



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
TESIS**

**INFLUENCIA DE LA ADICCIÓN A LOS
VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA AGRESIVA EN
ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2021**

**PARA OPTAR POR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

Autoras:

Bach. Samame Ramirez Evelyn Vanessa

ORCID: (0000-0003-4089-5614)

Bach. Tirado Carranza Yadira

ORCID: (0000-0003-4661-7922)

Asesor:

Dr. Castillo Hidalgo Efren Gabriel

ORCID: (000-0002-7667-0807)

Línea de Investigación:

Comunicación Y Desarrollo Humano

Pimentel – Perú

2021

Aprobación de jurados



DR. SARMIENTO PEREZ LUIS ALBERTO

PRESIDENTE DE JURADO



Bredman Arteaga
BREDMAN ARTEAGA ROJAS
PSICÓLOGO CLÍNICO FORENSE
C.Ps.P. 14936

DR. ARTEAGA ROJAS BREDMAN EUSEBIO

SECRETARIO



DR. CASTILLO HIDALGO EFREN GABRIEL

VOCAL

Dedicatorias

A mi Dios:

Por brindarme la vida, estar conmigo en todo momento, y permitirme culminar mi carrera, con salud y a lado de los que más quiero, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por ser mí guía para lograr mis objetivos.

A mis padres:

Por su amor y apoyo incondicional, por sus consejos, valores, por ser ejemplos de esfuerzo y superación, por la perseverancia y constancia que infundieron en mí, salimos adelante a pesar de las adversidades.

A mis hermanos:

Por estar conmigo y por apoyarme siempre, siendo ellos mi motivación para que se sientan orgullosos de mí, ya que siempre están presentes en mi corazón.

Samamé Ramírez Evelyn Vanessa

A mis padres quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo, valentía y el de convertirme en la persona que soy.

A mis hermanos por el apoyo incondicional durante este proceso, por estar conmigo en todo momento gracias. Del mismo modo, agradecer a mis amistades que de una u otra forma confiaron en mí y me apoyaron cuando más lo necesitaba.

Yadira Tirado Carranza

Agradecimiento

A Dios, quien nos brindó vida, salud y nos permitió culminar nuestra etapa universitaria.

A nuestro asesor el Dr. Castillo Hidalgo Efren Gabriel, por saber guiarnos con paciencia y dedicación en todo el proceso de planificación, ejecución y culminación de este trabajo de investigación.

A los docentes quienes nos brindaron su apoyo y sus conocimientos para poder desarrollarnos como profesionales en el campo.

Por último, a la universidad por habernos abierto las puertas y permitido cumplir con nuestras metas.

Las autoras

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo principal determinar la influencia de la Adicción a los video-juegos en la Conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. El estudio se ha desarrollado en un enfoque cuantitativo, diseño no experimental-transversal y nivel explicativo. La muestra no probabilística estuvo constituida por 325 estudiantes del sexo masculino de 12 a 17 años de edad de 1° y 5° de secundaria. Para la recolección de datos se aplicó la técnica psicométrica y los instrumentos: Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Marcos y Cholíz adaptado a Perú por Salas y Merino (2017) y el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry adaptado a Perú por Matalinares et al., (2012), dichos instrumentos fueron sometidos a validez de contenido por juicio de expertos y confiabilidad por consistencia interna mediante prueba piloto, obteniéndose valores aceptables. Para el análisis de resultados se empleó el SPSS v25, JASP 0.14.1.0 y Microsoft Excel 2016. En base a los resultados se encontró que: la adicción a los videojuegos incide significativamente ($p < .01$) en la conducta agresiva encontrándose el 24.2% de la agresividad en los alumnos, en relación con las dimensiones: los problemas asociados a los videojuegos y Abstinencia influyen el 17.3% en la agresividad física, el 16.3% en la agresividad verbal, el 17.1% en la dimensión hostilidad y el 21.2% influye significativamente en la Ira.

Palabras clave: Dependencia a Videojuegos, Agresividad y Adolescentes.

Abstract

The main objective of this research was to determine the influence of video game addiction on aggressive behavior in high school students of an Educational Institution in Chiclayo, 2021. The study has been developed in a quantitative approach, non-experimental-cross-sectional design and explanatory level. The non-probabilistic sample consisted of 325 male students between the ages of 12 and 17 from 1st and 5th grade of secondary school. For data collection, the psychometric technique and instruments were applied: Video game dependence test (TDV) by Marcos and Cholíz adapted to Peru by Salas and Merino (2017) and the Aggression Questionnaire (AQ) by Buss and Perry adapted to Peru by Matalinares et al., (2012), said instruments were subjected to content validity by expert judgment and reliability by internal consistency through a pilot test, obtaining acceptable values. For the analysis of results, SPSS v25, JASP 0.14.1.0 and Microsoft Excel 2016 were used. Based on the results, it was found that: addiction to video games has a significant impact ($p < .01$) on aggressive behavior, with 24.2% of aggressiveness in students, in relation to the dimensions: problems associated with video games and abstinence influence 17.3% in physical aggressiveness, 16.3% in verbal aggressiveness, 17.1% in the hostility dimension and 21.2% influence significantly in anger.

Keywords: Dependence on Videogames, Aggression and Adolescents.

INDÌCE

Aprobación de jurados.....	ii
Dedicatorias.....	iii
Agradecimiento	iv
Resumen	v
Abstract.....	vi
I. INTRODUCCIÓN	8
1.1 Realidad problemática.....	9
1.2 Trabajos Previos.....	12
1.3 Teorías Relacionadas al Tema	16
1.4 Formulación del problema.	22
1.5 Justificación e importancia del estudio	22
1.6 Hipótesis	23
1.7 Objetivos.....	25
Objetivo general.	25
Objetivos específicos.	25
II. MATERIAL Y MÉTODO	25
2.1 Tipo y diseño de investigación	25
2.2 Variables, operacionalización	26
2.3. Población.....	27
2.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	28
2.5 Procedimiento de análisis de datos.	30
2.6 Criterios éticos.	31
2.7 Criterios de rigor científico	31
III. RESULTADOS	32
3.1. Resultados en tablas y figuras.....	32
3.2. Discusión de resultados.....	40
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	44
4.1. Conclusiones	44
4.2. Recomendaciones	44
REFERENCIAS.....	46
ANEXOS	50

I. INTRODUCCIÓN

El escenario del confinamiento, por la COVID-19, ha generado un impacto radical en los diferentes ámbitos de nuestras vidas, como en la ejecución de las actividades laborales, compromiso en el área académica y el tiempo de ocio se han visto restringidas por una limitación de la movilidad y una mayor estadía en el hogar, es por ello que, los adolescentes y niños se han visto sumergidos a un constante acercamiento de las diversas plataformas digitales, generando preocupación en el ámbito familiar por un uso desmedido de los mismos.

Por otro lado, los video-juegos plantean una alternativa para socializar, y disminuir los niveles de estrés, asimismo de ser una estrategia saludable de afrontamiento. Sin embargo, si el uso de estos video-juegos se prolongan en gran medida puede situar un riesgo en la conducta y en los estilos de vida no saludables lo que genera dificultades de adaptación una vez pasada la crisis del Covid-19.

Por lo tanto, los video-juegos para algunos niños y adolescentes son un medio actual de pasatiempo que llama la atención de niños y adultos, fruto de los avances electrónicos y de las telecomunicaciones, que, apoyados en la mercadotecnia de consumo, se han infiltrado en todos los hogares y más aún por todo esto de la pandemia.

Uno de los primordiales argumentos de los video-juegos mantiene su elevado potencial como incitadores de comportamientos agresivos entre los beneficiarios. Esto se genera porque en gran mayoría de video-juegos exponen niveles de violencia y agresividad que incitan a preocupaciones.

Por ende, la presente investigación tuvo como fin determinar la influencia de la Adicción a los video-juegos en la Conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. Con la finalidad de conocer la situación actual de los adolescentes y con ello proponer un nuevo aporte para esta línea de investigación, debido a que se ha visto limitada en la actualidad.

El informe de investigación se constituyó en cuatro capítulos:

En el primer capítulo se describe el problema de investigación, en el cual se presenta la realidad problemática, trabajos previos, teorías relacionadas al tema, formulación del problema, justificación e importancia del estudio, hipótesis y objetivos.

En relación con el segundo capítulo se abarcará el tipo y diseño de la investigación, variables y operacionalización, población, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad, procedimiento de análisis de datos, criterios éticos y criterios de rigor científico.

En cuanto al tercer capítulo se presentará resultados en tablas y figuras, discusión de resultados.

Finalmente, el cuarto capítulo estará basado en conclusiones y recomendaciones.

1.1 Realidad problemática.

Durante el desarrollo del ser humano, la adolescencia es la etapa que alcanza mayor atención, puesto que se desarrolla gran parte de su personalidad en donde adquiere un sin número de peculiaridades que va aprendiendo al interactuar con su ambiente colectivo. Hoy en día el adolescente se ha visto sumergido a las nuevas tecnologías debido a la situación que el mundo se encuentra atravesando, captando su atención y tiempo llegando a generar diversas consecuencias negativas al no darle un uso oportuno. Es por ello la importancia de examinar la adicción a los video-juegos y la relación con la conducta agresiva en la población de estudio (Faya y Gonzàles, 2020).

La adicción a video-juegos, fue tornándose en un problema significativo en la población estudiantil, puesto que lo perciben de una forma inofensiva, que tienden a presentar los púberes que usualmente realizan esa práctica. Lo cual, ha originado que las personas estén atentas del avance tecnológico, teniendo un alto efecto de la sociedad (Mateus y Brassset, 2002).

La adicción a los videojuegos se ha incrementado en tiempos COVID -19, por el aislamiento y distanciamiento con su entorno, según el especialista del Ministerio de Salud (Minsa), menciona que, a inicio de la pandemia COVID-19, se reportó un incremento del uso excesivo de video-juegos en la población infantojuvenil causado por el aislamiento y la ausencia de socialización con el medio que lo rodea. Asimismo, la psiquiatra Julissa Castro de dicho hospital, manifestó que en esta población aumento el avance tecnológico con fines educativos o como formas de distracción afectando así a diversos ámbitos de la vida de una persona (Diario El comercio, 2021).

Es por ello, la alta escala de recursos tecnológicos que ha producido grandes variaciones significativas en el contexto personal, comunitario, y en los tiempos de descanso; siendo esta la población más vulnerable a las nuevas tecnologías. A la vez son diversas las ventajas que proporcionan como: la comunicación, sociabilización, información, los espacios sociales y de diversión (Coppari et al., 2017).

Según Coppari et al. (2017) indica que la adicción global a las nuevas tecnologías contribuye a la sociedad, de manera que puedan estar más cerca de su entorno, desarrollándose bajo ciertos parámetros. Sin embargo, estudios realizados evidenciaron un manejo equivocado, del empleo de las nuevas tecnologías, el cual ha sido agregado a diversos resultados desfavorables, reflejándose como una adicción tecnológica y conductual. Por lo que, el manejo de video-juegos puede llegar a alterar el estado emocional, comprensión y comportamiento que incitan al abuso escolar. Olson (2004) en una meta estudio de investigaciones mostro que el riesgo a videojuegos agresivos se relaciona con el aumento de pensamientos e ideas negativas, sentimientos de enojo, ataques, así mismo con una decreciente relación con su entorno.

Sherry (2001) sostiene que la evidencia empírica avala que la adicción de videos incrementa el comportamiento de los púberes, como en el estudio de Anderson et al. (2008) quienes identificaron una interacción inadecua debido al contenido violento de videojuegos que eran percibidos por una parte de individuos. Es así que, un inapropiado manejo psicosocial es un factor básico para el

incremento de patrones adictivos de manejo, que se ha visto asociado con el género masculino, tiempos de ocio y causas socio familiares (Buiza et al., 2017).

