresividad en los adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021.

##### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Determinar los niveles la adicción a los videojuegos y sus componentes en adolescentes del distrito de Santa Anita.
- Determinar los niveles de agresividad y sus dimensiones en los adolescentes del distrito de Santa Anita.
- Determinar la adicción a los videojuegos, y agresividad considerando el género, la edad y en los adolescentes del distrito de Santa Anita.
- Determinar la relación entre las dimensiones de la adicción a los videojuegos: abstinencia, abuso y tolerancia y las dimensiones agresión verbal, agresión física e ira de la agresividad en los adolescentes del distrito de Santa Anita.

#### **1.5. Limitaciones de la investigación**

Las limitaciones más relevantes que se presentaron a lo largo del estudio fueron en primer lugar la dificultad para obtener los permisos necesarios para la ejecución el proceso de la encuesta en los adolescentes.

Poca accesibilidad en las situaciones actuales para conseguir la encuesta por lo que se recurrió a diversas entidades que agrupaban adolescentes dentro del rango

de edad. Además de la limitación en conseguir la muestra de acuerdo al tamaño muestral aconsejado por el asesor, debido al contexto actual por la pandemia por la COVID – 19 y sus restricciones, los instrumentos fueron aplicados por la modalidad virtual por medio de la herramienta Google y sus formularios, debido a esto se considera otra limitación la imposibilidad de generalizar los resultados.

**CAPÍTULO II**  
**MARCO TEÓRICO**

## **2.1. Antecedentes de estudios**

### **2.1.1. Antecedentes internacionales**

Montaña (2020) realizó una investigación en México, donde planteo como objetivo conocer la influencia de los videojuegos en la agresión reactiva en la comunidad de Pantanal, Nayarit. Para su estudio utilizaron un total de 30 adolescentes de género masculino y 31 adolescentes de género femenino en la comunidad de Pantanal, Nayarit, México. Como resultado del estudio, encontraron que los jóvenes utilizan videojuegos con mucho contenido violento como “Grand Theft Auto”, así mismo, se encontró que alrededor del 82% de los jóvenes tienen videojuegos en su vivienda. Por otro lado, los investigadores concluyeron que no se evidencia que la conducta agresiva esté relacionado al uso de los videojuegos con altos contenidos de violencia.

Andrade y Moscoso (2018) realizaron una investigación en Ecuador con el propósito de estimar la prevalencia y factores vinculados al uso de los videojuegos en estudiantes de colegios nacionales, para ello se evaluó a 246 estudiantes a través de un muestreo aleatorio. Como resultado del estudio se identificó una prevalencia de adicción del 31.1% y mayormente en género masculino. En cuanto a los factores se encontró que el sexo, el tipo de familia y la relación con los padres podrían tener una relación con el uso excesivo de los videojuegos. Se recomendó que los padres de familia reciban orientación familiar sobre el impacto de los videojuegos en sus hijos.

En España, Chacón et al. (2019) realizaron un estudio de tipo correlacional con diseño no experimentan en donde se propuso analizar la relación entre las variables autoconcepto, uso de sustancias y la utilización problemática de los videos juegos, la muestra estuvo constituida por 490 estudiantes universitarios de 20 a 29 años. Se halló que la adicción a los videojuegos se relaciona de forma directa con la conducta



agresiva ( $r=.16$ ;  $p<.05$ ), de igual forma con el uso de drogas ( $r=.13$ ;  $p<.05$ ) y una relación indirecta con la variable autoconcepto ( $r=-.18$ ;  $p<.05$ ). Por lo tanto, se pudo concluir que, a mayor adicción a los videojuegos, mayor uso de drogas, mayor agresividad y menor autoconcepto.

Kim et al. (2018) decidieron conocer si la conducta agresiva se vincula con el problema de la adicción a los videojuegos por internet. Para ello evaluaron a 402 adolescentes procedentes de Corea. El estudio fue de tipo correlacional. Se halló la existencia de relación directa entre ambas variables ( $r=.32$ ;  $p<.05$ ), así mismo el 28.33% presento un nivel alto de adicción a los videojuegos y el 17.67% un nivel alto de agresividad. Se concluyó que, a mayor agresividad, más adicción a los videojuegos.

En Colombia, López et al. (2015) investigaron si la conducta agresiva se vincula con la adicción a los videojuegos violentos en una muestra de adolescentes con edades de 13 a 15 años. La investigación fue de tipo descriptivo-correlacional. Se encontró que el comportamiento agresivo no presenta una relación con el uso excesivo de videojuegos violentos ( $r=-.19$ ;  $p<.05$ ). Se concluyó que no existe evidencia de que los adolescentes que tienen una conducta agresiva, puedan estar vinculada al uso frecuente de videojuegos con alto contenido de violencia.

Orval y Pinazo (2015) realizaron una investigación en España, donde plantearon como objetivo comprobar la relación de los alumnos a los videojuegos. Como resultado de su estudio obtuvo que la mayoría jugaba 2 horas al día y los fines de semana. También, según los resultados afirman que se trata de un grupo homogéneo y su comportamiento se encuentra en el nivel promedio y no destaca la conducta agresiva. Asimismo, no hay diferencias en cuanto al género, las medias son muy homogéneas. Además, vieron que la utilización de los videojuegos no tiene

ninguna influencia en la aparición de las conductas agresivas; por esta razón, concluyeron que los videojuegos no influyen en las conductas agresivas.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Vega (2021) determinó la relación entre abuso de videojuegos y conducta violenta en 182 adolescentes de un colegio público. Con diseño no experimental y de nivel correlacional. Se pudo hallar una relación directa entre abuso de videojuegos con el comportamiento agresivo ( $\rho=.605$ ,  $p<.01$ ) y sus dimensiones. La autora concluyó que los adolescentes que suelen usar con mucha frecuencia videojuegos podrían tener mayor comportamiento violento.

Chumbes (2021) realizó un estudio de diseño no experimental de nivel básico tipo descriptivo – correlacional y corte trasversal en una muestra constituida por 97 estudiantes del distrito de Curahuasi, entre los 12 y 17 años de edad para conocer los niveles de dependencia al juego y la agresividad y buscar algún tipo de relación entre ambas variables. En cuanto a los resultados descriptivos se encontró que un 32 por ciento de la muestra tenía un nivel alto de dependencia a los videos juegos y en todas sus dimensiones: Dificultad en el control (43.3%) abstinencia (35.1%) problemas ocasionados (60.8%) y abuso y tolerancia (44.3%). En cuanto a la agresividad el 23.7 por ciento de los estudiantes presentaron un nivel alto siendo sus dimensiones los siguientes porcentajes: Agresión verbal (25.8%), Agresión verbal (25.8%), Ira (20.6%) y Hostilidad (29.9%).

Zoralinda y Gómez (2020) realizaron su investigación en la ciudad de Trujillo, lo cual tuvo como objetivo determinar la relación entre la adicción entre los videojuegos y la agresividad en adolescentes del género masculino. La muestra estaba conformada por 347 estudiantes para lo cual utilizaron la encuesta. Como resultado del estudio lograron que si existe elación moderada entre la adicción a los

videojuegos y la agresividad ( $r_s=.428$ ;  $p<.01$ ). También, en la correlación de las variables según las dimensiones lograron hallar que la única dimensión que obtuvo un nivel bajo fue hostilidad. Finalmente, obtuvieron que la mitad de los participantes tenían un nivel medio de agresividad y más del 50% presentaron un nivel moderado de adicción a los videojuegos.

Quezada (2019) realizó una investigación en el distrito de San Martín de Porres para estimar la relación entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva, en donde participaron 297 estudiantes del colegio Fe y Alegría N°2. El estudio tuvo un diseño no experimental y de nivel relacional. Los resultados indicaron que el uso de videojuegos tiene una relación directa con la conducta agresiva ( $p<.05$ ). Se concluyó que aquellos adolescentes que utilizan con mucha frecuencia los videojuegos, suelen presentar algunos comportamientos agresivos.

Remigio (2017) realizó una investigación en Perú, cuyo objetivo fue determinar si la agresividad tiene vínculo con la conducta de adicción a los videojuegos. Para ello se decidió evaluar a 350 escolares de 11 a 17 años. El estudio fue de tipo correlacional y de diseño no experimental. Al realizar los cálculos se encontró una correlación directa ( $\rho=.571$ ;  $p<.05$ ), concluyendo que, a mayor adicción a los videojuegos, mayor conducta agresiva en los escolares evaluados.

Otoya y Ramírez (2016) en su investigación realizado en adolescentes en el colegio de secundaria San Juan, en la ciudad de Trujillo, tuvo como resultado que el 34.1% usan de 1 a 5 horas y el 35.2% de 6 a 10 horas; el 33.7% una vez por semana y el 27.9% dos veces a más a la semana y también indican que no presentan ninguna reacción frente a la pérdida en el videojuego, mientras que el 9% responde por medio de insultos. En cuanto a la prevalencia de violencia, el 11.5% presenta violencia frente

a un .5% de los que no usan. Finalmente, los adolescentes que usan videojuegos tienen un factor de predicción 25.5% más de presentar agresividad.

## **2.2. Desarrollo de la temática correspondiente al tema investigado**

### **2.2.1. Agresividad**

La agresividad es una palabra que procede de raíz latina, *aggredi*, lo cual es traducida como desafío o ataque, donde el sujeto sería aquel dispuesto a faltar el respeto y ofender a los demás; es decir, la agresividad es una cualidad que se relaciona con la violencia (Díaz, 2012). La definición de esta variable empezó bajo la polaridad innato-aprendido y en la actualidad se reflexiona un giro que considera muchos factores que generan la agresividad, tales como los personales, educativos, sociales y familiares (Valeria et al., 2018).

La conducta agresiva en los adolescentes, posibilita el crecimiento de un círculo sin salida donde la violencia solo genera más violencia, además existen muchos estudios donde han discutido sobre si la agresividad es o no un comportamiento innato, en otros casos, genéticos o aprendidos, lo cual está asociado con las condiciones sociales (Morales et al., 2018). Para Chapi (2012) la agresividad es un reflejo de la desintegración de la sociedad, con una organización socioeconómica incapaz de compensar las necesidades básicas de la población. También, la agresividad no solo se muestra con golpes, insultos, robos; del mismo modo son conductas agresivas las burlas, los apodosos y la discriminación (Díaz, 2012).

#### **Teorías de la agresividad.**

Para explicar la agresividad, tanto sus orígenes, relaciones y consecuencias, se cuentan con teorías variadas que muestran detalladamente estas consideraciones.

##### **a) Teoría de los instintos.**

Es muy discutida esta teoría, al ser las primeras en intentar demostrar lo que ocasiona la agresividad; basadas en el enfoque psicoanalítico por Freud y su procedencia renombrado Konrad Lorenz (Díaz, 2012).

Enfoque psicoanalítico: Para ello postuló Freud la teoría de doble instinto, el cual se centra al hombre como un ser dotado de energía, lo cual está dirigida hacia la destructividad, y debe ser expresado de distintas formas; de ser interrumpido, puede seguir caminos escabrosos, dañándose el mismo. Luego, concibieron la agresividad como un deseo que biológicamente primitivo, que se incrementa su agresividad conforme se da el desarrollo personal (Díaz, 2012).

Enfoque de la etología: Encargada del estudio del comportamiento de los animales, donde se centran en conocer el mecanismo de los animales, los cuales actúan de acuerdo a su carácter genético y al ambiente. En este sentido, los aportes permiten entender la agresión y todo lo que compromete; expresó Konrad Lorenz que la agresividad es considerado como el instinto primario, ajeno a los estímulos del exterior, con el fin de conservar su especie, sin relacionarse con el principio del mal (Díaz, 2012). Asimismo, para el sustento o supervivencia de las especies se determinó las tres funciones:

- Seleccionar el ente con mayor fuerza en bien de su resistencia.
- Agresividad intraespecífica, para sumar un lugar donde el denominado débil cuente con un terreno más seguro.
- Formar una jerarquía o estructura social más sólida.

#### **b) Teorías neurobiológicas.**

Las cuales establecen que la agresión se halla dentro del humano, pero la diferencia de esta teoría es que adopta aspectos biológicos y fisiológicos que incitan las respuestas. Se hace énfasis en que tanto los animales como los humanos tienen

respuestas agresivas, las cuales se dan dentro de un ambiente y circunstancia particular. Por ello Canterazzo (2001) señaló que la agresividad se sitúa en cómo funciona el sistema nervioso autónomo, pero sin dejar de lado los sistemas límbico e hipotalámico, los cuales están fuertemente relacionados con las respuestas del hambre, sed, motivación, miedo y agresión.

### **c) Teoría de la frustración-agresión.**

Se nombró por primera vez con Dollard y Miller (1944) como se citó en Chapi (2012) haciendo énfasis a que la frustración se convierte en la interferencia de la conducta, como resultado se da el incremento de un comportamiento agresivo. No obstante, se hallaron investigaciones más actuales, las cuales refutan dicha teoría ya que no siempre actuamos con violencia pues hay influencias importantes como el medio ambiente donde uno se encuentre.

### **d) Teoría del aprendizaje social.**

Destaca el medio externo como vía que promueve las conductas agresivas, resaltando que es ahí donde parte el estereotipo de la agresividad, como resultado se generan los daños tangibles; no obstante, existen evidencias donde la agresión se expresa únicamente con la finalidad de protección ante los ataques.

Según Bandura (1973) las personas aprenden conductas y establecen respuestas porque existen reforzadores. Dicho modelamiento se lleva a cabo por medio de agentes sociales como: la familia, la cultura y el modelamiento simbólico.

## Figura 1

*Descripción de los orígenes, instigadores y los reforzadores de la agresión en la Teoría del Aprendizaje Social*

ORIGEN DE LA AGRESIÓN	INSTIGADORES DE LA AGRESIÓN	REFORZADORES DE LA AGRESIÓN
Aprendizaje por observación. Ejecución reforzada. Determinantes estructurales.	Influencia del modelamiento Desinhibitoria. Facilitadora. Activadora. Tratamiento aversivo Asaltos físicos. Amenazas e insultos. Reducción adversa del reforzamiento frustración.  Móviles de incentivo. Control por instrucciones. Control simbólico y grotesco.	Reforzamiento externo Recompensas tangibles. Recompensas sociales y de estatus. Expresión de las heridas. Alivio del tratamiento aversivo. Reforzamiento Vicario Recompensa observada. Castigo observado. Autoreforzamiento Autocastigo. Autorecompensa. Neutralización del autocastigo. Justificación moral. Comparación ventajosa. Difusión de la responsabilidad. Deshumanización de la víctima. Atribución de culpa a las víctimas. Malinterpretación de las consecuencias.

*Nota:* Obtenido de Chapi (2012).

### **Escala de medición de la agresividad.**

Para realizar la medición de la agresión y sus componentes, se utiliza el Cuestionario de Agresión (AQ) de Bussy y Perry; el cuestionario tiene 29 ítems que miden el cual mide el total de la agresión y tres componentes teóricos. Las escalas son las siguientes: Hostilidad, Agresión física, Agresión verbal e Ira (Lozano y Pacheco, 2018).

Así mismo, esta escala ha sido validada en España con muestras de jóvenes y adultos de 15 a 25 años y de 16 a 84 años. En cuando a la validación, en Chile realizaron un estudio donde obtuvieron una confiabilidad de .89, con una estructura de cuatro factores (Valdivia et al., 2016).

### **Agresividad y autoestima en estudiantes peruanos.**

Para Araoz et al. (2021) es necesario analizar bajo investigaciones previas, la relación que existe entre las variables agresividad y autoestima, ya que se hallaron

antecedentes donde se hizo énfasis que niveles de autoestima bajos, se relacionarían con la existencia de conductas agresivas, sosteniendo así que la autoestima se convierte en un pronosticador de comportamientos agresivos, como consecuencias se evidencian las acciones violentas y el acoso escolar.

Para ello realizaron un estudio en 226 estudiantes de educación básica regular en la ciudad de Puerto Maldonado. Obteniendo la existencia de una relación negativa y significativa entre dichas variables; esto significa que mientras se tengan mayores niveles de autoestima, los niveles de agresividad se mantendrían en una puntuación baja. Recomendando además la aplicación de programas psicológicos que eduquen y fomenten el desarrollo de la autoestima, aminorando los niveles de agresividad, instaurando factores protectores en los menores y contribuyendo en su salud mental para la mejora del clima escolar.

### **Los principios de la agresividad.**

Considerado como el sentimiento que aparece mediante el comportamiento hostil, donde se pretende herir a un sujeto en específico, desde niños aprendemos los comportamientos agresivos y sociales repitiendo lo que observaron en los adultos, especialmente de sus progenitores. Son varios factores que podrían influir en la presencia del comportamiento agresivo pero el más destacado es la familia, en el cual se aprenden las actitudes, creencias y comportamientos tanto inapropiados como apropiados. Sumado a ello se debe tener presente la cantidad de hermanos, el amor, hábitos, el divorcio, los abuelos, aspectos económicos y los abuelos.

Comprender que la conducta cordial es lo inverso a la conducta agresiva, con claros ejemplos como la práctica de la cooperación, el ser benevolente; formas de comportarse que se dan como resultado de emociones positivas que conlleva a la felicidad y seguridad de las personas.



Un punto que no se debe dejar de lado es la frustración la cual forma parte en la personalidad del infante; inclusive es recomendable poner a prueba su frustración de manera adecuada manejando el aprendizaje de esperar su turno, aprendiendo un buen manejo de autocontrol. Y el castigo donde se comprueba que la represión de las conductas agresivas ante el castigo dirigiendo actos y sentimientos agresivos por otros medios en el menor, haciendo un posible pronóstico el cual al alcanzar la edad adolescente seria expresada de manera de conductas desafiantes y negativas.

Ahora bien, los medios de comunicación no deben ser pasados por alto, ya que tienen una influencia destacada en la mente de los menores y en situaciones de violencia que la agresión es aceptable como el desahogo de la frustración. Llegando a la conclusión e invitando a la reflexión de como poder ayudar a los niños y adolescentes a que no interactúen en un ambiente de pleitos dentro de su hogar, evitar que sea golpeado o castigado con el propósito de corregirlo y que además este se vea refugiado en los medios tecnológicos la mayor parte de su día (Carlo et al., 1999).

### **Dimensiones de la agresividad.**

Basada en las investigaciones de Buss y Perry (1992) se especifica que para medir a la agresividad se debe considerar 4 dimensiones las cuales se especifican a continuación:

- Agresividad verbal: Denominado como aquel elemento que conduce a la agresividad mediante un hecho negativo, expresado a través del argumento de la palabra y su estilo, comúnmente acompañado por gritos, amenazas, reclamos e insultos. Es considerada como inadecuada debido al uso de ofensas y degradaciones.

- Agresión física: Se acompaña por el uso de instrumentos que ocasionan lesiones, daños y perjuicios, los cuales van dirigidos a distintas partes del cuerpo.
- Ira: Involucra la emoción y el afecto de la conducta agresiva, esto quiere decir cuando se agrupan los sentimientos después de haber identificado el daño.
- Hostilidad: Donde aparece el sentimiento de la desconfianza y el abuso, el cual es representado por los pensamientos.

Para Carlo et al. (1999) enfatizaron que no se debe dejar de lado la existencia de ciertas discusiones, sobre las diferencias en que se presentan la agresividad, basada en el género de la persona, donde se especifican diferencias significativas sobre las mujeres con respecto a los hombres, ya que estas tienen mayor predisposición a mostrarse empáticas, como consecuencia de ello se determinan niveles bajos de agresividad, mientras que en el caso de los hombres denotan una puntuación más elevada respecto a la agresividad. Y esto puede ser influenciado por la crianza de los padres.

### **Potencial agresivo.**

Considerado como un potencial agresivo, proveniente del individuo o de un grupo colectivo, que tiene la finalidad de realizar actos violentos y se enfoca en las ideas de lastimar los bienes de otra u otras personas (Gil-Verona et al., 2002).

### **El modelo neurobiológico.**

Para Pinel (2001) como se citó en Gil-Verona et al. (2002) destacaron este punto de vista dividiéndolas en dos categorías:

- Conductas agresivas: De las cuales se desprenden la agresión depredadora y la agresión social. Para la primera en mención se mantiene al acecho con la finalidad de devorar a otras especies y para la agresión social está se

manifiesta sin provocación, se aplica para establecer o cambiar la jerarquía mantenida hasta ese momento.

- **Conductas defensivas:** Se fomenta los ataques defensivos, dirigidos cuando nos hallamos acorralados o amenazados, se puede dar la acción de inmovilización, tales como el caso que permite proteger a las crías o seres indefensos a nuestro cargo y por último, pero no menos importante se identifica la comprobación del riesgo estratégicamente aplicada que permite obtener información relevante que permita ser más efectiva la defensa.

Según Guerrero et al. (2020) destacaron que el entorno cultural es responsable de las conductas aprendidas que se dan al identificar la violencia escolar. Además, es sustentado por el vínculo entre la desigualdad y el abuso de poder. Considerado como un fenómeno que nace a partir de múltiples causas identificadas como la depresión, poca empatía, sesgos, creencias desadaptativas, bajo control en la ira, incentivos sociales, así como también las condiciones de pobreza y la observación de circunstancias violentas en el propio entorno; que determinan las características de una personalidad agresiva.