Por otro lado, Vallejo y Capa (2010) en su estudio en Lima Metropolitana identificó que asociado al uso excesivo de videojuegos, baja asertividad, el rendimiento académico reduce; hallándose estas variables condicionadas debido al uso desmedido de videojuegos, concluyendo que la adicción a los video-juegos destaca en el sexo masculino y predomina el uso en su casa y cabinas de internet.

Por otra parte Cahuaza y Paz (2019) estima que en el DSM-5 determina y/ o evalúa que un individuo adicto al juego tiene que presentar como mínimo cuatro de los síntomas: deseo de poner grandes apuestas de dinero, enfado, ansiedad, frustración al momento que intentan cerrar el juego , constante trabajo para el autocontrol, disminución o renuncia a la adicción, sin ningún resultado obtenido proyectándose ideas de apuestas en un futuro, cada vez que realiza apuestas tienden a presentar episodios de ansiedad y abatimiento. A pesar de a ver perdido estas personas, suelen tener una necesidad constante por apostar, sin importarle el riesgo que pueda ocasionar en los diferentes aspectos de su vida. Los mencionados síntomas deben ser persistentes entre doce meses.

En cuanto a la agresión, se define como la conducta que crea daños en el individuo y la desolación del mismo. Bandura y Ribes (como se citó en Muñoz, 2000). Laplanche y Pontalis (2004) refiere que, al hablar de agresividad, es fijar tendencias que se pueden enfocar a construir conductas reales dirigidas a destruir, controlar, humillar, etc. En la revisión de evidencia empírica, Letona (2012) ejecuto un estudio en ciberadicción a los video-juegos y agresividad en 45 adolescentes, caracterizando a la agresividad como una conducta con el fin de producir lesiones físicas a otro individuo, mostrando acciones explícitas e implícitas. Es por ello, que establece a la violencia como una forma de agresividad que va más allá de lo habitual.

En la revisión de estudios se ha identificado que la adicción a los video-juegos se relaciona con la conducta agresiva y se conjetura que haya incremento por el distanciamiento y confinamiento social ante la pandemia COVID 19. Sin embargo, no se evidencian investigaciones que avalen a dicho estudio, debido al

reciente acontecimiento. Es por ello que se encuentra un vacío teórico que el presente estudio pretende resolver.

Por lo consiguiente, la investigación se realizará en una Institución Educativa pública de Chiclayo con alumnos de secundaria del sexo masculino, puesto que se identificó en dicho grupo el uso excesivo de video-juegos, siendo una problemática sobresaliente, lo cual se ha visto un aumentó debido a la coyuntura actual que estamos atravesando por la pandemia COVID-19, teniendo consigo problemas académicos, sociales, familiares, personales, en los estudiantes de la Institución Educativa, evidenciándose mediante comportamientos agresivos con los miembros de su familia, que demuestran a causa de los diversos video-juegos que ejecutan (Arteaga,2018).

Siendo así la importancia de dicho estudio puesto que nos permitió instaurar la conexión entre Adicción a los video-juegos y conducta agresiva en los alumnos de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

1.2 Trabajos Previos

a) A nivel internacional.

Andrade y Moscoso (2019) en Ecuador, realizaron una investigación con el objetivo determinar la prevalencia y los factores asociados a la adicción a video-juegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular La Asunción. Empleo un diseño transversal con 246 participantes mediante el muestreo aleatorio simple, se empleó una entrevista auto aplicada. Se obtuvieron los siguientes resultados que: 231 alumnos se hallaron que la prevalencia de adicción fue 31.1% (24.9 – 37.0) y fue mayor en los varones. Asumiendo como factores relacionados: jugar todos los días [RP 5.2 (IC 95%: 3.2 – 8.3)], jugar más de 3 horas diarias [RP 4.1 (IC 95%: 3.1 – 6.9)], inicio en video-juegos < 9 años [RP 2.8 (IC 95%: 1.6 – 4.9)], sexo masculino [RP 2.6 (IC 95%: 1.6 – 4.1)], disfunción familiar [RP 2.5 (IC 95%: 1.6 – 3.7)], ansiedad y depresión [RP 2.3 (IC 95%: 1.6 –3.3)] y consumo y adicción a las drogas [RP 1.9 (IC 95%: 1.1 – 3.1)].

Chahín y Libia (2011) en Colombia, examinaron a un grupo de 254 estudiantes colombianos ($n=254$) entre las edades de 12 y 17 años ($M = 14.18$; $DE = 1.47$) teniendo como fin identificar la conexión entre actividad física con la agresividad y conducta impulsiva con video-juegos. Se obtuvo como resultado que presentan conexión estadísticamente relevante, en cuanto a actividad física y el componente cognitivo de impulsividad ($r = .192$; $p < .001$) y el uso de video-juegos ($r = .142$; $p < .05$). Por otro lado, evidenciándose diferencias, en relación al sexo masculino en cuanto ejecución de actividad física en estudiantes ($U=5555.0$; $p < .001$). Con referente a edad no se identificaron discrepancias ($\chi^2(5) = 7.42$; $p = .191$), así mismo no se encontraron relaciones significativas con agresividad y tampoco en el factor de impulsividad.

Ricoy (2015) en España, ejecutaron un estudio teniendo como objetivo notar la pérdida de tiempo en los juegos online y en qué lugares lo practican con mayor firmeza, en cuánto a la muestra fue compuesta con 124 estudiantes del nivel secundario, creando su instrumento de "ad hoc" diseñado en relación a los objetivos de su estudio, esta investigación es de tipo descriptivo correlacional, obteniendo el resultado del 6,5% de alumnos utiliza los dispositivos digitales para jugar.

Alonso y Romero (2017) en España, elaboraron un estudio teniendo como propósito, examinar la relación entre uso problemático de los video-juegos e internet y los rasgos de personalidad y problemas de conducta, para su estudio se contó con 88 niños y adolescentes. Se empleó el instrumento de Adicción a Internet y el Test de Adicción a Videojuegos, se obtuvo que: el 31,8% de estudiantes emplean de manera equivocada y el 18,2% dan una inadecuada utilización a video-juegos.

Fuentes y Perez (2015) en Colombia, este estudio tuvo como objetivo indicar el desmedido empleo de video-juegos no dirigidos, el cual incide en el rendimiento escolar y conducta, su estudio estuvo conformó por 480 estudiantes varones de cinco colegios estatales, de 11 y 19 años, en Sincelejo- Sucre, clientes de video-juegos. Percibiendo que el deseo por jugar a los video-juegos se presenta en un nivel más alto en adolescente de 13 y 15 años. Por otra parte,

evidencian que el 80% de los entrevistados tienen más de 4 horas libres, en donde la mayor parte de horas es empleada para jugar video-juegos y 27% destinan 4 horas a más para dicha actividad y menos tiempo en diversas actividades. Para eso se empleó un sondeo con preguntas abiertas y cerradas, los resultados fueron extraídos a través de la estadística descriptiva. Extrayendo como resultado un 81,8% presentan deficiente rendimiento académico. Por lo consiguiente el uso de video-juegos ha causado dependencia, comportamientos agresivos, separación con su entorno y alteración de su salud mental. No obstante, adoptaron destrezas y estrategias de pensamiento.

b) A nivel nacional

Faya y Gonzales (2020) en Trujillo, su estudio se centra, en establecer la conexión entre adicción a video-juegos y conducta agresividad en alumnos del sexo masculino, de la ciudad de Trujillo. Fue de tipo correlacional, la población fue de 347 estudiantes, emplearon el test de Agresión y el TDV. Obteniendo una similitud en un rango moderado entre la adicción a los video-juegos y conducta agresiva ($RS=0.428$; $p<0.01$) en los púberes; según la correlación de variables se identificó que la hostilidad obtuvo un rango bajo. Además, se encontró, que una parte de usuarios presentó nivel promedio de agresividad, y la mayor parte de púberes un nivel mesurado de adicción a los video-juegos.

Quispe (2016) en Puno, tuvo como objetivo delimitar si los video-juegos se vincula con las relaciones interpersonales en los adolescentes. Su población se conformó por 120 alumnos. La investigación es de tipo no experimental como diseño descriptivo – correlacional. Logrando como resultado un rango de significancia de 5% y de confianza de 95% indicando que el 32.5% de alumnos emplean video-juegos con contenido de guerras y peleas; así mismo, el comportamiento ante una agresión se da mediante golpes. Por otra parte, el 28.3% muestran ataques verbales con sus compañeros en la ejecución de video-juegos agresivos.

Arteaga (2018) en Lima, su estudio se enfoca en establecer la conexión entre la dependencia a video-juegos y la conducta agresiva en adolescentes, teniendo como diseño no experimental-transaccional de tipo descriptivo-correlacional, su población fue de 100 estudiantes, de 12 a 19 años. Se empleó el TDV y el Cuestionario de Agresión. Los hallazgos evidenciaron una correlación moderada de ($.508$) de tipo directa y significativa.

Vara (2018) en Lima, su investigación, fue instaurar la similitud entre la adicción a los video-juegos y la agresividad en 306 alumnos, de 13 a 17 años. Emplearon dos test: el instrumento de dependencia a Video-juegos y el test de Agresión. Encontrándose, una similitud positiva, moderadamente baja y altamente significativa ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$), estableciéndose que, la adicción a los video-juegos y sus factores, presenta diferencias altamente significativas ($p < 0.001$), en relación al género y tiempo empleado a la semana. Entre la agresividad y sus elementos muestran diferencias significativas ($p < 0.05$) en los componentes enemistad, comportamiento agresivo y rabia de acuerdo al sexo, edad y nivel escolar.

Cahuana y Claudio (2014) en Ayacucho, su estudio se centró en determinar la conexión entre los video-juegos y el comportamiento agresivo, usando como métodos: Enfoque cuantitativo, tipo analítico, nivel: descriptivo y de diseño transversal. El grupo se conformó por estudiantes de 10 -19 años quienes emplean los video-juegos, en las cabinas de internet: La prueba es no probabilístico intencional conformada por 110 estudiantes. Esta investigación obtuvo que: el 80.95 de estudiantes optan por jugar un video-juego de contenido violento como (Dota II, Counter) siendo de riesgo para el estado mental de los estudiantes. El 57.3% de estudiantes muestran un comportamiento agresivo y el 35.5% se encuentran jugando acerca de 2 años. El 40% de usuarios se entretienen entre 5 a más y prevalece el 36.4% del comportamiento agresivo. El 39.1% de estudiantes juegan por un periodo de 3 a más horas por día y prevalece un 36.4% de comportamiento agresivo. Se concluye que: se encuentra relación directa entre video-juegos y comportamiento agresivo en clientes de las cabinas de internet. Demostrando con la utilización de las pruebas estadística Chi Cuadrado (X^2), de independencia al 95% de confianza. ($P < 0.05$).

c) A nivel local

Guevara (2020) en Chiclayo, su investigación se centró en instaurar la correlación actual en base a la variable adicción a video-juegos y agresividad en estudiantes de secundaria. Se empleó como diseño metodológico adquirido siendo el correlacional, contando con 49 participantes de las edades 11 y 12 años; para ello se utilizó dos test: el instrumento de dependencia a video-juegos y el cuestionario de agresividad. Teniendo como resultados un factor de correlación de Pearson de 0,777, encontrándose relación en las variables analizadas en los participantes.