### **La conducta agresiva y su evaluación.**

Basada en la investigación de Baron y Richardson (2000) como se citó en Carrasco (2006) para evaluación de las conductas agresivas, se vio conveniente tomar en cuenta las situaciones que ponen a prueba dicha conducta, como la competencia en los juegos, la instigación de un jugador a otros, los insultos, las reacciones agresivas hacia uno mismo y/o terceros. Entre las escalas de observación se encontraron: El inventario de Agitación de Cohen Mansfield (CMAI) de las cuales 29 conductas operacionalmente, señalando tres dimensiones de conductas tales como las agresivas propiamente dichas, las no agresivas físicamente y las verbales

agitadas; La Escala Modificada de Agresión para Pacientes Ambulatorios (OAS-M) con 25 ítems los cuales se enfocan en evaluar la frecuencia y severidad del comportamiento agresivo se divide en tres dimensiones la irritabilidad, agresividad y el suicidio; la versión castellana destaca El Sistema de Observación (SOC-III) midiendo la agresión en niños desde los 3 a 12 años, cuantificada mediante la interacción y no interacción sobre el comportamiento entre el menor y sus progenitores y hermanos.

Para Estévez y Jiménez (2014) la conducta agresiva en la escuela que evidencian los adolescentes entre sus pares, hace referencia a un grupo de conductas enfocadas hacia otros compañeros, con la finalidad de ocasionarles daños. Las cuales son motivadas por una provocación, que antecede a la conducta agresiva y el control de refuerzos externos; como resultado de ello, se obtiene el estatus dentro del grupo o se consigue la posición de líder en el mismo.

### ***2.2.2. Adición a los videojuegos***

Para Roca (2019) en un análisis del CIE-11 debido al incremento de casos de adicción de los videojuegos en los adolescentes, se vio necesario establecer el diagnóstico para la comprensión del estado de ánimo de los mismos bajo los siguientes los criterios:

- Falta de control: Lo que implica que sea incapaz de manejar su comportamiento hacia el videojuego, además, de no poner límite al tiempo de juego, ni las veces que lo repite.
- Eleva la prioridad del juego: Se ubica sobre otros intereses inclusive los que son vitales en su quehacer diario.
- Escala del juego: Enfatiza no importar las repercusiones que afecten a su salud y donde el perjudicado sigue realizándolo continuamente.

### **Consecuencias derivadas del uso adictivo de las TIC.**

Según Roca (2019) enfatizó las consecuencias en el ámbito familiar, basadas en las investigaciones que se realizaron en la Fundación Universitaria Católica en Chile donde la encuesta arrojó la relación entre los adolescentes y sus progenitores, tales como:

- El aminorarse los tiempos de actividades que son llevadas a cabo en familias.
- La dificultad en el dialogo entre sus miembros.
- El aislamiento de los adolescentes que se enfocan en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).
- Por parte de los padres la autoridad se pierde.
- Los adolescentes incumplen las normas que establecen los progenitores, debido a la escasa relación que se tienen entre ellos.
- La sensación de los adolescentes por invadir su privacidad, por el simple hecho de que los padres se preocupen por el uso que le dan.
- Como consecuencia de lo anteriormente mencionado se dan los conflictos familiares.

### **Propuestas de intervención desde el trabajo social.**

Como medida inmediata ante las consecuencias descritas, se centra la atención en la juventud y sus familias. Con la intención de capacitar a los progenitores; donde estos puedan participar de talleres que enseñen las habilidades para que los mismos puedan encaminar a sus hijos, saliendo del estado de adicción, las cuales como propuestas de tratamiento y acompañamiento serian:

- Practicar la escucha activa entre los padres e hijos.

- Establecer los límites saludables, con firmeza, con la finalidad de poder interiorizar la manera educativa, sin imponer las normas que generen reacciones negativas por parte del adolescente.
- Los progenitores pueden reeducarse interiorizando las conductas que realizan delante de sus hijos, pues es necesario predicar con el ejemplo.
- Generar espacios dirigidos a los adolescentes que quieren superar su adicción, sumados a ellos el acompañamiento y compromiso de los padres.
- Poder familiarizar con los adolescentes la utilización adecuada de las TIC, los cuales son manejados por especialistas en el tema.
- El trabajador(a) social pueda convertirse en el soporte o ser el mediador entre los padres e hijos, para hacer frente a los conflictos y estrés que susciten.

Los videojuegos por lo general son usados por los menores como una forma de entretenimiento, lo cual se incrementan su penetración en el mercado y la industria lidera el sector de ocio digital, en especial en adolescentes y jóvenes, quienes le dedican mucho tiempo a jugar; asimismo, se estima que el promedio de horas dedicadas por el jugador es veinticinco horas semanales, llegando a más de diez horas al día aproximadamente. Sin embargo, el concepto de los videojuegos genera un debate en cuanto a su consideración como entidad clínica o diagnóstica (Marco y Chóliz, 2017).

Para determinar la adicción a los videojuegos se resalta los aportes de Jarne y Talam (2015) los cuales explicaron que la adicción a los videojuegos tiene síntomas, que se especifica en la dedicación persistente con una duración prolongada es decir horas interminables, las cuales ocasionan un deterioro significativo en la salud mental.

En este contexto, el uso problemático de videojuegos es uno de las condiciones más estudiadas en la quinta edición de diagnóstico y estadístico de las

enfermedades mentales, lo cual es definido como un uso constante y demandante de los videojuegos en línea, varias veces con otros participantes que podrían facilitar la presencia de un trastorno clínico, con indicadores como preocupación, síndrome de abstinencia, falta de control, decepción, conflictos personales, agresividad, etc. (González et al., 2017).

### **Transformar la problemática emergente.**

Apoyándonos en los aportes para la comprensión del trastorno por videojuegos dentro del contexto latinoamericano y su repercusión en la población adolescente, se efectuó una exhaustiva exploración sistemática y teórica, tomando en cuenta las categorías: La adicción, el uso de las TIC, los videojuegos y el Trastorno por los mismos, hallando que los resultados clínicos son heterogéneos. Es decir, basado en su uso adictivo, mientras más temprana la edad, mayor sería la frecuencia de adicción en las subsiguientes edades; elevando así los efectos que generan el uso de los dispositivos y en la contraposición se enfatizó que el uso de los videojuegos puede ser favorable cuando es usado en el tratamiento de los trastornos de la actualidad en el área educativa (Sandoval-Obando, 2020).

Es decir que se puede transformar dicha problemática, en un campo que impacte positivamente como herramientas complementarias y efectivas en el tratamiento del TDAH, depresión, autismo y ansiedad en los menores. Desde un punto de vista práctico y atractivo puede promover hábitos alimentarios saludables y estimulaciones cognitivas en personas mayores; como también se han visualizado en las carreras universitarias de la salud promoviendo su formación de manera positiva y autorregulada. Y para ello es conveniente mantener de manera proporcionada el uso de estos dispositivos según la etapa cronológica de la persona, así como también

impulsar su uso responsable del internet contribuyendo en una regulación democrática de los mismos.

Concluyéndose así la gran necesidad de desarrollar investigaciones con mayor profundidad entre los estilos de la personalidad del jugador, ya que de no ser tomado con la debida seriedad los resultados son penosamente negativos (Sandoval-Obando, 2020).

### **Adolescencia y fascinación por los videojuegos.**

La adolescencia es una etapa en donde se presenta conductas de adictivas, también se trata de uno de las etapas en donde se forma la personalidad y del desarrollo cerebral, ya que hasta los treinta años se sigue desarrollando como la corteza prefrontal, cuya función es la autorregulación de la conducta; asimismo, no se puede olvidar que los adolescentes son sensibles al momento y estas herramientas tecnológicas llegan a convertirse en un elemento principal en sus vidas, y los videojuegos son muy atractivas para ellos, desempeñando una serie de funciones en la etapa de desarrollo, como la identidad y autonomía (Marco y Chóliz, 2017).

Martínez et al. (2010) realizaron una investigación en adolescentes de Chile y México; donde plantearon como objetivo analizar la relación entre la violencia y uso de los videojuegos. Como resultado del estudio, se encontraron que no existe una relación significativa  $\chi^2=3.6$ ,  $p>.05$ ; sin embargo, los hallazgos mostraron mayor porcentaje en los adolescentes chilenos que obtuvieron niveles bajos de violencia respecto a los de México.

Desde el siglo pasado existieron reportes que hacían mención a las adicciones psicológicas y para Goldberg (1995) como se citó en Salas-Blas et al. (2017) enfatizó que dicho fenómeno considerado como adicciones comportamentales, sin sustancias



psicoactivas, son parte de las adicciones específicas como las dirigidas hacia las tecnologías, compras redes sociales y los videojuegos.

### **Elementos que facilitan la adición a los videojuegos.**

La oportunidad a los videojuegos es muy relevante en el proceso de la adicción; en el caso de los juegos, existen dos variables que son la disponibilidad de los juegos y el acceso por los jugadores (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016).

- **Disponibilidad:** La disponibilidad hace referencia tanto a la oferta de juego, como a la proximidad de los videojuegos; asimismo, las medidas específicas de la regulación en lo que hace referencia a la disponibilidad de los juegos son los siguientes; el juego presencial y en línea deberían realizarse en salones de juego y que estas estén acreditadas debidamente. Autorizar con licencias los salones de juego teniendo en cuenta criterios geográficos y la población, con el propósito de reducir el número de los ya existentes.
- **Accesibilidad:** Se refiere a la facilidad con la que pueden jugar videojuegos, por ello se le considera como una de las variables principales en el desarrollo del juego problemático. Algunas medidas se pueden llevarse a cabo son las siguientes; Registro general para cualquier tipo de juego, ya sea presencial y online. Identificación del usuario mediante DNI para cualquier juego.

### **La violencia y los videojuegos.**

Desde los primeros juegos creados como el ping-pong hasta los más actuales como el Fortnite con 12.3 millones de jugadores que acumularon en el año 2020, resaltan una evolución profunda que inició con juegos que simulan la situación de establecer relaciones, pasando a los juegos deportivos como lo percibimos en Super Mario, Tetris entre otros. Hasta los que ofrecen un vínculo directo con la violencia como Resident Evil, Grand Theft Auto etc. siendo estos elegidos por mayoría como

juegos del año. Comunicando así las voces de alerta ya que estos han sido considerados como nocivos, por ello se generaron posturas para distinguir los peligros, clasificándolos para tener un control sobre los mismos. Por ello la Academia de Pediatría Americana enfatiza que la exposición ante los medios como la televisión, música y videojuegos tienen la influencia significativa en la salud de niños y adolescentes; la cual contribuye a replicar conductas agresivas elevando las conductas de violencia (Etxeberria, 2011).