Quijano y Rios (2015) en Chiclayo, en su estudio su objetivo fue determinar el nivel de agresividad en adolescentes de secundaria de una Institución Educativa Nacional de La Victoria-Chiclayo-2014. Su muestra fue constituida por 225 adolescentes de 1° a 5° del nivel secundario, del sexo femenino y masculino de 12 y 17 años de edad. Su estudio fue de tipo aplicada – no experimental y como diseño descriptivo. Empleándose como test el cuestionario de Agresión. Se concluye que presentan un rango medio de agresividad, según el género se alcanzó un grado medio para masculino y femenino y con relación al nivel escolar se encontró un rango elevado de agresividad.

1.3 Teorías Relacionadas al Tema

1.3.1. Adicción a los videojuegos

Vacca (1998) refiere que, es una alteración crónica causando un trastorno autodestructivo progresivo, mediante un vínculo patológico relacionándose un individuo con un objeto (usualmente electrónico), generando daños tanto físicos como psicológicos. El uso excesivo de video-juegos trae consecuencias perjudiciales, el cual repercute en los diferentes ámbitos de su vida. Es así que, el tiempo empleado en los video-juegos online afecta el desarrollo normal de los individuos, teniendo como consecuencia somnolencia, reducción de tiempo dedicado a sus deberes.

Viñas (2009) indica que en ocasiones la ejecución desmedida de los videojuegos genera en las personas, el descuido de su higiene personal y la inapropiada relación interpersonal.

El Centro Estatal de Vigilancia Epidemiológica y Control de Enfermedades (como se citó en Corrales, 2019), indica que el factor más predominante de la adicción a los videojuegos es la evocación agradable de liberación de dopamina en el cerebro y disminución de angustia al jugar. Asimismo, Corrales (2019) menciona las siguientes causas: Personalidad dependiente: Se inclina a sufrir adicción a los video-juegos a causa del dominio que se ejecuta en el sujeto, problemas familiares: Se resguardan en los videojuegos como forma de huir ante los problemas familiares, problemas escolares y/o sociales: Dificultades que presentan debido a la incorporación en su entorno social.

En cuanto a las características comportamentales de la adicción a videojuegos, según Labrado., et al (2014) identifican las siguientes:

En la descripción de las características de la persona, se identifica aspectos personales los cuales están ligados a la ejecución del juego; teniendo así el género (puesto que el 90% de varones emplean los video-juegos) y que estos van cambiando de educativo. acuerdo a la edad y el nivel.

En relación a las características de personalidad, enfatiza la relación del uso de video-juegos con inclinaciones interpersonales evasivas y esquizoides, introversión, inhibición social, agresión y hostilidad, búsqueda de sensaciones, bajo autocontrol y rasgos narcisista, baja autoestima, estado y rasgo de ansiedad, baja inteligencia emocional.

Motivación para jugar: los adolescentes pueden estar motivados por ciertos factores lo cual lo conlleva a realizar dicho juego: teniendo así, factores personales, emociones negativas, estrés, miedo, disociación, emoción, desafío, entretenimiento, amistad/relaciones virtuales, empoderamiento, dominio, control, recompensa e inmersión.

En la revisión de modelos teóricos de adicción, Marks (Citado por Alave y Pampa, 2018) la adicción se centra en un criterio conductual de las teorías de aprendizaje, menciona que los comportamientos se alteran al inicio a través de un reforzador positivo. El cual experimenta el placer del consumo mediante la conducta persistente.

Vallejo y Capa (2010) refieren que las adicciones no solo se relacionan a sustancias psicoactivas, también, abarca el contacto que presenta un sujeto tanto físico como psicológico, evidenciándose en una idea fija y falta de control de sí mismo, teniendo resultados negativos, apartando su estabilidad y la de su entorno.

Por otro lado, Alave y Pampa (2018) refieren las siguientes características que presentan los individuos con rasgos de adicción: Preocupación excesiva: El individuo que evidencia indicios de adicción, a los video-juegos frecuentemente demuestra inquietud cuando se encuentra lejos de ellos, manifestando con irritabilidad y desinterés. Mentir sobre el uso de los videojuegos: los individuos menosprecian las horas que pasan jugando, empleando pretextos para utilizar la computadora con fines educativos. Falta de control: Un individuo con tendencia a caer adicto a los video-juegos, no tiene el control de sus impulsos, puesto que, ingresa con la intención de pasar de 15 a 20 minutos, sin embargo, el tiempo se alarga convirtiéndose en horas.

Pérdida de tiempo: Los individuos con vulnerabilidad de adicción pueden permanecer frente al video-juego, sin importar los riesgos que estos ocasionen. Impacto negativo en otros aspectos de la vida: Un individuo con indicios de adicción, desatienden su apariencia en su vida diaria y se aíslan de su entorno.

Escondarse de situaciones o sentimientos negativos o incómodos: Algunos individuos hacen uso de los videojuegos como forma de refugio ante problemas, sentimientos incómodos y situaciones estresantes.

Actitud defensiva: Es usual en sujetos con rasgos de adicción a los video-juegos, se pongan a la defensiva cuando le reprochan que pasan mucho tiempo jugando sin importar el distanciamiento social o familiar.

Mal uso del dinero: El individuo adicto a los video-juegos gasta una alta cantidad de dinero, con el fin de jugar o comprar artículos relacionados a su videojuego.

Sentimientos encontrados: Esto puede darse cuando el sujeto pasa demasiado tiempo jugando o por algún reclamo de sus familiares, causando en el sentimiento negativo.

Perez (2011) menciona los tipos de video-juegos, describiéndolo en 5 niveles de 29: Los estratégicos, aventura y acción, arcade y acción, simulador virtual y por último deportivos. Así mismo, Elliott et al. (2012) clasifico los video-juegos como juegos online, en acción de un individuo, así mismo, los preferidos por una reducida cantidad de personas son: los video-juegos multijugadores.

Referente a las dimensiones de adicción a los video-juegos Choliz y Marco (2011) mencionan que existe 4 factores:

Abstinencia: Se manifiesta por las ausencias del uso a video-juegos, como a la falta de inclinación de los mismos y así tranquilizar y disminuir las dificultades.

Abuso y Tolerancia: Refiere que el juego se ejecuta de forma gradual y de manera desenfrenada.

Problemas asociados a los videojuegos: Efectos perjudiciales la cual se manifiesta de manera desmedida al momento de jugar y afectando las relaciones con su entorno e ingesta de comidas rápidas.

Dificultad de control: Se evidencia al momento de no realizar el juego, estando en ocasiones abatido en el mundo de los videojuegos, así como el deseo desenfrenado de empezar.

1.3.2. Conducta agresiva

Según la Real Academia Española (2014) describe al comportamiento agresivo como la inclinación a reaccionar de manera agresiva. Asimismo, Bandura (1973) define a la agresividad como un modelo de comportamientos innatos enmarcados por reforzadores, causando daños perjudiciales.

La conducta agresiva es definida como el acto violento en contra de otros, es el afán de agraviar, perjudicar de cualquier forma a otra persona como resultado de sus propios hechos (A. H. Buss, 1989).

Catañeda y Montes (2010) caracteriza a la conducta agresiva de dos formas: primero, la liberación de un estímulo perjudicial, segundo un ambiente interpersonal; deduciendo que el comportamiento agresivo es una reacción que evoca componentes sumamente perjudiciales. Por lo tanto, Cols (2009) manifiesta que la conducta es una u otra manera alterar la intención de incitar a dañar o crear incomodidad a otras personas u objeto.

En cuanto a factores de la agresividad Quijano y Rios (2015) mencionan que la familia, escuela, sociedad-cultura y rasgos personales, repercuten en la conducta agresiva, el núcleo familiar se presenta a través de modelos educativos y doctrina autoritaria y evidencia de comportamientos agresivos en la escuela se muestra por una presencia autoritaria, falta de ejecución de planes preventivos acerca de temas del maltrato escolar.

Según Letona (2012) manifiesta las siguientes consecuencias de una conducta agresiva. la persona tiende a aislarse, ser introvertida, personalidad antisocial, violencia, delincuencia, fracaso escolar y desinteresados por lo que acontezca en su entorno.

Referente a aspectos teóricos de agresividad, Paz y Carrasco (2006) refiere que, las teorías conductuales definen a la agresividad como comportamientos adquiridos los cuales permanecen a partir de las eventualidades de reforzamiento y castigo inapropiado. Es por ello que, las intervenciones conductuales se fijan en el reaprendizaje de las conductas no agresivas, teniendo

como estrategia el refuerzo constante de sanciones con la finalidad de cambiar la conducta agresiva.

Bandura (2001) manifiesta que los individuos imitan comportamientos agresivos mediante la observación de la otra persona. Dicha teoría destaca a través, del entorno social el aprendizaje de conductas violentas, debido a los estereotipos causando daños materiales o tangibles que pueden producir, no obstante, se observa que las personas frecuentemente no agreden, con la intención de dañar, sino de protegerse de ciertas situaciones.

Así mismo, Dorantes (2017) menciona que existe semejanza entre la variable adicción a los video-juegos y conducta agresiva, debido al uso excesivo de video-juegos y el contenido violento que muestra, causando en ellos conductas violentas y repercutiendo en las diversas áreas de su vida, en donde el adolescente imita estas conductas a base de la observación e imitación.

El comportamiento agresivo busca sus propios intereses sin preocuparse por el prójimo, es así que, se expone características básicas para reconocerla, evidenciándolo a través de: nuestras expresiones corporales, por otro lado, pueden usar palabras ofensivas o intimidación hacia otras personas (Alvino, 2013).

De acuerdo con Buss y Perry (1992) menciona los siguientes factores:

Agresividad Física: se evidencia a través de golpes, daños del cuerpo haciendo uso de su propia fuerza u otro objeto, siendo definitivo para causar alguna lesión.

Agresividad Verbal: Evidenciada mediante apodos para identificar a otras personas, difundiendo comentarios mal intencionados que pueden herir a las personas.

Ira: Emoción que cambia su intensidad, comprendiéndose desde aspereza hasta la aflicción. De este modo, el enojo forma parte de una emoción, la cual se muestra como resultado irritante.

Hostilidad: Se describe básicamente por el desinterés y desmotivación, causado por sensaciones de individuos ajenos al problema y de alguien que se encuentra en competencia con otros sujetos, queriendo ocasionar daños u observación a las otras personas perjudicadas.

En la fundamentación teórica de la relación entre las variables de estudio, la adicción a los video-juegos constituye un patrón repetitivo en la cual los niños y adolescentes permanecen horas con la finalidad de reducir ese deseo y por lo tanto evitar el malestar entendiéndose que una persona tiene un patrón adictivo generando un cambio en su comportamiento tornándose, demandante, exigente y comenzando a relacionarse con otras personas con un deterioro en su comportamiento social. En ese sentido los niños y adolescentes que están expuestos a los video-juegos no solamente tienen el impulso o fan de acceder al juego, si no también dentro de su presión familiar perciben imágenes agresivas que van desarrollando posteriormente por la imitación de esas conductas. Es por ello, que la teoría del aprendizaje social de Bandura, Grasec y Menlove (1966) refieren que la conducta humana y su manejo psicológico es el resultado de la interacción mutua y constante entre el sujeto y el medio que lo rodea, siendo así que, una vez aprendidas estas conductas se ponen en uso estando fortalecidas debido a experiencias externas como la frustración, dolor, incitación, etc. Concluyendo así que, los adolescentes pueden llegar a aprender modelos agresivos en los videojuegos y posteriormente mostrarlo ante cualquier situación.

1.4 Formulación del problema.

¿Cuál es la influencia de la Adicción a los videojuegos y Conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021?