- El contenido violento: Este tema debe ser tratado con sumo cuidado por parte de los padres con la invitación para la reflexión sobre lo que ofrecen analizando si son apropiados o no para los menores en casa. Como ejemplo el juego Fortnite se clasifica para mayores de 13 años y Call of Duty destinado para los mayores de 18, no obstante, los menores acceden fácilmente.
- La desensibilización: Indican los especialistas que la violencia para los menores es como algo natural o normal y cuando en la edad adolescente tienden a diferenciar los límites y disfrutar la experiencia que propone el juego.
- Como recomendación para que este punto de vista negativo sea comprendido por los menores, es recomendable iniciar un diálogo abierto con los chicos, sin castigos ni amenazas y que para estos sean reflexionados por parte de los menores no debe ser dialogado al momento de hallarse en el mundo virtual.

#### **Asumiendo las consecuencias negativas.**

El interés de poder analizar y comprender la realidad que conlleva la adicción a los videojuegos, implica saber que no tan solo se caracteriza por la pérdida del control al iniciar la partida del juego. Pues se hace énfasis en que este problema trasciende a otras áreas tales como el familiar, laboral inclusive social y legal. En un inicio existía un perfil ludópata entre los 30 y 40 años, para la actualidad las edades

se aproximan a los más jóvenes entre los 15 y 35 años, muchos estudiantes o universitarios, los cuales dedican más tiempo al juego que a los mismos estudios, que proyectaban en un inicio concretar sus metas profesionales y cuya prolongación en el tiempo perjudica en gran medida, ya que los pensamientos se posicionan en el juego, elevando los niveles de estrés así como también la ansiedad afectando claramente las áreas personales del ludópata (Blanco, 2016).

### **2.3. Definición conceptual de la terminología empleada**

- Marco y Chóliz (2017) indican que la dependencia o adicción a los videojuegos es un proceso adictivo caracterizado por una necesidad de jugar videojuegos durante más tiempo del acostumbrado, cuya insatisfacción deriva en un malestar emocional, por una incapacidad para dejar de jugar a pesar del deseo de hacerlo, lo que deviene en una interferencia apreciable en las actividades cotidianas del individuo.
- La agresividad es una reacción frente a un estímulo, interfiriendo las circunstancias en las que éste se presenta como si fuese un instinto interno, que se mantiene dormido y frente a una situación problemática se activa. Se representa como respuesta a alguna particularidad del individuo y se da con la finalidad de dañar a alguien o algo; puede ser física, verbal, ira y hostilidad (Buss y Perry, 1992).

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

### 3.1. Tipo y diseño de investigación

#### 3.1.1. Tipo de investigación

El estudio es de tipo correlacional, ya que se centra en analizar la posible relación entre dos variables psicológicas cuyos valores de análisis son numéricas (Hernández et al., 2006).

#### 3.1.2. Diseño de investigación

Así mismo es de diseño no experimental y de tipo transversal, ya que se recoge la información o datos de las variables en un solo momento y sin manipularlos (Hernández et al., 2006).

### 3.2. Población y muestra

#### 3.2.1. Población

La población estuvo conformada por 184 adolescentes del distrito de Santa Anita, cuyas edades se sitúan entre 12 a 17 años y de ambos sexos.

**Tabla 2**

*Muestra de la investigación*

Edad	Cantidad
12	3
13	3
14	38
15	94
16	43
17	3
Total	184

#### 3.2.2. Muestra

Para el presente estudio se tomó en cuenta a toda la población antes descrita como muestra, por lo tanto, se utilizó el proceso de selección de tipo censal. Seguidamente, se dará a conocer los criterios para seleccionar a los evaluados.

#### **Criterio de inclusión.**

- Adolescentes cuya edad se encuentren en el rango de 12 a 17 años.
- Adolescentes que vivan en el distrito de Santa Anita.
- Adolescentes que hayan realizado correctamente la encuesta.

**Criterio de exclusión.**

- Adolescentes cuya edad sea menor de 12 y mayor de 17 años.
- Adolescentes que no vivan en el distrito de Santa Anita.
- Adolescentes que no hayan realizado correctamente la encuesta.

### **3.3. Hipótesis**

#### **3.3.1. Hipótesis general**

- Ho: No existe relación entre la adicción a los videojuegos con la agresividad en los adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021.
- H1: Existe relación entre la adicción a los videojuegos con la agresividad en los adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021.

#### **3.3.2. Hipótesis específica**

- Existen diferencias significativas en la adicción a los videojuegos y la agresividad, considerando el género, la edad, en los adolescentes del distrito de Santa Anita.
- Existe una relación significativa entre las dimensiones de la adicción a los videojuegos: abstinencia, abuso y tolerancia y las dimensiones de la agresividad: agresión verbal, agresión física e ira en los adolescentes del distrito de Santa Anita.

### **3.4. Variables – Operacionalización**

**Tabla 3***Operacionalización de la variable adicción a los videojuegos*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Adicción a los videojuegos	Marco y Chóliz (2017) indican que la dependencia o adicción a los videojuegos es un proceso adictivo caracterizado por una necesidad de jugar videojuegos durante más tiempo del acostumbrado, cuya insatisfacción deriva en un malestar emocional, por una incapacidad para dejar de jugar a pesar del deseo de hacerlo, lo que deviene en una interferencia apreciable en las actividades cotidianas del individuo.	La variable se mide a través del instrumento de dependencia a los video juegos, que tiene cuatro dimensiones y 25 ítem. Así mismo presenta cinco alternativas de respuesta y los resultados los muestra en niveles de intensidad baja, moderada y alta.	Abstinencia  Abuso y tolerancia  Problemas Asociados a los videojuegos  Dificultad de control	Ansiedad, irritabilidad, enfado y frustración.  Insatisfacción, abandono de otras actividades, negligencia, irresponsabilidad y desorganización.  Disminución de actividades sociales y familiares, privación del sueño, baja productividad y abandono.  Ansiedad y permanencia en el juego.	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25  1, 5, 8, 9 y 12  16, 17, 19 y 23  2, 15, 18, 20, 22 y 24	Ordinal

**Tabla 4***Operacionalización de variable agresividad*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Agresividad	La agresividad es una reacción frente a un estímulo, interfiriendo las circunstancias en las que éste se presenta como si fuese un instinto interno, que se mantiene dormido y frente a una situación problemática se activa. Se representa como respuesta a alguna particularidad del individuo y se da con la finalidad de dañar a alguien o algo; puede ser física, verbal, ira y hostilidad (Buss y Perry, 1992).	La variable se mide a través de la Escala de Agresión de Buss y Perry, que tiene cuatro dimensiones y 29 reactivos con mismo presenta cinco alternativas de respuesta y los resultados los muestra en cinco niveles que son: Muy alto, alto, medio, bajo y muy bajo.	Agresividad física  Agresividad verbal  Hostilidad  Ira	Agresión hacia sus compañeros, peleas y golpes.  Discusiones, insultos y amenazas.  Sensación de infortunio y/o injusticia y componente cognitivo.  Cólera, componente emocional, irritación y furia.	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29.  2, 6, 10, 14 y 18  4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28  3, 7, 11, 15, 1, 22 y 25	Ordinal



### **3.5. Métodos y técnicas de investigación**

Se utilizó la técnica de la encuesta ya que los datos fueron recolectados a partir de los protocolos en formato Google de los siguientes instrumentos psicológicos.

#### **3.5.1. Medición de la dependencia al videojuego**

##### **Ficha técnica.**

Denominación : Test de dependencia al móvil (TDM).

Autor : Chóliz.

Año de creación : 2010.

Adaptación : Ugaz y Lizama (2019).

Tiempo : 12 minutos.

Población : Jóvenes y adultos.

Forma : Personal y grupal.

##### **Propiedades psicométricas.**

El Test de Dependencia a los Videojuegos fue elaborado por Mario Choliz y Clara Marco, el cual cuenta con 25 preguntas que se agrupan en las siguientes dimensiones; abuso y tolerancia, abstinencia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control. Por otro lado, en España se realizó un proceso de validación en donde participaron 621 adolescentes encontrándose una confiabilidad alta ( $\alpha=.97$ ).

##### **Estudio piloto.**

###### **a) Validez.**

Se procede a realizar la validez del contenido, por criterio de 5 psicólogos quienes fueron los jueces expertos.

**Tabla 5***“V” de Aiken del Test de Dependencia a los Videojuegos*

Ítem	“V”	Ítem	“V”	p
1	1.00	14	1.00	.000
2	1.00	15	.80	.000
3	1.00	16	1.00	.000
4	1.00	17	1.00	.000
5	.80	18	1.00	.000
6	1.00	19	1.00	.000
7	1.00	20	1.00	.000
8	.80	21	1.00	.000
9	.80	22	1.00	.000
10	.80	23	1.00	.000
11	1.00	24	1.00	.000
12	1.00	25	1.00	.000
13	1.00			

*Nota:* \*\*Altamente significativo ( $p < .001$ ).

En la tabla 5 se muestra los valores de “V” de Aiken para el Test de Dependencia a los Videojuegos, también se muestra el nivel de significancia siendo el valor  $p < .001$ . Por esta razón, se puede concluir que los resultados tienen una validez de contenido adecuado.

### **b) Confiabilidad.**

**Tabla 6***Prueba de confiabilidad para el Test de Dependencia a los Videojuegos*

VARIABLES	Alfa de Cronbach	N de elementos	p
Abstinencia	.896	10	.000
Abuso y tolerancia	.851	5	.000
Problemas ocasionados por los videojuegos	.797	4	.000
Dificultad en el control	.802	6	.000
Prueba general	.948	25	.000

En la tabla 6 se observa que, a nivel general, el instrumento presenta un valor alfa de .947, mientras que todas las dimensiones presentaron valores alfa mayores a .70, ello quiere decir que la prueba tiene un nivel alto de fiabilidad por consistencia interna.

### **3.5.2. Medición de la agresividad**

#### **Ficha técnica.**

Nombre	: Cuestionario de Agresión.
Autores	: Buss y Perry.
Adaptación	: José Andreu Rodríguez, Elena Peña Fernández y José Graña Gómez.
Año	: 1992.
Edad	: 12 a 18 años.
Tipo	: Personal y grupal.
Duración	: 15 minutos.

Cabe señalar que el instrumento cuenta con una adaptación en Perú realizado por Peña y Graña (2002), así mismo es una prueba que tiene 29 preguntas que se agrupan en las dimensiones: ira, hostilidad, física y verbal (Buss y Perry, 1992).

#### **Estudio piloto.**

##### **a) Validez de contenido.**

Se procede a realizar la validez del contenido, por criterio de 5 psicólogos quienes fueron los jueces expertos.

**Tabla 7***“V” de Aiken para el Test de Agresión*

Ítem	“V”	p	Ítem	“V”	p
1	1.00	.000	16	.80	.000
2	1.00	.000	17	.90	.000
3	1.00	.000	18	1.00	.000
4	.90	.000	19	.90	.000
5	1.00	.000	20	1.00	.000
6	1.00	.000	21	.90	.000
7	1.00	.000	22	1.00	.000
8	.90	.000	23	1.00	.000
9	.90	.000	24	1.00	.000
10	1.00	.000	25	1.00	.000
11	.90	.000	26	.80	.000
12	.90	.000	27	.90	.000
13	.90	.000	28	1.00	.000
14	.80	.000	29	1.00	.000
15	.90	.000			

Nota: \*\* Altamente significativo ( $p < .001$ ).

En la tabla 7, se muestran los valores de “V” de Aiken para el test de agresión, donde se muestran que los valores de los coeficientes son altamente significativos ( $p < .001$ ), indicando que se debe trabajar con los 29 ítems.

### **b) Confiabilidad.**

Posteriormente, se realizó el cálculo del coeficiente Alfa de Cronbach para la Agresión.

**Tabla 8***Prueba de confiabilidad para el Test de Agresión*

	Alfa de Cronbach	N de elementos	p
Agresión verbal	.947	5	.000
Agresión física	.918	9	.000
Hostilidad	.944	8	.000
Ira	.858	7	.000
Prueba general	.978	29	.000

En la tabla 8, se lograron los siguientes resultados: valor de coeficiente de .94 para agresión verbal, .91 para agresión física, .94 para hostilidad, .85 para ira y el total de la prueba obtuvo un coeficiente .97. Por lo tanto, los valores indican que la prueba tiene confiabilidad adecuada.

### **3.6. Procesamiento de los datos**

Se realizó la recopilación de los datos a través de la aplicación de los instrumentos de medición, para lo cual se diseñó un cuaderno con las pruebas de investigación, con el propósito de que los participantes marquen directamente sus respuestas y tuvo un tiempo de duración de 20 minutos. Se leyeron las instrucciones y se les hizo saber sobre la confiabilidad de los datos, con el propósito de neutralizar la falsedad de las respuestas.

Continuando con el estudio, se realizó un análisis de los datos faltantes y diferentes en los instrumentos. Luego haber realizado el análisis, se diseñó una base de datos en el programa Excel, para luego importar desde el Programa Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS).

Los resultados del test, fueron analizados mediante estadística descriptiva, principalmente se utilizarán las medias tendencia central, distribución de frecuencias y porcentaje de tablas. También, se utilizó la prueba de Kolmogorow –Smirnov (K-S) para llevar a cabo un análisis de normalidad de la muestra y luego realizar el análisis con estadística inferencial.

## **CAPÍTULO IV**

# **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

## 4.1. Resultados descriptivos de las dimensiones con la variable

### 4.1.1. Análisis de los datos sociodemográficos

Se presenta los resultados de los datos sociodemográficos de la muestra de estudio.

**Tabla 9**

*Distribución según el género*

Genero	f	%
Masculino	113	61%
Femenino	71	39%
Total	184	100%

En la tabla 9 se muestra la distribución de acuerdo al género, donde el 61% está conformado por el género masculino y el 39% está conformado por el género femenino.

**Tabla 10**

*Distribución según la edad*

Edad	f	%
12	3	2%
13	3	2%
14	38	21%
15	94	51%
16	43	23%
17	3	2%
Total	184	100%

En tabla 10 **Tabla** , se presenta la distribución de la muestra según la edad de los adolescentes, se observa que la edad con mayor frecuencia es la de 15 años, mientras que la edad con menor frecuencia es la de 12, 13 y 17 años.

### 4.1.2. Estadísticas descriptivas de adicción a los videojuegos

**Tabla 11***Estadística descriptiva para adicción a los videojuegos*

Variable	M	DS	CV
Abstinencia	26.92	10.34	107.000
Abuso y tolerancia	10.43	4.432	119.646
Problemas ocasionados por los videojuegos	11.57	4.452	19.820
Dificultad de control	16.04	6.388	40.802
Puntaje total	64.97	24.752	612.644

En la tabla 11 se aprecia que la adicción a los videojuegos presento una media de 64.97, una desviación estándar de 24.7 y un coeficiente de varianza de 612.6. La dimensión abstinencia (M=26.92; DS=10.34) presentó la media más alta y la dimensión abuso y tolerancia (M=10.43; DS=4.432) la media más baja.

#### **4.1.3. Frecuencia y porcentaje de la variable adicción a los videojuegos**

**Tabla 12***Frecuencia y porcentaje para adicción a los videojuegos*

		Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad de control
rho	Agresión verbal	.258	.274	.229	.335
p		.001	.001	.001	.001
rho	Agresión física	.323	.345	.323	.365
p		.001	.001	.001	.001
rho	Ira	.186	.206	.209	.254
p		.001	.001	.001	.001
rho	Hostilidad	.125	.149	.174	.193
p		.090	.044	.018	.009

En la tabla 12 se presenta las frecuencias y porcentajes para la variable adicción a los videojuegos. Se muestra que el 41% (76) de los adolescentes hacen el uso normal de los videojuegos, el 27% (50) tienen una leve adicción, el 24% (45)



presentan una moderada adicción a los videojuegos y finalmente, el 7% (13) presentan una adicción crónica.

#### **4.1.4. Estadísticas descriptivas de agresividad**

**Tabla 13**

*Estadística descriptiva para la agresividad*

Variable	M	DS	CV
Agresión física	29.03	4.788	22.928
Agresión verbal	18.71	3.407	11.605
Hostilidad	26.93	5.149	26.514
Ira	25.18	4.017	16.137
Puntaje total	99.85	16.256	264.268

En la tabla 13, se presenta las medias para la agresividad, donde se verifica que el mayor promedio lo tiene la agresión física (M=29.03; DS=4.788) y el de menor promedio es la agresión verbal (M=18.71; DS=3.407) y la media de la agresividad fue de 99.85, con una desviación estándar de 16.256 y con una varianza de 264.268.

#### **4.1.5. Frecuencia y porcentaje de la variable agresividad**

**Tabla 14**

*Frecuencia y porcentaje de la agresividad*

Agresividad	f	%
Muy bajo	12	7%
Bajo	53	29%
Promedio	82	45%
Alto	22	12%
Muy bajo	15	8%
Total	184	100%

En la tabla 14 **Tabla** , se muestra la frecuencia y el porcentaje de para la agresividad de la muestra. Se puede ver que el 45% (82) está conformado por el nivel promedio, en 29% (53) lo conforma el nivel bajo, el 12% (22) está compuesta por el nivel alto y los demás en menor porcentaje.

#### 4.1.6. Pruebas de normalidad

##### Escala de Adicción a los Videojuegos.

**Tabla 15**

*Análisis de Kolmogorov- Smirnov (K-S) para adicción a los videojuegos*

Descripción	Adicción a los videojuegos
K-S	184
p	.001

*Nota:*  $p < .05$ .

En la tabla 15 se comprobó que los datos de adicción a los videojuegos no tienen distribución normal ( $p < .05$ ).

##### Escala de Agresividad.

**Tabla 16**

*Análisis de Kolmogorov- Smirnov (K-S) para la agresividad*

Descripción	Agresividad
K-S	127
p	.001

En la tabla 16, se comprobó que los datos de agresividad no tienen distribución normal ( $p < .05$ ); por lo tanto, se ve necesario el uso de estadísticos no paramétricos.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

### 4.2.1. Análisis de comparación de la variable adicción a los videojuegos

**Tabla 17**

*Prueba de Mann-Whitney para adicción a los videojuegos según el género*

	Género	Promedio	"U" de Mann Whitney	p
Abstinencia	Mujer	70.67	2457.000	.000
	Varón	105		
Abuso y tolerancia	Mujer	66.67	2189.000	.000
	Varón	107.29		
Problemas ocasionados por los videojuegos	Mujer	79.94	2676.000	.000
	Varón	103.13		
Dificultad de control	Mujer	71.89	2538.500	.000
	Varón	104.30		

TF	Mujer	69.18	2357.000	.000
	Varón	105.85		

Nota: \*\*diferencia significativa ( $p < .001$ )

En la tabla 17, se encuentra los resultados de la Prueba de Mann-Whitney en donde se verifica que existe diferencia significativa ( $p < .001$ ) en todas las dimensiones de adicción a los videojuegos, en donde los hombres presentaron mayor puntaje de adicción a los videojuegos.

Posteriormente, se realizó el cálculo de la prueba no paramétrica "H" de Kruskal Wallis objetivo de comprobar si las diferencias encontradas en la escala de adicción a los videojuegos, respecto a la edad, eran significativas.

**Tabla 18**

*Prueba no paramétrica "H" de Kruskal-Wallis para adicción a los videojuegos según la edad*

	Edad	Rango promedio	$\chi^2$	$p$
Abstinencia	12	25.44	44.105	.001
	13	66.50		
	14	80.95		
	15	99.72		
	16	111.57		
	17	36.29		
	Abuso y tolerancia	12		
13		58.38		
14		83.91		
15		105.91		
16		106.21		
17		34.18		
Problemas ocasionados por los videojuegos		12	29.06	32.012
	13	54.25		
	14	84.14		
	15	104.31		
	16	103.26		
	17	49.29		
	Dificultad de control	12	23.13	
13		60.13		
14		77.20		
15		100.94		

	16	112.69		
	17	34.65		
Adicción a los videojuegos	12	22.81	45.986	.001
	13	60		
	14	80.84		
	15	102.53		
	16	109.92		
	17	35.21		

*Nota:* \*\*Diferencia significativa ( $p < .05$ ).

Según la tabla 18, se verifica que si existe diferencia significativa ( $p < .05$ ) en cuanto a la adicción a los videojuegos y sus dimensiones respecto a la edad de los adolescentes.

#### **4.2.2. Análisis de comparación de la variable agresividad**

Seguidamente, se procede al cálculo de la prueba no paramétrica de Mann Whitney con el objetivo de comprobar diferencias en los puntajes de agresividad según el género.

**Tabla 19**

*Prueba de Mann-Whitney para la agresividad y sus componentes según el género*

	Género	Promedio	"U" de Mann Whitney	p
Agresividad verbal	Mujer	84.07	3413.000	.079
	Varón	97.80		
Agresión física	Mujer	83.69	3380.000	.070
	Varón	98.09		
Ira	Mujer	88.87	3754.000	.458
	Varón	94.79		
Hostilidad	Mujer	78.44	3013.000	.004
	Varón	101.34		
TF	Mujer	79.87	3115.000	.001
	Varón	100.43		

*Nota:* \*\*Diferencia significativa ( $p < .05$ ).

En la tabla 19, se verifica que solo existe diferencias significativas ( $p < .05$ ) en el componente hostilidad.

Posteriormente, se realizó el cálculo de la prueba “H” de Kruskal Wallis para establecer si hay diferencias en los puntajes de agresividad y sus componentes, en relación a la edad.