1.5 Justificación e importancia del estudio

La justificación teórica de la presente investigación busca dar a conocer la influencia que existe entre la adicción a videojuegos y de qué manera se manifiesta en la conducta agresiva, siendo los adolescente los más vulnerables ante la tecnología digital, puesto que se ha visto el incremento del uso desmesurado a causa de la coyuntura que actualmente estamos atravesando,

COVID -19, es por ello que la investigación propuesta busca enfocarse en teorías e investigaciones, encontrado si estas variables se relacionan entre sí, permitiendo incrementar los conocimientos del mencionado tema.

La justificación metodológica de dicho estudio se conduce en que pretende ejecutar con toda la propiedad científica planteada, empleando método cuantitativo, como diseño descriptivo correlacional, el cual autorizo tener información objetiva y sobresaliente. Para ello se utilizó dos instrumentos con el fin de cuantificar las variables analizadas: instrumento de dependencia a videojuegos de Cholíz y Marco y el test de agresión de Buss y Perry. De manera que, los resultados de mencionada investigación, contarán con un sustento en técnicas de investigaciones válidas en el entorno, contribuyendo así a futuras investigaciones.

A nivel práctico este estudio, pretendió informar a los encargados que dirigen dicha institución para que en base a los resultados obtenidos elaboren acciones y ejecuten actividades que contrarresten el uso desmedido de juegos online en el ámbito educativo.

1.6 Hipótesis

Hipótesis general

H1: La Adicción a los video-juegos influye significativamente en la Conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Ho: La Adicción a los video-juegos no influye significativamente en la Conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Hipótesis específicas

Hi₁: La abstinencia influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Ho₁: La abstinencia no influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Hi₂: El abuso y tolerancia influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Ho₂: El abuso y tolerancia no influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Hi₃: Los problemas asociados a los video-juegos influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Ho₃: Los problemas asociados a los video-juegos no influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Hi₄: La dificultad de control influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Ho₄: La dificultad de control no influye significativamente en las dimensiones de conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

1.7 Objetivos.

Objetivo general.

- Determinar la influencia de la Adicción a los video-juegos en la Conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Objetivos específicos.

- Describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la agresividad física en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.
- Describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.
- Describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la variable hostilidad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.
- Describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la variable ira en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

II. MATERIAL Y MÉTODO

2.1 Tipo y diseño de investigación.

El enfoque de dicha investigación es de tipo cuantitativo, según Hernández et al. (2014) dicho enfoque emplea la recopilación de datos para comprobar una hipótesis, a través de la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de determinar características de las variables.

El diseño es no experimental, dado que se trabajó sin la manipulación de las variables, para luego, explicar o analizar dichos resultados. Así mismo el corte es transversal explicativo debido a que accede a instaurar

particularidades de una problemática específica y las causas relacionadas a ello (Hernández et al., 2014). Teniendo como siguiente esquema:

$X_1 \longrightarrow Y_1$

Donde:

X_1 : Medición de la variable Independiente: Adicción a los video-juegos

- : Relación entre las variables

Y_1 : Medición de la variable dependiente: Conducta agresiva

2.2 Variables, operacionalización.

Variable independiente: Adicción a los videojuegos

Definición conceptual:

Patrón de comportamiento caracterizado por el abuso de videojuegos en forma continuo, sistemática, que se inicia como una distracción y progresivamente dedica mayor tiempo y desatiende otras actividades personales y le genera dificultad y malestar abandonarlo (Choliz y Marco, 2011)

Definición Operacional:

La adicción a los videojuegos ha sido medida a través de las puntuaciones obtenidas en el instrumento dependencia a video-juegos de Choliz y Marco (2011) que explora abstinencia, abuso y tolerancia y problemas asociados a los videojuegos.

Abstinencia: Se refiere a la renuncia voluntaria de video-juegos.

Abuso y Tolerancia: Indica que el juego se realiza de manera sucesiva y sin moderación.

Problemas asociados a los videojuegos: manifiesta de manera excesiva al momento de jugar y perturbando sus relaciones con su entorno.

Dificultad de control: se muestra al no realizar el juego presentando un deseo desenfrenado de empezar.

Variable dependiente: Agresividad

Definición conceptual:

Es una reacción persistente, la cual evidencia características de las personas; teniendo como fin dañar a otro sujeto. La agresividad puede manifestarse de dos maneras ya sea física y verbalmente, estas van a acompañadas de ira y hostilidad (Buss y Perry, 1992).

Definición Operacional:

La agresividad se medirá mediante las puntuaciones obtenidas en el instrumento de agresividad de Buss y Perry (1992), que explora agresividad física, agresividad verbal, hostilidad.

Agresividad Física: Se evidencia a través de golpes.

Agresividad Verbal: Se demuestra mediante apodos para identificar a otras personas.

Ira: Sentimientos de enfado de intensidad variable.

Hostilidad: Se describe básicamente por el desinterés y desmotivación, causado por sensaciones de individuos.

2.3. Población

Hernández et al.(2014) refieren que la población es la totalidad de los casos que se relacionan con características observables en un determinado lugar y tiempo. Es por ello que, la población seleccionada fue de 3000 estudiantes del sexo masculino de 12 a 17 años de 1°y 5° del nivel secundario de una Institución pública de Chiclayo.

En cuanto a la muestra, según Hernández et al. (2014) manifiestan que es el subconjunto característico de la población, en la que debe establecerse y delimitarse con regularidad. Para la ejecución de este estudio, la muestra estará constituida por 325 estudiantes del sexo masculino, para lo cual se trabajó con una muestra no probabilística de tipo intencional.

Los estudiantes que participaron en este estudio cumplirán los siguientes criterios: en cuanto a los criterios de inclusión: Alumnos del 1º y 5º del nivel secundario de dicha institución, pertenecer al sexo masculino, tener edad entre 12 a 17 años, que registren matrícula a partir del año 2019, tener conocimiento en relación a los video-juegos, responder las interrogantes de los test con transparencia, constancia de aceptación y participación para la investigación. Referente a criterios de exclusión: Mayores de 18 años, registrar matrícula a partir del año 2020, no haber firmado la constancia de participación.

Es por ello que para determinar la muestra se contó con el marco muestral, debido a que establece a los participantes de la población seleccionada (Hernandez et al., 2014).

2.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Se empleó la técnica psicométrica, debido que presenta base científica y una validez estadística que permite medir las cualidades y características psicológicas del individuo, suscitando resultados cuantitativos en donde se evidenciará información detallada de los sujetos (Molina, 2017).

Para la investigación se utilizó dos instrumentos, el test de dependencia a video-juegos, modificado al Perú por Salaz y Merino (2017) conformada por 25 ítems y 4 dimensiones las cuales son: abstinencia compuesta por 11 ítems (3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 25), abuso y tolerancia integrado por 5 ítem (1,5,8,9 y 12), problemas relacionados con los video-juegos planteado por 4 ítems (16,17,19 y 23), dificultada de control constituido por 6 ítems (2,15,18,20,22 y 24). El instrumento está conformado por la escala de tipo Likert de 5 puntos (0= totalmente en desacuerdo, 1= un poco en desacuerdo, 2= neutral, 3= un poco de acuerdo y 4= totalmente de acuerdo), la calificación será de; 76 a más muy alto, 51 a 75 alto, 26 a 50 medio y menos a 25 bajo. Aplicación de manera individual y colectiva desde los 11 a 18 años.

Con respecto a la validación fue adaptado por un grupo de psicólogos de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, se elaboró con una validación inter jueces, quedando el instrumento en 32 reactivos,

aplicándose a 621 niños y adolescentes de ambos sexos de 10 y 16 años. Posteriormente realizado el estudio factorial, del test en donde se redujo a 25 ítems, considerando 4 dimensiones: Abstinencia (10 reactivos), Abuso y tolerancia (5 reactivos), Problemas ocasionados (4 reactivos) y Dificultad de control (6 reactivos). Seguidamente, se dirigió a identificar la consistencia interna a través del coeficiente de Alfa de Cronbach teniendo como efecto 35 coeficiente de 0.75 para abstinencia, en cuanto a abuso y tolerancia de 0.71, en el factor problemas ocasionados se halló 0.68 y para dificultad de control un coeficiente de 0.77. Así mismo, en cuanto al instrumento general se halló un coeficiente de 0.79.

Para fines de la investigación se realizó la valoración del Test de Dependencia a Video-juegos por juicio de expertos, para lo cual se trabajó con 5 psicólogos con grado de magister como mínimo cuyo índice de acuerdo de Aiken fue .95 a 1 manifestando que los reactivos contienen claridad, semántica y sintaxis apropiada.

Así mismo, para la caracterización psicométrica, se aplicó una prueba piloto contando con una muestra de 210 estudiantes con características similares a la población de estudio, obteniendo los siguientes resultados: En relación a confiabilidad en la escala global obtuvo un coeficiente Omega Mc Donald de .831 en la valoración hasta .886, con respecto a dimensiones: Abstinencia presento un coeficiente Omega Mc Donald de .737; abuso y tolerancia de .656; problemas asociados a los videojuegos un valor de .636 y en la dimensión de dificultad de control un coeficiente de .466.

Referente al segundo instrumento, el cuestionario de agresividad, modificado a la realidad nacional por (Matalinares et al.,2012) conformado por 29 reactivos y 4 dimensiones; agresividad física planteado por 10 reactivos (1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29), agresividad verbal establecida por 5 reactivos (2,6,10,14 y 18), hostilidad constituida por 8 (4,8,12,16,20,23,26 y 28), ira conformada por 7 ítems (3,7,11,15,19,22 y 25). El instrumento presenta una escala de tipo Likert de 5 puntos (CF= completamente falso, BF= bastante falso para mí, VF= ni verdadero ni falso para mí, BV= bastante verdadero para mí y CV= completamente verdadero para mí), la calificación será en el rango de; 99 a más muy alto, 83 a 98 alto, 68 a 82 medio, 52 a 67 bajo y menos a 51 muy bajo. Aplicación de manera individual y colectiva de 10 a 19 años con un tiempo de 20 minutos aproximadamente.

De la misma manera, para la determinación psicométrica del test de Agresión se contó 5 psicólogos con grado de magister cuyo índice de acuerdo de Aiken fue de .95 a 1 se aplicó una prueba piloto contando con una muestra de 210 estudiantes con características similares a la población de estudio, obteniendo los siguientes resultados: En relación a fiabilidad se obtuvo un valor de 0,836 para la escala general. En cuanto a factores: de 0.68 para agresión física, agresión verbal de 0,56, en relación a ira de 0,55 y en el factor de hostilidad de 0,65. En relación a la validez se ejecutó un análisis factorial exploratorio, mediante el método de los componentes principales teniendo como resultado el 60,8% de la varianza total acumulada.

Por lo tanto, los instrumentos presentan valores aceptables en validez de contenido y confiabilidad, siendo aptos para la aplicación de futuras investigaciones.

2.5 Procedimiento de análisis de datos.

El proceso de datos y análisis estadístico se empleó el SPSS v.25.0, JASP.0.14.1 y Microsoft Excel 2016. Se inició con la revisión de manera detallada por cada test aplicado con la finalidad de comprobar que todos los reactivos hayan sido respondidos y a la vez se codificó cada evaluación en donde se acoplará con los dos test de medición y se planteará la base de datos acorde a la operacionalización de las variables de dicha investigación. Posteriormente se establecerá la validez ítem-test y se calculará la confiabilidad de los test para la muestra del estudio piloto. Así mismo, se empleará los baremos con el fin de llevar a cabo los análisis posteriores por niveles. Así también se transformará las puntuaciones a puntajes generales y específicos en relación a los factores de cada test.

Una vez obtenido los resultados se utilizó el programa Office Excel 2016, el cual permitirá procesar y ordenar los datos, con el objetivo de ejecutar el estudio estadístico correspondiente. Por otra parte, se establece la similitud entre las dos variables, se empleará el coeficiente de regresión lineal que mide la relación entre la variable independiente y la variable dependiente mediante el programa IBM SPSS versión 25.

2.6 Criterios éticos.

La presente estudio ha asumido los siguientes criterios éticos basados en el Informe Belmont (1979) siendo uno de ellos, el respeto a las personas, en donde cada sujeto tiene la libertad de decir ser partícipe de la investigación, respetando su decisión sea positiva o negativa. Beneficencia hace referencia en cuidar el bienestar del individuo, evitando daños que puedan perjudicar su integridad, en cuanto a justicia las personas que sean parte del estudio serán tratadas sin discriminación alguna. Por otro lado, se tendrá en cuenta la confidencialidad de los estudiantes que cooperaron siendo de gran importancia en el desarrollo de dicho estudio. Para ello, se diseñó y proporcionó un consentimiento informado a los apoderados de los alumnos y de esa manera puedan participar en el estudio, puesto que los colaboradores fueron menores de edad. El documento mostro el alcance de esta investigación, asimismo se les informo que la identidad de cada estudiante se conservaría bajo anonimato.

2.7 Criterios de rigor científico.

Para dicho estudio se ha asumido los siguientes criterios científicos:

Pérez (como se citó en Matínez y March, 2016) menciona que la validez de un enfoque cuantitativo se centra en que el test mida lo que desea mediar, mientras que, Palella y Martines (como se citó en Matínez y March, 2016) manifiestan que la validez se caracteriza como la carencia de sesgos mostrando la relación entre lo que se mide y lo que en realidad se quiere medir, es por ello, que en un enfoque cuantitativo un instrumento es elaborado a priori y se debe medir para lo que fue creado, es así que, en la medición de las variables se empleará el test de dependencia a video-juegos y el cuestionario de agresividad con la validez de contenido y constructo siendo descritas con anterioridad.

En cuanto a confiabilidad según (Plaza et al., 2017) es la probabilidad de hallar resultados semejantes si la investigación se relaciona. Así mismo, expresan que la confiabilidad se estima externa cuando los resultados de otros investigadores concuerdan, e interna consiste en la relación de hallazgo de varios observadores al analizar la misma realidad.

III. RESULTADOS

3.1. Resultados en tablas y figuras

Objetivo general

Determinar la influencia de la Adicción a los video-juegos en la Conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Tabla 1

Regresión lineal por intro entre adicción a los video-juegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo 2021.

Modelos	F	R2	$\Delta R2$	B	Error estándar	β	p
Adicción a los videojuegos	111,53	,242	,240	,451	15,630	,492	.01

Variable dependiente: conducta agresiva

Predictor: Adicción a los video-juegos

Ho: La Adicción a los video-juegos no influye significativamente en la Conducta agresiva.

Criterios de decisión:

Si $p < .05$; se rechaza la Ho

Si $p > .05$; se acepta la Ho

Decisión estadística: Se rechaza la Ho

Interpretación

Para conocer si la agresividad está influenciada por la adicción a los video-juegos, se llevó a cabo una regresión por intro. Los resultados de la Tabla 1, muestran que la adicción a los videojuegos influye significativamente ($p < .01$) en la conducta agresiva, y en conjunto la adicción a los video-juegos explica el 24.2% de la agresividad en los estudiantes. Además, el indicador de Drubin Watson se ubicó próximo a las dos unidades, lo que permite una generalización de los datos. Una breve descriptiva.

Tabla 2

Regresión lineal por pasos entre dimensiones de adicción a los video-juegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo 2021.

Modelos	F	R2	ΔR2	B	Error estándar	β	p
Modelo 1	104,79	,231	,229	.988	15,746	.481	.001
Modelo 2	392.4	,254	,250	.900	15,528	,211	.001

Variable dependiente: conducta agresiva

Modelo 1: Predictor: Abstinencia

Modelo 2: Predictores: Abstinencia y problemas asociados

Ho: las dimensiones de Adicción a los video-juegos no influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva

Criterios de decisión:

Si $p < .05$; se rechaza la Ho

Si $p > .05$; se acepta la Ho

Decisión estadística: Se rechaza la Ho

Interpretación

Para conocer si la agresividad está influenciada por las dimensiones de adicción a los video-juegos, se llevó a cabo una regresión por pasos. Los resultados de la Tabla 2, muestran que las dimensiones de adicción a los video-juegos influyen significativamente en la conducta agresiva. Al evaluarse que modelo explica mejor la conducta agresiva, se identificó el modelo en el cual interactúa las dimensiones de abstinencia y problemas asociados a los video-juegos explican el 25.4% de la agresividad en los estudiantes; en tanto que el modelo 1 referido a la dimensión abstinencia, explica el 23.1% de la variabilidad de la agresividad. Así mismo los indicadores de multicolinealidad VIF (Variance inflation factor) inferiores a 10 y los valores de tolerancia mayores a .20 indican que no existen correlaciones elevadas entre los factores del modelo y por último el indicador de Drubin Watson se ubicó próximo a las dos unidades, lo que permite una generalización de los datos.

Objetivo específico 1

Describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la agresividad física en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Tabla 3

Regresión lineal por dimensiones de la variable agresividad física en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo 2021.

Modelos	F	R2	$\Delta R2$	B	Error estándar	β	p
Modelo 1	62,380	,152	,149	.546	5,432	.389	<.001
Modelo 2	36,447	,173	,168	.137	5,370	,203	<.001

Variable dependiente: Agresividad física

Modelo 1. Predictor: Problemas asociados a los video-juegos

Modelo 2: Predictores: Problemas asociados a los video-juegos; Abstinencia.

Ho₁: las dimensiones de Adicción a los video-juegos no influye significativamente en la agresividad física.

Criterios de decisión:

Si $p < .05$; se rechaza la Ho

Si $p > .05$; se acepta la Ho

Decisión estadística: Se rechaza la Ho

Interpretación

Para conocer si la dimensión agresividad física está influenciada por las dimensiones de adicción a los video-juegos, se llevó a cabo una regresión por pasos. Los resultados de la Tabla 3, evidencian que los índices de significancia, son apropiados. Al evaluarse que modelo explica mejor la conducta agresiva, se identificó que el modelo 2, que en conjunto las dimensiones de problemas asociados a los video-juegos y Abstinencia influyen en el 17.3% de variabilidad de la agresividad física en los estudiantes; en tanto que el modelo 1 se refiere que la dimensión problemas asociados explica el 15.2% de la variabilidad de la agresividad.

Por otro lado, los indicadores de multicolinealidad VIF (Variance inflation factor) inferiores a 10 y los valores de tolerancia mayores a .20 indican que no existen correlaciones elevadas entre los factores del modelo y por último el indicador de Drubin Watson se ubicó próximo a las dos unidades, lo que permite una generalización de los datos.

Objetivo específico 2

Describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Tabla 4

Regresión lineal por dimensiones de la variable agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo 2021.

Modelos	F	R2	$\Delta R2$	B	Error estándar	β	p
Modelo 1	58,911	,144	,142	.172	3,666	.380	<.001
Modelo 2	33,876	,163	,158	.177	3,631	.188	<.001

Variable dependiente: Agresividad verbal

Modelo 1. Predictor: Abstinencia

Modelo 2: Predictores: Abstinencia; Problemas asociados a los video-juegos

Ho₂: las dimensiones de Adicción a los video-juegos no influye significativamente en la agresividad verbal.

Criterios de decisión:

Si $p < .05$; se rechaza la Ho

Si $p > .05$; se acepta la Ho

Decisión estadística: Se rechaza la Ho

Para saber si la dimensión agresividad verbal está influenciada por las dimensiones de adicción a los video-juegos, se llevó a cabo una regresión por pasos. Los resultados de la Tabla 4, evidencian que los índices de significancia, son apropiados. Al evaluarse que modelo explica mejor la conducta agresiva, se identificó que el modelo 2, que en conjunto las dimensiones de Abstinencia y problemas asociados a los videojuegos influyen en el 16.3% de variabilidad de la agresividad verbal en los estudiantes; en tanto que el modelo 1 se refiere que la dimensión de abstinencia presenta el 14.4% de la variabilidad de la agresividad.

Por otro lado, los indicadores de multicolinealidad VIF (Variance inflation factor) inferiores a 10 y los valores de tolerancia mayores a .20 indican que no existen correlaciones elevadas entre los factores del modelo y por último el indicador de Drubin Watson se ubicó próximo a las dos unidades, lo que permite una generalización de los datos.

Objetivo específico 3

Describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la variable hostilidad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Tabla 5

Regresión lineal por dimensiones de la variable hostilidad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo 2021.

Modelos	F	R2	$\Delta R2$	B	Error estándar	β	p
Modelo 1	66,448	,160	,158	.294	5,881	.400	<.001
Modelo 2	35,911	,171	,166	.222	5,850	.146	<.001

Variable dependiente: Hostilidad

Modelo 1. Predictor: Abstinencia

Modelo 2: Predictores: Abstinencia; Problemas asociados a los video-juegos

H₀₃: las dimensiones de Adicción a los video-juegos no influye significativamente en la dimensión hostilidad.

Criterios de decisión:

Si $p < .05$; se rechaza la H₀

Si $p > .05$; se acepta la H₀

Decisión estadística: Se rechaza la H₀

Para saber si la dimensión hostilidad está influenciada por las dimensiones de adicción a los videojuegos, se llevó a cabo una regresión por pasos. Los resultados de la Tabla 5, evidencian que los índices de significancia, son apropiados. Al evaluarse que modelo explica mejor la conducta agresiva, se identificó que el modelo 2, que en conjunto las dimensiones de Abstinencia y problemas asociados a los videojuegos influyen en el 17.1% de variabilidad de hostilidad en los estudiantes; en tanto que el modelo 1 se refiere que la dimensión de abstinencia presenta el 16.0% de la variabilidad de la agresividad.

Por otro lado, los indicadores de multicolinealidad VIF (Variance inflation factor) inferiores a 10 y los valores de tolerancia mayores a .20 indican que no existen correlaciones elevadas entre los factores del modelo y por último el indicador de Drubin Watson se ubicó próximo a las dos unidades, lo que permite una generalización de los datos.

Objetivo específico 4

Describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la variable ira en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Tabla 6

Regresión lineal por dimensiones de la variable ira en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo 2021.

Modelo	F	R2	$\Delta R2$	B	Error estándar	β	p
Modelo 1	93,876	,212	,210	.269	4,522	.460	<.001

Variable dependiente: Ira

Modelo 1. Predictor: Abstinencia

Ho₄: las dimensiones de Adicción a los video-juegos no influye significativamente en la ira.

Criterios de decisión:

Si $p < .05$; se rechaza la Ho

Si $p > .05$; se acepta la Ho

Decisión estadística: Se rechaza la Ho

Interpretación

Para conocer si la dimensión de Ira está influenciada por las dimensiones de adicción a los video-juegos, se llevó a cabo una regresión por pasos, los resultados de la Tabla 6, muestran que la dimensión abstinencia; influye significativamente en la Ira, y explica el 21.2% de Ira en los estudiantes. Por último, el indicador de Drubin Watson se ubicó próximo a las dos unidades, lo que permite una generalización de los datos.