**Tabla 20**

*Prueba no paramétrica "H" de Kruskal Wallis para agresividad y sus componentes según la edad*

	Edad	Rango promedio	X <sup>2</sup>	p
Agresión verbal	12	4.17	11.926	.036
	13	52.50		
	14	87.84		
	15	96.45		
	16	97.57		
	17	83.33		
	Agresividad física	12		
13		50		
14		82.24		
15		95.71		
16		102.91		
17		101.17		
Ira		12	3.67	10.504
	13	96.17		
	14	86.39		
	15	98.32		
	16	89.86		
	17	110.50		
	Hostilidad	12	5.50	
13		68		
14		79.63		
15		95.76		
16		105.23		
17		82.33		
Escala total		12	4.33	12.737
	13	71		
	14	80.33		
	15	96.06		
	16	102.34		
	17	103.67		

En la tabla 20, se muestra que, si existe diferencia significativa en agresión verbal, agresión física y hostilidad, siendo el grupo de adolescentes que tienen 16 años los que tienen mayor rango de promedio.

#### **4.2.3. Relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad**

En la siguiente tabla, se muestran los resultados de la prueba de correlación de Spearman entre las dos variables de investigación: adicción a los videojuegos y agresividad.

**Tabla 21**

*Relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad*

		Adicción a los videojuegos	
Agresividad	Rho	.265	
	p	.001	

*Nota:* \*\*la correlación es significativo ( $p < .001$ )

En la tabla 21, se verifica que existe una correlación significativa ( $\rho = .265$ ;  $p < .001$ ) entre las dos variables, o sea quiere decir que cuanto más es la adicción a los videojuegos, presentara más agresividad en la muestra de los adolescentes del distrito de Santa Anita.

**Tabla 22**

*Relación entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la agresividad*

		Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad de control
rho	Agresión verbal	.258	.274	.229	.335
	p	.001	.001	.001	.001
rho	Agresión física	.323	.345	.323	.365
	p	.001	.001	.001	.001
rho	Ira	.186	.206	.209	.254
	p	.001	.001	.001	.001
rho	Hostilidad	.125	.149	.174	.193
	p	.090	.044	.018	.009

*Nota:* \*\*la correlación es significativo ( $p < .001$ ).

En la tabla 22, se aprecia que las dimensiones de agresividad presentan correlaciones directas y estadísticamente significativas ( $p < .01$ ;  $p < .05$ ) con las dimensiones de adicción a los videojuegos.



**CAPÍTULO V**  
**DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y**  
**RECOMENDACIONES**

## 5.1. Discusiones

El estudio buscó analizar la relación entre la adicción a los videojuegos con la agresividad en los adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021, encontrándose una correlación directa y significativa ( $\rho=.265$ ;  $p<.001$ ) esto quiere decir que cuanto más es la adicción a los videojuegos, presentara más agresividad en la muestra de los adolescentes del distrito de Santa Anita. Estos resultados concuerdan con los resultados de Vara (2019) quien logro determinar que la relación de la adicción a los videojuegos y la agresividad eran positiva y altamente significativa ( $\rho=.268$ ;  $p<.001$ ). También, concuerda con la investigación realizada por Zoralinda y Gómez (2020) quienes encontraron la relación videojuegos y la agresividad era positiva entre por ( $\rho=.428$ ;  $p<.001$ ). Por otro lado, Remigio (2017) realizo su investigación donde logro una correlación de Rho de Spearman ( $\rho=.571$ ;  $p=.000$ ) y finalmente concluyo que si existe relación de tipo directo entre la agresividad y adicción a los videojuegos.

De acuerdo a los objetivos específicos, la adicción a los videojuegos el 41% (76) hace un uso normal de los videojuegos; sin embargo, existen un 13% (7) que presentan una adicción. Estos porcentajes concuerda con los datos obtenidos por los autores Otoyá y Ramírez (2016), manifestaron que el 34% hacían un uso normal de los videojuegos. En lo que respecta la agresividad, el 45% (82) de los adolescentes registran un nivel promedio de agresividad; sin embargo, el 12% (22) presentan un nivel alto. Este hallazgo se respalda con lo encontrado por (Puma y Vilca, 2014) que presentan un nivel promedio (63.1%) y un nivel severo de (19.3).

Del mismo modo, al comparar las variables de estudio de acuerdo a la información sociodemográfica tanto el género y edad de los adolescentes, se hallaron los siguientes resultados: el 61% (113) son se generó masculino y el 39% (71) son mujeres y según la edad, el 51% (94) tienen 15 años, el 23% (43) tienen 16 años, el

21% (38) 14 años y luego están los demás en menor porcentaje. Esta información, se respalda con el estudio de Puma y Vilca (2014) donde lograron como resultados que el grupo más representativo es de 15 a 16 años con un 38.5%. También Orval y Pinazo (2015) hallaron un resultado donde se demostró que se trata de un grupo de adolescentes homogéneo donde su comportamiento se encuentra en un nivel medio.

Asimismo, se verifica que existe diferencia significativa ( $p < .001$ ) en todas las dimensiones de adicción a los videojuegos siendo los adolescentes de género masculino con mayor promedio. También, se verifica que existe diferencia significativa ( $p < .05$ ) en cuanto a la adicción a los videojuegos y sus dimensiones respecto a la edad de los adolescentes. Del mismo modo, se verifica que solo existe diferencias significativas y significativa ( $p < .001$ ;  $p < .05$ ) en el componente hostilidad. se muestra que, si existe diferencia significativa en agresión verbal, agresión física y hostilidad, siendo el grupo de adolescentes que tienen 16 años los que tienen mayor rango de promedio. Matalinares et al. (2015) respaldan los resultados hallados, donde manifiestan que los varones tiendes a ser más agresivos física y verbalmente.

## **5.2. Conclusiones**

De acuerdo al análisis de los datos estadísticos, respecto a los objetivos planteados, se concluye lo siguiente:

- Primero se halló una correlación positiva el primer hallazgo indica que la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad es significativa ( $r = .265$ ;  $p < .001$ ) esto quiere decir que cuanto más es la adicción a los videojuegos, presentara más agresividad en la muestra de los adolescentes del distrito de Santa Anita.

- Segundo, con respecto a la adicción a los videojuegos, el 41% (76) de la muestra, hace un uso normal de los videojuegos; sin embargo, existen un 13 (7%) que presentan una adicción.
- Tercero, en lo que respecta la agresividad, el 45% (82) de los adolescentes registran un grado promedio de agresividad; sin embargo, el 12% (22) presentan un grado alto.
- Cuarto, al comparar las variables de estudio de acuerdo a la información sociodemográfica tanto el género y edad de los adolescentes, se hallaron los siguientes resultados: el 61% (113) son de género masculino y el 39% (71) son mujeres y según la edad, el 51% (94) tienen 15 años, el 23% (43) tienen 16 años, el 21% (38) 14 años y luego están los demás en menor porcentaje. Se verifica que existe diferencia significativa ( $p < .001$ ) en todas las dimensiones de adicción a los videojuegos en donde los adolescentes de género masculino presentan mayor promedio. También, se verifica que si existe diferencia significativa ( $p < .05$ ) en cuanto a la adicción a los videojuegos y sus dimensiones respecto a la edad de los adolescentes. Del mismo modo, se verifica que solo existe diferencias significativas y significativa ( $p < .001$ ;  $p < .05$ ) en el componente hostilidad. se muestra que, si existe diferencia significativa en agresión verbal, agresión física y hostilidad, siendo el grupo de adolescentes que tienen 16 años los que tienen mayor puntaje.
- Quinto, se encontraron relaciones directas y significativas, pero a nivel bajo entre las dimensiones de la agresividad (verbal, física, ira y hostilidad) y las dimensiones de la variable adicción al videojuego (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control).

### 5.3. Recomendaciones

- Primero, en el hogar se recomienda a los padres ejercer mayor control sobre las horas dedicadas a actividades lúdicas mediante ordenadores o celulares, las cuales que deben ser proporcionales en un nivel menor, a las actividades académicas sobre todo en estos tiempos de pandemia.
- Segundo, en los centros escolares informar a los padres mediante la realización de talleres, sobre los peligros de las adicciones, sus causas y mantenimiento, con la finalidad de prevenir y tomar control antes consecuencias mayores, en el futuro de los adolescentes.
- Tercero, a nivel de investigación realizar estudios longitudinales sobre los efectos que podría ocasionar la adicción a los videojuegos tanto en niños como adolescentes, así como su relación con la conducta violenta, para verificar si los resultados en este contexto se verifican en el futuro.
- Realizar talleres psicológicos sobre el manejo de la hostilidad, la ira, el control de las emociones e inteligencia emocional con la finalidad de ir procurado a los adolescentes herramientas para afrontar esta situación de estrés a su vez realizar actividades preventivas a la conducta agresiva a través de tareas lúdicas en donde se pueda desarrollar diversas habilidades sociales y pautas de resolución de conflicto.

## **REFERENCIAS**

- Andrade, B. y Moscoso, V. (2018). *Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular "La Asunción" Cuenca, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca]. Repositorio de la Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/31759>
- Araoz, E., Ramos, N., Uchasara, H. y Araoz, M. (2021). Autoestima y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 40(1), 81-87. <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.4675747>
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Prentice Hall.
- Blanco, P. (2016). Asumiendo las consecuencias negativas de la adicción al juego. *Cuadernos de Trabajo Social*, 29(2), 335-344. DOI: 10.5209/CUTS.48858
- Buss, A. y Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Canterazzo, D. (2001). *Motivación y Emoción*. Pearson Educación.
- Carlo, G., Raffaelli, M., Laible, D. y Meyer, K. (1999). Why are Girls Less Physically Aggressive than Boys? Personality and Parenting Mediators of Physical Aggression. *Sex Roles*, 40(9), 711-729.
- Carrasco, M. (2006). Evaluación de la conducta agresiva. *Acción Psicológica*, 4(2), 67-81.
- Chacón, R., Zurita, F., Castro, M., Espejo, T., Martínez, A. y Ruiz, G. (2019). Relación entre auto concepto, consumo de sustancias y uso problemático de videojuegos en universitarios: un modelo de ecuaciones estructurales. *Adicciones*, 30(3), 179-188.

- Chapi, J. (2012). Una revisión psicológica a las teorías de la agresividad. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 15(1), 80-93.
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
- Chóliz, M. y Saiz-Ruiz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Adicciones*, 28(3), 174-181.
- Chumbes, J. (2021). *Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Curahuasi, Abancay, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/66923>
- Díaz, Y. (2012). Bullying, acoso escolar elementos de identificación, perfil psicológico y consecuencias, en alumnos de educación básica y media. *Revista Psicología.com*, 16(10), 24-37.
- Estévez, E. y Jiménez, T. (2014). Conducta agresiva y ajuste personal y escolar en una muestra de estudiantes adolescentes españoles. *Universitas Psychologica*, 14(1), 111-124.
- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Revista Interuniversitaria*, 18, 31-39.
- Gil-Verona, J., Pastor, J., De Paz, F., Barbosa, M., Macías, J., Maniega, A., Álvarez, I. y Rami-González, L. (2002). Neuropsicología de la involución y el envejecimiento cerebral. *Revista Española de Neuropsicología*, 4(4), 262-282.
- González, T., Espada, P. y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185.