Resultados descriptivos

Tabla 7

Describir los niveles de adicción a video-juegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

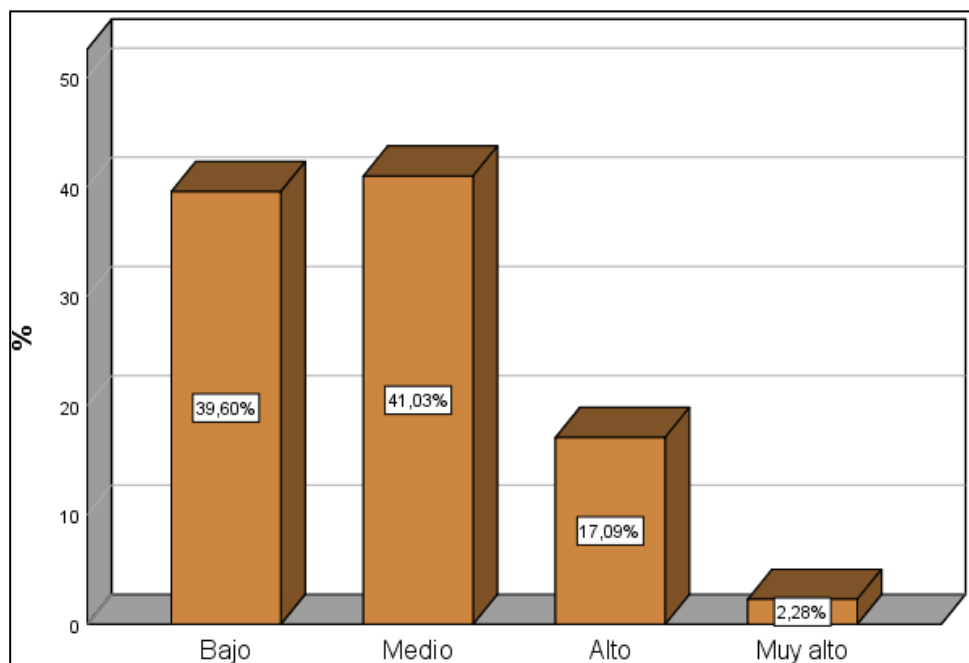


Figura 1: Niveles de porcentajes de la variable de adicción a video-juegos

En la Tabla 7 y Figura 1, la variable Adicción a Video-juegos se puede evidenciar que el 41.3% de población exhibe un nivel Medio de Adicción a Video-juegos, el cual se infiere que los adolescentes estarían presentando cierta irritabilidad, falta de control, abandono de sus actividades cotidianas e inadecuadas relaciones interpersonales, en donde se ha presentado un notorio incremento de las nuevas tecnologías en donde el adolescente se ha visto sumergido debido al confinamiento de la COVID 19. Así mismo, el 39.6% de los estudiantes posee un nivel Bajo a la adicción a video-juegos, además el 17.9% de los estudiantes dispone un Alto nivel de adicción a video-juegos y solamente el 2.3% presenta un nivel Muy alto de adicción a video-juegos.

Tabla 8

Describir los niveles de agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

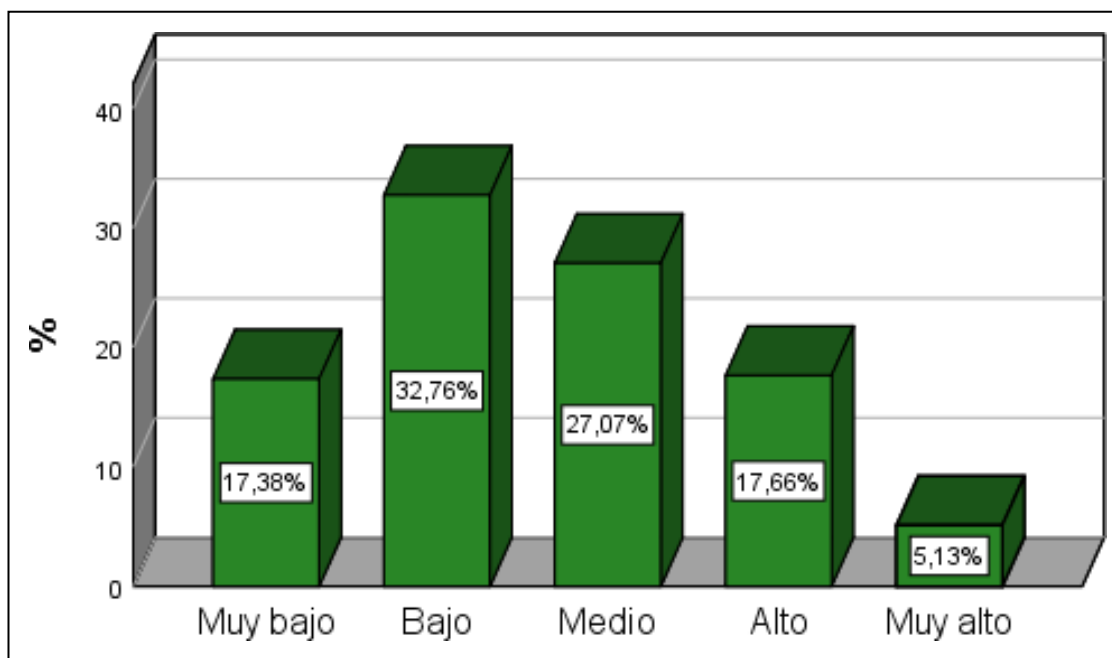


Figura 2: Niveles de porcentajes de la variable de agresividad

En la Tabla 8 y Figura 2, la variable de Agresividad se muestra que el 32.7% de Adolescentes posee un nivel bajo de Agresividad, lo que refiere que la población de estudio no estaría presentando elementos de agresividad, considerados por Buss y Perry (1992) tales como agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira, por otro lado, se puede observar que el 27.7% de la población muestra un nivel Medio, el 17.6% un nivel Alto de Agresividad y el 17.3% un nivel muy Bajo y únicamente el 5.1% tiene un nivel de Agresividad Muy bajo.

3.2. Discusión de resultados

Con respecto al objetivo general se tiene: Determinar la influencia de la Adicción a los video-juegos en la Conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Posteriormente, se discute lo obtenido: Para conocer si la agresividad está influenciada por la adicción a los videojuegos, se llevó a cabo una regresión por intro, el cual muestra que la adicción a los videojuegos incide significativamente ($p < .01$) en la conducta agresiva, y en conjunto la adicción a los video-juegos explica el 24.2% de la agresividad en los alumnos. Es así encontrándose similitud en el estudio de Huaraz (2020), donde se obtuvo como resultado que presenta relación entre la adicción a video-juegos y agresividad lo cual se halló a través del uso de correlación de spearman obteniendo un valor de ($\rho = 0.72$), del mismo modo en la investigación de Remigio (2017), tuvo como objetivo determinar la relación, entre las variables adicción a los video-juegos y agresividad adquiriendo una correlación de ($r = 0,571$) siendo moderadamente positiva.

Es por ello, se puede indicar que, al existir relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes, se acepta la hipótesis planteada en este estudio, lo cual concuerda con lo encontrado en Arteaga (2018) en donde se obtuvo una correlación moderada de ($,508$) de tipo directa y significativa, lo que refiere a mayor uso de video-juegos mayor será el nivel de agresividad. Del mismo modo se relaciona con el estudio de Vara (2018) donde se halló que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$) entre la adicción a los videojuegos y agresividad. Así mismo, Guevara (2020) en su estudio se encontró que las variables de Adicción a los videojuegos y agresividad presentan un coeficiente de correlación de Pearson de $0,777$, lo cual indica que hay relación entre las variables estudiadas en la población participante. En relación a, Pérez y Prado (2014) en su estudio obtuvieron una relación significativa de ($p < 0,01$), lo que infiere que presenta una correlación entre el uso de video-juegos y conductas agresivas en los adolescentes. De este modo se contrasta lo que nos refiere Matalinares (2012) en su investigación en donde obtuvieron una correlación significativa de ($\rho = 0.72$) entre la adicción de video-juegos y agresividad, con respecto a la dimensión de agresividad física se halló

una correlación significativa de ($p= 0.723$), agresividad verbal ($p = 0.702$), ira ($p =0.617$) y hostilidad ($p =0.622$).

De la misma manera en el estudio de Quijano y Ríos (2015) Se concluyó que existe un nivel medio de agresividad en los participantes, según el sexo se obtuvo un nivel medio tanto para hombres como para mujeres, y según grado se encontró un nivel alto de agresividad en 2º grado, mientras que en los restantes se evidenció un nivel medio.

En relación a los objetivos específicos planteados: en cuanto al objetivo 1 se tiene describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la agresividad física, se llevó a cabo una regresión por pasos. Al evaluarse que modelo explica mejor la conducta agresiva, se identificó que el modelo 2, que en conjunto las dimensiones de problemas asociados a los videojuegos y Abstinencia influyen el 17.3% de variabilidad de la agresividad física en los estudiantes; en tanto que el modelo 1 se refiere que la dimensión problemas asociados explica el 15.2% de la variabilidad de la agresividad, así mismo se obtuvo un índice de significancia de ($p<.01$), siendo adecuados. De este modo se relaciona con el hallazgo de: Quispe (2016) logrando como resultado un rango de significancia de 5% y de confianza de 95% indicando que el 32.5% de alumnos emplean videojuegos con contenido de guerras y peleas; así mismo, el comportamiento ante una agresión se da mediante golpes, encontrándose una similitud con el estudio Nonalaya y Solis (2020) en donde se encontró una correlación de ($p= 0.723$) de Agresividad física en los estudiantes. Del mismo modo, Castellanos y Florencio (2020) avalan que existe un nivel de agresividad alto, en los adolescentes, en tiempo de COVID - 19. Así el 40,79 % nivel bajo, 14,47 % nivel medio y 44,74 nivel alto. Es por ende que, Vallejo y Capa (2010) refieren que las adicciones no solo se relacionan a sustancias psicoactivas, también, abarca el contacto que presenta un sujeto tanto físico como psicológico, evidenciándose en una idea fija y falta de control de sí mismo, teniendo resultados negativos, apartando su estabilidad y la de su entorno.

En base al objetivo 2, describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. Se llevó a cabo una regresión por pasos. Al estimar que modelo explica mejor la conducta agresiva, se identificó que el

modelo 2, que en conjunto las dimensiones de Abstinencia y problemas asociados a los videojuegos influyen en el 16.3% de variabilidad de la agresividad verbal en los estudiantes; en tanto que el modelo 1 se refiere que la dimensión de abstinencia presenta el 14.4% de la variabilidad de la agresividad.

De esta manera se obtuvo un índice de significancia de ($p < .01$), siendo adecuados. Estos hallazgos se respaldan del estudio realizado por Quispe (2016) donde estableció que el uso de los video-juegos se asocia con las relaciones interpersonales en los estudiantes, a-hallándose que el 28.3% muestra agresiones verbales con sus compañeros durante el uso de video-juegos violentos. Asimismo, afirma la investigación realizada por Martínez, Bohorodzaner y Kampfner (2010) donde se encontró un mayor porcentaje de jóvenes con violencia alta (18.2%) en aquellos que mencionaron utilizar videojuegos que contienen violencia verbal. De este modo en la investigación de Nowak y Farrar (2008), *The Causes and Consequences of Presence: Considering the Influence of Violent Video Games on Presence and Aggression*, [Las causas y consecuencias de presencia: Considerando la influencia de la violencia en los videojuegos sobre la presencia y agresión] indica que la hostilidad y la agresión son transmitidas debido a la influencia de la frustración en los video-juegos por parte del usuario, quienes se muestran más hostiles tienden a ser más agresivos verbalmente.