- Guerrero, E., Torres, L., Vides, M. y Ruíz, L. (2020). Mediación de conflictos y violencia escolar: resultados de intervención a través de un estudio cuasiexperimental. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 31(3), 45-63.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2006). *Metodología de la Investigación Científica* (6ª ed.). McGraw-Hill.
- Jarne, A. y Talarn, A. (2015). *Manual de psicopatología clínica*. Editorial Herder.
- Kim, E., Yim, H., Jeong, H., Jo, S., Lee, H., Son, H. & 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, 1-7.
- López, A., Uc-Cohuo, G. y Taylor, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, 21(1), 12-16.
- Lozano, D. y Pacheco, M. (2018). Hostilidad, enojo y agresión: diferencias fisiológicas en una muestra de mujeres universitarias del norte de México. *Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento*, 9(1), 54-74.
- Malander, N. (2019). Adicciones tecnológicas en adolescentes: relación con la percepción de las prácticas parentales. *Drugs and Addictive Behavior*, 4(1), 25-45. <https://doi.org/10.21501/24631779.2761>
- Marco, C. y Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57-69.

- Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Rotela, G. y Strahler, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1-12.
- Martínez, P., Bohorodzaner, S. y Kampfner, E. (2010). Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 5(3), 199-206.
- Matalinares, M., Arenas, C., Díaz, G. y Dioses, L. (2015). Adicción a la Internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Horizonte de la Ciencia*, 3(4), 103-110. <https://doi.org/10.26490/uncp.1990-7044.2012.1.303>
- Montaña, J. (2020). *Estudios de influencia de los videojuegos en los comportamientos de los adolescentes de 12 a 18 años* [Tesis de pregrado, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio de la Universidad Cooperativa de Colombia. <http://hdl.handle.net/20.500.12494/18300>
- Morales, J., Tamayo, L. y Klimenko, O. (2018). Diferencias en los tipos y niveles de agresividad en adolescentes víctimas y no víctimas del conflicto armado en Colombia. *Revista Psicoespacios*, 12(21), 23-38. <https://doi.org/10.25057/issn.2145-2776>
- Organización Mundial de la Salud. (2019, enero). *Trastorno por videojuegos como problema mental*. OMS. <https://psicoadolescencia.com.ar/docs/internet/inter016.pdf>.
- Orval, R. y Pinazo, D. (2015). *Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes* [Tesis de pregrado, Universitat Jaume]. Repositorio de la Universitat Jaume. <http://hdl.handle.net/10234/134371>

- Otoya, L. y Ramírez, Y. (2016). *Uso de videojuegos de Internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes primer año de secundaria. Institución educativa san juan - Trujillo 2014* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio de la Universidad Privada Antenor Orrego. <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/1944?mode=simple>
- Peña, M. y Graña, J. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 2, 12-33.
- Puma, I. y Vilca, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel en adolescentes de la I.E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2332>
- Quezada, A. (2019). *Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 de San Martín de Porres* [Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <http://hdl.handle.net/11537/22518>
- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/11347>
- Restrepo, D., Sabatier, C., Moreno, M., Hoyos, O. y Palacio, J. (2019). Emotion Regulation in Children and Adolescents: concepts, processes and influences. *Psicología desde el Caribe*, 34(1), 101-110.

- Roca, C. (2019). Adicción a las Tecnologías: Adolescencia, familias y Trabajo Social. Revisión teórica del fenómeno. *Revista internacional de trabajo social y bienestar*, 8, 71-80.
- Salas-Blas, E., Merino, C., Choliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universidad Psicológica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd>.
- Sandoval-Obando, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87-102.
- Secretaría Nacional de la Juventud. (2015, abril). *Informe Nacional de las Juventudes en el Perú*. SENAJU. <https://juventud.gob.pe/informe-nacional-de-juventudes-2015-2/>
- Seguro Social de Salud, ESSALUD. (2022, febrero). *La adicción a los videojuegos es una enfermedad mental*. ESSALUD. <http://noticias.essalud.gob.pe/?innoticia=preguntas-frecuentes-la-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental>
- Ugaz, Y. y Lizama, D. (2019). *Procrastinación académica y dependencia al móvil en los estudiantes del 4to y 5to grado del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemático Serafín Filomeno, Moyobamba* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión]. Repositorio de la Universidad Peruana Unión. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/1835>
- Valdivia, M., Sanhueza, T., González, L. y Quiroga, F. (2016). Comparación de los niveles de agresión entre hombres que ejercen violencia en la pareja y un grupo control, medidos con la versión chilena de la Escala de Agresión de Buss and Perry. *Revista Chilena de Neuropsiquiatría*, 54(2), 133-140.

- Valeria, S., Contini, N., Betina, A., Mejail, S. y Coronel, P. (2018). Habilidades sociales, comportamiento agresivo y contexto socioeconómico. Un estudio comparativo con adolescentes de Tucumán (Argentina). *Revista de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales UNN*, 53, 183-203.
- Vara, S. (2019). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216.
- Vega, D. (2021). Abuso de video juegos y conducta violenta en adolescentes de un colegio de nivel secundario en una provincia del Cusco. *Revista de Psicología Colombiana*, 4(3), 42-62.
- Zoralinda, J. y Gómez, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo* [Tesis de pregrado, Universidad de Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad de Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/45815>

## **ANEXOS**

## Anexo 1. Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable	Metodología
<p>Problema general</p> <p>• ¿Cuál es la relación de la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>• Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos con la agresividad en los adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>• Determinar los niveles de adicción a los videojuegos y sus componentes en adolescentes del distrito de Santa Anita.</p> <p>• Determinar los niveles de agresividad y sus dimensiones en los adolescentes del distrito de Santa Anita.</p> <p>• Determinar la adicción a los videojuegos, y agresividad considerando el género, la edad y en los adolescentes del distrito de Santa Anita.</p> <p>• Determinar la relación entre las dimensiones de la adicción a los videojuegos: abstinencia, abuso y tolerancia y las dimensiones agresión verbal, agresión física e ira de la agresividad en los adolescentes del distrito de Santa Anita.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>• Hg: Existe relación entre la adicción entre la adicción a los videojuegos con la agresividad en los adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>• Existen diferencias significativas en la adicción a los videojuegos y la agresividad, considerando el género, la edad, en los adolescentes del distrito de Santa Anita.</p> <p>• Existe una relación significativa entre las dimensiones de la adicción a los videojuegos: abstinencia, abuso y tolerancia y las dimensiones de la agresividad: agresión verbal, agresión física e ira en los adolescentes del distrito de Santa Anita.</p>	<p>Variable 1: Adicción a los videojuegos</p> <p>Variable 2: Agresividad</p>	<p>Tipo de estudio: Correlacional.</p> <p>Diseño de estudio: No experimental – transversal.</p> <p>Técnica: Encuesta.</p> <p>Población: Adolescentes de las edades de 12 a 17 años del distrito de Santa Anita.</p> <p>Muestra: 184 adolescentes de las edades de 12 a 17 años del distrito de Santa Anita.</p> <p>Instrumentos: Test de dependencia al móvil (TDM). Cuestionario de Agresión de Buss y Perry.</p>

## Anexo 2. Primer instrumento

### TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV) DE CHÓLIZ Y MARCO

Instrucciones: El presente instrumento busca diagnosticar el grado de dependencia a los videojuegos que usted presenta, no existen respuestas buenas ni malas, responda con sinceridad según sea su caso y tenga en cuenta las siguientes alternativas de respuesta: Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala:

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

1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora, que cuando Comencé.	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o la computadora pido una prestada a familiares o amigos.	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros o dibujar los personajes).	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar, me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el computador.	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, en los videojuegos.	0	1	2	3	4



11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4

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

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

15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o la computadora	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	0	1	2	3	4
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	1	2	3	4

### Anexo 3. Segundo instrumento

#### CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ) de Buss y Perry

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

Instrucciones: A continuación, se te presenta un listado de preguntas sobre el modo como actúas frente a determinadas situaciones. Marca con un aspa (X) o una cruz (+) en la alternativa que consideras correcta; no utilices mucho tiempo y responde con la verdad según las alternativas siguientes:

1	2	3	4	5
Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero ni falso	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí

	Ítems	1	2	3	4	5
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4	A veces soy bastante envidioso(a).					
5	Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros.					
7	Cuando las cosas no me salen bien, 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 mis compañeros me molestan, 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 tienen más suerte que yo.					
13	Me involucro en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15	Soy una persona tranquila.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado 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					

## Anexo 4. Reporte de similitud de Turnitin

### Tesis Cajahuanca

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>20%</b>	<b>20%</b>	<b>1%</b>	<b>7%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE


#### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.autonoma.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>9%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Universidad Autonoma del Peru</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.uigv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>www.researchgate.net</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>revistas.autonoma.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>


## Anexo 5. Autorización para el uso de los instrumentos de medición

3 de 7,945 <

PERMISO PARA USO DE INSTRUMENTO Recibidos x

 **yedelin c.i.** <lindycapcz24@gmail.com> 9 mar. 2021 19:51 (hace 2 días) ★ ↶  
para mmatalinaresc ▾

BUENAS NOCHES DOCTORA MARÍA MATALINARES, LE SALUDA YEDELIN CAJAHUANCA LOPEZ, SOY BACHILLER DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA Y ESTOY EN LA ELABORACIÓN DE MI TESIS; PARA LO CUAL REQUIERO DE SU PERMISO PARA UTILIZAR EL INVENTARIO DE AGRESIÓN DE BUSS Y PERRY, YA QUE SIN ESE PERMISO NO PODRÁ SUSTENTAR MI TRABAJO DE INVESTIGACIÓN. SE DE SU TRABAJO EFECTUADO POR LO MISMO ESPERO SU RESPUESTA Y TAMBIEN SI REQUIERE EL PAGO DE SUS HONORARIOS POR EL PERMISO. MUCHAS GRACIAS POR SU TIEMPO, ESPERO SU RESPUESTA, MIL GRACIAS.