En base al objetivo 3 se basa en: describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la variable hostilidad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. Para saber si la dimensión hostilidad está influenciada por las dimensiones de adicción a los videojuegos, se llevó a cabo una regresión por pasos. Al evaluarse que modelo explica mejor la conducta agresiva, se identificó que el modelo 2, que en conjunto las dimensiones de Abstinencia y problemas asociados a los videojuegos influyen en el 17.1% de variabilidad de hostilidad en los estudiantes; en tanto que el modelo 1 se refiere que la dimensión de abstinencia presenta el 16.0% de la variabilidad de la agresividad, obteniendo un índice de significancia de ($p < .01$). Resultados parecidos se hallaron en el estudio de Flores (2020) evidenciaron la relación significativa entre video-juegos con hostilidad ($Rho = .223$), ($p < 0.001$), lo cual involucra que los adolescentes que no tienen límites juegan por horas prolongadas

y los niveles de hostilidad aumentan, el adolescente genera sentimientos negativos hacia los demás, se vuelve desconfiado, incluso otros se vuelven peligrosos y no sociables. De la misma forma en el estudio de Liza (2015) se encontró que existe relación directa entre los rasgos de conducta agresiva del tipo físico, ira, hostilidad, dado que un 66 % adolescentes presento un componente de conducta agresiva y un 43%, de hostilidad. Esto concuerda con la investigación Arteaga (2018) donde se determinó la conexión entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de Hostilidad adquiriendo una correlación moderada de ($.463$), el cual indica que a mayor dependencia a videojuegos mayor será la Hostilidad.

Como objetivo específico 4 se tiene: Describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los videojuegos en la variable ira en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. Para saber si la dimensión de Ira está influenciada por las dimensiones de adicción a los videojuegos, se llevó a cabo una regresión por pasos, presentando como resultado que la dimensión abstinencia; influye significativamente en la Ira, y explica el 21.2% de Ira en los estudiantes. Es por ende que en la investigación de Arteaga (2018) decretó la conexión que hay entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de Ira logrando una correlación baja ($.353$), mostrando que a mayor dependencia a videojuegos mayor será la Ira. De este modo se halló una similitud con el estudio encontrado de Quezada (2019) en donde se encontró que el 18% considera bastante verdadero la dificultad de controlar el genio y 6% completamente verdadero, Mientras que el 8% de los adolescentes se pone de mal genio o de mal humor cuando no puede jugar videojuego.

En conclusión, Dorantes (2013), indica que existe semejanza entre la variable adicción a los videojuegos y conducta agresiva, debido al uso excesivo y el contenido violento que presentan, causando conductas violentas y repercutiendo en las diversas áreas de su vida, en donde el adolescente imita estos comportamientos, evidenciando que a mayor uso de videojuegos mayor será la agresividad.

Para ello Bandura (2001) con su teoría cognoscitiva del aprendizaje social manifiesta que los individuos imitan comportamientos agresivos mediante la observación de la otra persona. Dicha teoría destaca a través, del entorno social

el aprendizaje de conductas violentas, debido a los estereotipos causando daños materiales o tangibles que pueden producir, no obstante, se observa que las personas frecuentemente no agreden, con la intención de dañar, sino de protegerse de ciertas situaciones.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- Se halló que la adicción a los video-juegos influye significativamente en la conducta agresiva en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.
- Las dimensiones de Adicción a los video-juegos influye significativamente en la agresividad física en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.
- Las dimensiones de Adicción a los video-juegos influye significativamente en la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.
- Las dimensiones de Adicción a los video-juegos influye significativamente en la variable hostilidad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.
- Las dimensiones de Adicción a los video-juegos influye significativamente en la variable ira en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

4.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los directivos y docentes implementar programas preventivos promocionales los cuales estén ligados de la mano con profesionales de la salud mental, en donde se dé a conocer las causas y consecuencias que vienen generando el uso desmedido de videojuegos, en los cuales se ha presentado un incremento excesivo en estos tiempos de confinamiento.
- Se recomienda a los encargados de la institución educativa considerar los resultados de esta investigación y ejecutar estrategia de prevención en relación a la dependencia a video-juegos y agresividad.

- Se recomienda a la comunidad científica que a base de este estudio puedan realizar más investigaciones posteriores las cuales estén relacionadas al contexto de la pandemia del COVID 19, debido a que es un campo nuevo y poco estudiado por la escasa información que se está presentando, es por ello que se brinda los datos obtenidos donde se evalúa el impacto y las posibles repercusiones que causa en esta población vulnerable.
- También se recomienda incorporar información cualitativa en relación al uso de video-juegos como cantidad de horas, frecuencia, preferencia de contenido de los videojuegos, con el propósito de extender el panorama respecto al uso y/o abuso de los video-juegos de los adolescentes de la ciudad de Chiclayo.
- Se recomienda ejecutar este tipo de investigación con otro tipo de poblaciones, como, por ejemplo: estudiantes de primaria y jóvenes universitarios.

REFERENCIAS

- Alave, M. S., & Pampa, Y. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*. Universidad Peruana Unión.
- Anderson, C., Sakamoto, A., Gentile, D., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M., & Kobayashi, K. (2008). Efectos longitudinales de los videojuegos violentos sobre la agresión en Japón y Estados Unidos. *National Library of Medicine*.
- Andrade, B. A., & Moscoso, V. J. (2019). *Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular "La Asunción". Cuenca, 2018*. Universidad de Cuenca.
- Arteaga, H. (2018). *Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018* [Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34997/Arteaga_HTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bandura, A. (1973). Aggression: A social learning analysis. *Englewood Cliffs*.
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M., & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Revista de Los Psicólogos de La Educación*, vol 23.
- Buss, A. H. (1989). The psychology of aggression. *This Week's Citation Classic*.
- Buss, A., & Perry, M. . (1992). El cuestionario de agresión. *Revista de Personalidad y Psicología Social*, Vol.3. <https://psycnet.apa.org/record/1993-00039-001>
- Cahuana, C. M., & Claudio, A. M. (2014). *Videojuegos relacionado a la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación Los Olivos-San Juan Bautista .Ayauccho-2014*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.
- Cahuaza, Y., & Paz, A. (2019). *Evidencia De Validez Y Confiabilidad De La Escala De Adicción a Videojuegos Para Adolescentes De La Ciudad De Trujillo*. Universidad César Vallejo.
- Catañeda, Q. L., & Montes, R. M. (2010). *Conducta agresiva y perfil psicosocial de escolares de cuarto y sexto grado. U.E.B.E. Juan Bautista Ferreras Abri mayo 2009*. Universidad de Oriente.

- Choliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Redalyc*, vol 27.
- Cols, E. A. (2009). Definición de agresividad. *Reeduca*.
- Coppari, N., Bagnoli, L., Codas, G., Montaña, M., Matinez, U., & Lòpez, H. (2017). Uso de Tecnologías de la Comunicación e Información y Tecnoestrés en Estudiantes Paraguayos: su relación con la edad. *Cuadernos de Neuropsicología*, vol.11.
- Corrales, L. Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019*. Inca Garcilazo de la Vega.
- Dorantes, A. G. (2017). Jugar videojuegos violentos no influye en la agresividad vial de adultos jóvenes. *Revista de Psicología y Ciencias Del Comportamiento de La Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales*, vol 8. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rpcc/v8n2/2007-1833-rpcc-8-02-51.pdf>
- El comercio. (2021, March). *Minsa advierte que pandemia del COVID-19 incrementó adicción a videojuegos en niños y adolescentes*.
- Elliott, L., Golub, A., Ream, G., & Dunlap, E. (2012). Género de videojuegos como predictor de problemas de uso. *Ciberpsicología, Comportamiento y Redes Sociales*, vol 15.
- Faya, C., & Gonzàles, G. F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo*. Universidad Cesar Vallejo.
- Flores, C. H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019* [Universidad Peruana Unión].
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=
- Fuentes, F. L., & Perez, C. . (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Redalyc*, vol 31.
- Guevara, C. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel*. Cesar Vallejo.
- Hernandez, S. R., Fernandez, C. C., & Baptista, L. P. (2014). *Metodología de la investigación* (S. A. DE C.V. (ed.); ed. 6).

- Informe Belmont. (1979). Principios y guías éticos para la protección de los sujetos humanos de investigación. *Prac Científic de Barcelona*.
- Letona, M. M. (2012). *Agresividad en adolescentes ciberadictos (estudio realizado con adolescentes que asiten a videojuegos de la zona 3 del municipio de Mazatenango, Suchitepequez)*. Universidad Rafael Landívar.
- Mateus, R. J., & Brassat, W. D. (2002). La globalización: sus efectos y bondades. *Economía y Desarrollo*, v1, pág. 68.
- Matínez, M., & March, T. (2016). Caracterización de la validez y confiabilidad en el constructo metodológico de la investigación social. *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*.
- Molina, B. E. (2017). *Nivel de efectividad de las pruebas psicométricas en la actualidad para establecer perfiles de personalidad y de aptitudes*. [Universidad Rafael Landívar].
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrce/2017/05/43/Molina-Ericka.pdf>
- Nonalaya, A. M., & Solís, P. M. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020* [Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62038/Nonalaya_AMM-Solis_PMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Olson, C. (2004). Investigación sobre violencia en los medios y datos sobre violencia juvenil: ¿Por qué entran en conflicto? *Psiquiatría Académica*, vol 2.
- Paz, G. M., & Carrasco, O. M. (2006). Intervención psicológica en agresión: Técnicas programas y prevención. *Redalyc*, vol 4.
- Perez, L. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Recerca i d'Anàlisi [Societat Catalana de Comunicació]*, vol 28.
- Plaza, P. J., Uriguen, A. P., & Bejarano, C. H. (2017). Validez y confiabilidad en la investigación cualitativa. *Revista Arjè*, vol 11.
- Quezada, P. 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”* [Universidad Privada del Norte].
<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/22518/QuezadaPacherre%2CAlexandraBelissa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Quijano, S. S., & Rios, F. M. (2015). *Agresividad en adolescentes de educación secundaria de una Institución Educativa Nacional, La Victoria-Chiclayo-2014*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrobejo.
- Quispe, P. M. (2016). *El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Roman 2016* [Universidad Nacional del Antiplano].
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/3260>
- Real Academia Española. (2014). Real Academia Española. *FUNDACIÓN PRO-RAE*.
- Ricoy, M. C., & Ameneiros, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educacion*, 27(3), 1291–1308.
https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.48445
- Sherry, J. (2001). Los efectos de los videojuegos violentos sobre la agresión. *Human Communication Research*, vol 27.
- Vallejo, M., & Capa, W. (2010). Videojuegos: Adicción y factores predictores. *Researchgate Log In*, <https://ww>.
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del triunfo, 2017*. [Universidad Autónoma del Perú].
[http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL PAOLA VARA SALAS.pdf](http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL_PAOLA_VARA_SALAS.pdf)
- Viñas, P. F. (2009). Uso autoinformado de internet en adolescentes: Perfil psicológico evaluado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, vol 1.