 **MARIA LUISA MATALINARES CALVET** 10 mar. 2021 05:58 (hace 1 día) ☆ ↶  
para mí ▾

Buenas noches Yedelin puedes usar el instrumento. haz las citas que corresponden.  
Saludos

PERMISO PARA USO DE INSTRUMENTO Recibidos x

 **yedelin c.i.** <lindycapcz24@gmail.com> mar, 9 mar. 21:11 (hace 2 días) ★ ↶  
para mariano.choliz ▾

BUENAS NOCHES DOCTOR MARIANO CHÓLIZ, LE SALUDA YEDELIN CAJAHUANCA LÓPEZ DE PERÚ, DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA, ESTOY EN PROCESO DE PREPARACIÓN DE MI TESIS Y REQUIERO DE SU PERMISO PARA USAR SU INSTRUMENTO DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS, YA QUE SIN ESE PERMISO RESPECTIVO NO PUEDO SUSTENTAR MI TESIS. QUEDO A LA ESPERA DE SU RESPUESTA Y ASI MISMO MENCIONE SUS HONORARIOS POR DARME SU PERMISO QUE TENGA BUENAS NOCHES, Y GRACIAS POR SU TIEMPO.

 **Mariano Choliz** mié, 10 mar. 01:52 (hace 1 día) ☆ ↶  
para mí ▾

Sí, por supuesto, puedes usarlo para tu tesis, que espero que sea muy exitosa

Saludos cordiales

Mariano

--  
Mariano Chóliz Montañés  
Catedrático de Psicología Básica  
Facultad de Psicología  
Universidad de Valencia  
España

## **Anexo 6. Modelo de validación de contenido de los instrumentos**

Sr. Mg. MARTIN CASTRO SANTISTEBAN

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo cordial, asimismo, hacer de su conocimiento que soy estudiante de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, y requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi tesis de licenciatura. El título de la tesis es: "Agresividad y Adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de Santa Anita 2021" y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para evaluar la validez de los instrumentos; por ello recorro a su persona, considerando su connotada experiencia en temas de psicología, psicometría e investigación para que sea un(a) juez evaluador(a) de dicho instrumento. El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

---

Yedelin Kandy Cajahuanca López

DNI: 45478583

## **ESCALA DE EVALUACION DE ADICCION A VIDEOJUEGOS.**

Variable dependencia a los videojuegos: Es un proceso adictivo caracterizado por una necesidad de jugar videojuegos durante más tiempo del acostumbrado, cuya insatisfacción deriva en un malestar emocional, por una incapacidad para dejar de jugar a pesar del deseo de hacerlo, lo que deviene en una interferencia apreciable en las actividades cotidianas del individuo (Marco y Chóliz, 2011).

- Dimensión de abstinencia: Estado emocional desagradable, con consecuencias físicas, que ocurre si una actividad es repentinamente suspendida, se manifiesta con indicadores de ansiedad, irritabilidad, enfado y frustración.
- Dimensión de abuso y tolerancia: Es la manifestación a través del cual se requiere jugar progresivamente cada vez más tiempo y de forma excesiva para conseguir los efectos de cambio del estado de ánimo que se lograba anteriormente. Comprende, los siguientes indicadores: Insatisfacción, abandono de otras actividades, negligencia, irresponsabilidad y desorganización.
- Dimensión problemas asociados a los videojuegos: Hace referencia a las secuelas negativas del uso excesivo de los videojuegos. Comprende, como indicadores, la disminución de actividades sociales y familiares, privación del sueño, baja productividad y abandono.
- Dimensión de dificultad de control: Es la dificultad para dejar de jugar, a pesar de que no es necesario ni adecuado en ese momento o situación; comprende, los indicadores de ansiedad y permanencia en el juego.

## FORMATO PARA EVALUAR PERTINENCIA Y CLARIDAD.

Con bondad nos referimos al grado de efectividad que presenta un reactivo para satisfacer el objetivo de su área de evaluación de una prueba. Para determinar el grado de efectividad o validez de cada reactivo se ha estimado los criterios de pertinencia y claridad los cuales se explican a continuación:

Pertinencia (P): El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

SI	El ítem SI es pertinente para la dimensión.
NO	El ítem NO es pertinente para la dimensión.

Claridad (C): El ítem se entiende sin dificultad. Es conciso, preciso y directo.

SI	El ítem SI presenta claridad.
NO	El ítem NO presenta claridad.

Objetivo del instrumento: Medir la adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de Ate, Lima.

### DIMENSIÓN 1: ABSTINENCIA.

		P		C		Sugerencia
		Si	No	Si	No	
1	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	X		X		
2	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	X		X		
3	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	X		X		
4	Me irrita /enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	X		X		
5	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos.	X		X		
6.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	X		X		



7	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	X		X		
8	Cuando me encuentro mal, me refugio en mis videojuegos.	X		X		
9	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	X		X		
10	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	X		X		

### DIMENSIÓN 2: ABUSO Y TOLERANCIA.

		P		C		Sugerencia
		Si	No	Si	No	
11	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	X		X		
12	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	X		X		
13	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	X		X		
14	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X		X		
15	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	X		X		

### DIMENSIÓN 3: PROBLEMAS ASOCIADOS A LOS VIDEOJUEGOS.

		X		X		
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	X		X		
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	X		X		
18	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	X		X		

19	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).	X		X		
----	--	---	--	---	--	--

#### DIMENSIÓN 4: DIFICULTAD DE CONTROL

	DIMENSIÓN 4: DIFICULTAD DE CONTROL	X		X		
20.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	X		X		
21.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	X		X		
22.	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego.	X		X		
23.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.	X		X		
24.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o del trabajo es ponerme con mis videojuegos.	X		X		
25.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	X		X		

Observaciones:

.....

El instrumento presenta claridad y pertinencia para su utilización

.....

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)    Aplicable después de corregir ( )    No aplicable ( )

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: MARTIN CASTRO SANTISTEBAN.


Especialidad del validador: PSICOLOGO – DOCENTE UNIVERSITARIO.

Formación Académica: PSICOLOGIA – MAESTRIA EN PS, CLINICA Y DE LA SALUD.

Área de experiencia profesional: CLINICA – SOCIAL.

Cargo Actual: DOCENTE – INVESTIGADOR.

Institución(es): UNIVERSIDAD SAN MARTIN DE PORRES - UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO.

Firma del Juez o Experto:  \_\_\_\_\_

PSICOLOGO - C. Ps. P. 3246.

DNI: 08553897.

Lima, 24 noviembre del 2020.

## **ESCALA DE EVALUACION DE AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES.**

Variable Agresividad: Es una reacción frente a un estímulo, interfiriendo las circunstancias en las que éste se presenta como si fuese un instinto interno, que se mantiene dormido y frente a una situación problemática se activa. Se representa como respuesta a alguna particularidad del individuo y se da con la finalidad de dañar a alguien o algo; puede ser física, verbal, ira y hostilidad (Buss y Perry, 1992).

- Dimensión de agresividad física: Es una conducta observable, que se manifiesta a través de golpes, implica contacto físico dirigida a hacer daños a otros.
- Dimensión de agresividad verbal: Se manifiesta a través de insultos, amenazas, discusiones, gestos violentos, de forma directa o indirecta.
- Dimensión de hostilidad: Se manifiesta a través del disgusto o desagrado hacia los otros; es una sensación de infortunio y/o injusticia, relacionado a un componente cognitivo.
- Dimensión de ira: Son sentimientos de enojo, desagrado, acompañada con irritación, furia o cólera, implica componentes emocionales.

### **FORMATO PARA EVALUAR PERTINENCIA Y CLARIDAD.**

Con bondad nos referimos al grado de efectividad que presenta un reactivo para satisfacer el objetivo de su área de evaluación de una prueba. Para determinar el grado de efectividad o validez de cada reactivo se ha estimado los criterios de pertinencia y claridad los cuales se explican a continuación:

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

SI	El ítem SI es pertinente para la dimensión.
NO	El ítem NO es pertinente para la dimensión.

Claridad: El ítem se entiende sin dificultad. Es conciso, preciso y directo.

SI	El ítem SI presenta claridad.
NO	El ítem NO presenta claridad.

Objetivo de la prueba: Mide la agresividad global y en cada una de las dimensiones: física, verbal, ira y hostilidad en adolescentes de una institución educativa de Ate, Lima.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES.**

Nº	DIMENSIONES / ÍTEMS	P		C		Sugerencias
		Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: AGRESIVIDAD FISICA</b>					
1.	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	X		X		
2.	Si me molestan mucho, puedo golpear a otra persona.	X		X		
3.	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	X		X		
4.	Me suelo involucrar en las peleas algo más de lo normal.	X			X	
5.	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	X		X		
6.	Hay personas que me provocan a tal punto que llegamos a pegarnos.	X		X		
7.	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.	X		X		
8.	He amenazado a gente que conozco.	X		X		
9.	He llegado a estar tan enojado que rompía cosas.	X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: AGRESIVIDAD VERBAL</b>	X		X		
10.	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.	X		X		

11.	A menudo no estoy de acuerdo con mis compañeros.	X		X		
12.	Cuando mis compañeros me molestan, discuto con ellos.	X		X		
13.	Cuando los demás no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	X		X		
14.	Mis amigos dicen que discuto mucho.	X		X		

### Segunda Parte

		P		C		Sugerencia
		Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 3: HOSTILIDAD	X		X		
15.	A veces soy bastante envidioso (a).	X		X		
16.	En ocasiones, siento que la vida me ha tratado injustamente.	X		X		
17.	Parece que siempre son otros los que tienen más suerte que yo.	X		X		
18.	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan disgustado por algunas cosas.	X		X		
19.	Sé que mis "amigos" hablan mal de mí a mis espaldas.	X		X		
20.	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.	X		X		
21.	Algunas veces siento que las personas se están riendo de mí a mis espaldas.	X		X		
22.	Cuando los demás se muestran especialmente amigables, me pregunto qué querrán.	X		X		
	DIMENSIÓN 4: IRA	X		X		
23.	Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida.	X		X		

24.	Cuando las cosas no me salen bien, muestro el enojo que tengo.	X		X		
25.	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.	X		X		
26.	Soy una persona tranquila.	X		X		
27.	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	X		X		
28.	Algunas veces me enojo sin razón.	X		X		
29.	Tengo dificultades para controlar mi genio.	X		X		

Observaciones: .....

El instrumento presenta claridad y pertinencia para su utilización.....

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)    Aplicable después de corregir ( )    No aplicable ( )

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: MARTIN CASTRO SANTISTEBAN.

Especialidad del validador: PSICOLOGO – DOCENTE UNIVERSITARIO.

Formación Académica: PSICOLOGIA – MAESTRIA EN PS, CLINICA Y DE LA SALUD.

Área de experiencia profesional: CLÍNICA – SOCIAL.

Cargo Actual: DOCENTE – INVESTIGADOR.

Institución(es): UNIVERSIDAD SAN MARTIN DE PORRES - UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO.

Firma del Juez o Experto: \_\_\_\_\_



PSICOLOGO - C. Ps. P. 3246.

DNI: 08553897.    Lima, 24 noviembre del 2020.