ANEXOS

5.1. Instrumentos de recolección de datos

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

Lee las siguientes afirmaciones e indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con ellas, teniendo en consideración el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Teniendo como referencia la siguiente escala de respuestas:

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

N	ÍTEMS	RESPUESTAS				
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestado a un pariente o amigo.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					

12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo					
14	Cuando me encuentro mal me refugié en mis videojuegos.					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN

(AQ) Buss y Perry (1992)

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

CF = Completamente falso

BF = Bastante falso para mí

VF = Ni verdadero, ni falso para mí

BV = Bastante verdadero para mí

CV = Completamente verdadero para mí

ÍTEMS	CF	BF	VF	BF	CF
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3. Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4. A veces soy bastante envidioso.					
5. Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					

13. Suelo involucrarme en las peleas más de la cuenta.					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, suelo discutir con ellos.					
15. Soy una persona pacífica.					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20. Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.					
21. Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22. Algunas veces pierdo el control sin razón.					
23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25. Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27. He amenazado a gente que conozco.					
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

5.2. Tablas estándares

MATRIZ DE CONSISTENCIA																							
Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.																							
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES																				
<p>Formulación del problema: ¿Cuál es la influencia de la Adicción a los videojuegos y Conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021?</p>	<p>Objetivo General Determinar la influencia de la Adicción a los video-juegos en la Conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la agresividad física en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021 2. Describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la agresividad verbal en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. 3. Describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la variable hostilidad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. 4. Describir la influencia de las dimensiones de Adicción a los video-juegos en la variable ira en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. 	<p>Hipótesis General H1: La Adicción a los video-juegos influye significativamente en la Conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. Ho: La Adicción a los video-juegos no influye significativamente en la Conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.</p> <p>Hipótesis Específicas: Hi1: La abstinencia influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. Ho1: La abstinencia no influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. Hi2: El abuso y tolerancia influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. Ho2: El abuso y tolerancia no influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. Hi3: Los problemas asociados a los video-juegos influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. Ho3: Los problemas asociados a los video-juegos no influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. Hi4: La dificultad de control influye significativamente en las dimensiones de la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021. Ho4: La dificultad de control no influye significativamente en las dimensiones de conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.</p>	<p style="text-align: center;">VARIABLES</p> <p>VARIABLE INDEPENDIENTE: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">DIMENSIONES</th> <th style="width: 50%;">INDICADORES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Abstinencia</td> <td>Obsesión por jugar</td> </tr> <tr> <td>Abuso y tolerancia</td> <td>Descontrol</td> </tr> <tr> <td>Problemas asociados por los videojuegos</td> <td>Perturbación nen sus relaciones interpersonales</td> </tr> <tr> <td>Dificultad de control</td> <td>Deseo desenfrenado</td> </tr> </tbody> </table> <p>VARIABLE DEPENDIENTE: AGRESIVA</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">DIMENSIONES</th> <th style="width: 50%;">INDICADORES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Agresividad física</td> <td>Daños físicos</td> </tr> <tr> <td>Agresividad verbal</td> <td>insultos</td> </tr> <tr> <td>Hostilidad</td> <td>Desconfianza</td> </tr> <tr> <td>Ira</td> <td>irritabilidad</td> </tr> </tbody> </table>	DIMENSIONES	INDICADORES	Abstinencia	Obsesión por jugar	Abuso y tolerancia	Descontrol	Problemas asociados por los videojuegos	Perturbación nen sus relaciones interpersonales	Dificultad de control	Deseo desenfrenado	DIMENSIONES	INDICADORES	Agresividad física	Daños físicos	Agresividad verbal	insultos	Hostilidad	Desconfianza	Ira	irritabilidad
DIMENSIONES	INDICADORES																						
Abstinencia	Obsesión por jugar																						
Abuso y tolerancia	Descontrol																						
Problemas asociados por los videojuegos	Perturbación nen sus relaciones interpersonales																						
Dificultad de control	Deseo desenfrenado																						
DIMENSIONES	INDICADORES																						
Agresividad física	Daños físicos																						
Agresividad verbal	insultos																						
Hostilidad	Desconfianza																						
Ira	irritabilidad																						

POBLACIÓN Y MUESTRA	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	TRATAMIENTO ESTADÍSTICO
<p>Población. Hernández et al. (2014) refieren que una población es la totalidad de todos los casos que se relacionan con una serie de características observables en un determinado lugar y tiempo. Es por ello que, la población seleccionada fue de 3000 estudiantes del sexo masculino entre las edades de 12 a 17 años de 1°y 5° de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo.</p> <p>Muestra. En cuanto a la muestra, según Hernández et al. (2014) manifiestan que, la muestra es un subconjunto característico de la población, en la cual debe establecerse y delimitarse con regularidad. Para la ejecución de este estudio, la muestra estará constituida por 325 estudiantes del sexo masculino, para lo cual se trabajará con muestra no poblacional censal.</p>	<p>Diseño de Investigación El enfoque del presente estudio es cuantitativo, ya que según Hernández et al. (2014) dicho enfoque emplea la recopilación de información para probar una hipótesis, a través de la medición numérica y el análisis estadístico, con la finalidad de determinar modelos de comportamiento de las variables.</p> <p>El diseño es no experimental, dado que se trabajará sin la manipulación de las variables, para luego, explicar y analizar dichos resultados. Así mismo el corte es transversal explicativo debido a que accede a instaurar particularidades de una problemática específica y las causas relacionadas a ello.(Hernández et al., 2014)</p>	<p>Instrumentos: Durante el proceso de investigación se utilizaron los siguientes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Test de dependencia a videojuegos Adaptado por Salaz Edwin y Merino César (2017) - Cuestionario de Agresión (AQ) Adaptado por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012) 	<p>Confiability de los instrumentos: Para el cálculo de la confiabilidad de los instrumentos se utilizó:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La prueba estadística de Kolmogorov y V Aiken.

5.3. Inventarios

INFORME DE PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DEL CUESTIONARIO DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS - MARCOS Y CHOLÍZ

1.1. FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Cuestionario de Dependencia a Videojuegos (TDV) Ficha Técnica	
Ficha Técnica Nombre de la prueba:	Test de dependencia a videojuegos (TDV)
Autores:	Marcos y Cholíz
Año:	2011
Adaptado al Perú:	Salas Edwin y Merino César (2017)
Tipo de aplicación:	Individual y colectiva.
Ambito de aplicación:	Entre 11 a 18 años
Tiempo de duración:	15 a 20 minutos aproximadamente
Dimensiones:	Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas asociados a los videojuegos, Dificultad de control

1.2. EVIDENCIA DE VALIDEZ

1.2.1. Validez de contenido

Tabla 1

Coeficiente de Aiken para la evidencia de validez de contenido en claridad, relevancia y coherencia de los reactivos del instrumento de dependencia a videojuegos.

Dimensión	ITEMS	CLARIDAD		RELEVANCIA		COHERENCIA	
		UV AIKEN	p	UV AIKEN	p	UV AIKEN	p
Promedio		.90	.032	.93	.032	.94	.032
Abuso y tolerancia	1	0.90	.032	0.95	.032	0.95	.032
	5	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	8	0.85	.032	0.90	.032	0.95	.032
	9	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	12	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
Abstinencia	3	0.90	.032	1	.032	1.00	.032
	4	0.90	.032	0.9	.032	0.95	.032
	6	0.90	.032	0.9	.032	0.90	.032
	7	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	10	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	11	0.90	.032	0.90	.032	0.90	.032
	13	0.85	.032	0.95	.032	0.95	.032
14	0.85	.032	0.95	.032	1.00	.032	

	21	0.95	.032	0.95	.032	1.00	.032
	25	0.85	.032	0.85	.032	0.85	.032
Problemas asociados por los videojuegos	16	0.85	.032	0.95	.032	0.95	.032
	17	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	19	0.80	.032	0.90	.032	0.90	.032
	23	0.90	.032	0.90	.032	0.95	.032
Dificultad de control	2	0.90	.032	0.93	.032	0.94	.032
	15	0.90	.032	0.93	.032	0.94	.032
	18	0.90	.032	0.93	.032	0.94	.032
	20	0.90	.032	0.93	.032	0.94	.032
	22	0.90	.032	0.93	.032	0.94	.032
	24	0.89	.032	0.93	.032	0.94	.032

Nota: V: Coeficiente de Aiken; p: Significancia

Dicha tabla muestra, que el instrumento de dependencia a video-juegos presentan coeficiente de acuerdo de Aiken en claridad, coherencia y relevancia desde .95 a 1, manifestando que los reactivos contienen claridad, semántica y sintaxis apropiada, presentando ítems significativos.

1.2.2. Índice de homogeneidad de los ítems

Para el estudio de homogeneidad de los ítems se ejecutó computarizando los índices de correlación ítem-test corregido, aceptándose reactivos desde .20, a continuación, se detallan los resultados:

Tabla 2

Correlación ítem test del instrumento de dependencia a video-juegos en estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Dimensiones	Ítems		
Abuso y tolerancia	1	0.244	.001
	5	0.404	.001
	8	0.422	.001
	9	0.406	.001
	12	0.519	.001
Abstinencia	3	0.340	.001
	4	0.437	.001
	6	0.411	.001
	7	0.452	.001
	10	0.476	.001
	11	0.281	.001
	13	0.422	.001
	14	0.451	.001
	21	0.362	.001
	25	0.293	

	16	0.363	.001
Problemas asociados por los videojuegos	17	0.445	.001
	19	0.427	.001
	23	0.429	.001
<hr/>			
	2	0.129	.001
	15	0.321	.001
Dificultad de control	18	0.289	.001
	20	0.229	.001
	22	0.227	.001

Nota: rit: Correlación de Pearson entre el ítem- escala; p: Significancia

La tabla muestra los reactivos del instrumento de adicción a video-juegos en alumnos de una Institución Educativa - Chiclayo. Presentan coeficiente de correlación desde .129 a .476, evidenciando valores admisibles.

1.2.3. Evidencia basada en la estructura interna del Instrumento

Tabla 3

Prueba de adecuación muestral del instrumento de adicción a video-juegos en estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo,2021.

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,824
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	1192,999
	GI	276
	Sig.	,000

Nota: Prueba de KMO y Bartlett

La tabla contempla que los valores aceptables de adecuación muestral dado el $KMO > .8$ y la prueba de Bartlett ($p < .01$) lo que se evidencia que el instrumento es notablemente bueno.

Tabla 4

Varianza total explicada del instrumento de dependencia a videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo,2021.

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de extracción de cargas al cuadrado		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	5,808	24,200	24,200	5,808	24,200	24,200
2	1,745	7,272	31,472	1,745	7,272	31,472
3	1,410	5,876	37,348	1,410	5,876	37,348
4	1,317	5,487	42,836	1,317	5,487	42,836

5	1,239	5,164	47,999	1,239	5,164	47,999
6	1,150	4,793	52,792	1,150	4,793	52,792
7	,995	4,145	56,937			
8	,948	3,950	60,887			
9	,854	3,558	64,445			
10	,824	3,433	67,878			
11	,785	3,270	71,148			
12	,740	3,084	74,232			
13	,693	2,887	77,119			
14	,641	2,672	79,791			
15	,627	2,612	82,404			
16	,620	2,584	84,988			
17	,593	2,471	87,458			
18	,586	2,441	89,900			
19	,487	2,029	91,929			
20	,478	1,993	93,922			
21	,474	1,975	95,897			
22	,371	1,544	97,441			
23	,317	1,319	98,760			
24	,298	1,240	100,000			

Nota: Varianza total explicada.

Tabla 5

Matriz de componente rotado del instrumento de dependencia a videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Matriz de componente rotado ^a						
	1	2	3	4	5	6
A6	,666					
AT12	,638					
DC15	,618					
A13	,617					
AT9	,513					
DC20	,483					
A21		,689				
AT5		,571				
A10		,485				
AT1		,470				
PAV23		,469				
PAV16		,423				
DC22			,732			
A11			,644			
PAV19			,485			
A25				,774		
A14				,725		
DC18				,542		
A3					,783	
A7					,682	

A4	,518	
PAV17	,427	
DC2		,713
AT8		,403

Nota: Matriz de componente rotado.

En la presente tabla se observa el método de extracción de análisis de componentes principales donde identifica seis dimensiones. Según el método de rotación de Varimax, la primera dimensión agrupa a los ítems 6,12,15,13,9,20; en la segunda dimensión junta a los ítems 21,5,10,1,23,16; en la tercera dimensión halla a los ítems 22,11,19; con referente a la cuarta dimensión reúne a los ítems 25,14,18; quinta dimensión une a los ítems 3,7 y 4; sexta dimensión identifica a los ítems 2 y 8.

Tabla 6 Análisis Factorial Confirmatorio

En la tabla 6, de acuerdo a la revisión del modelo bidimensional conformado por 25 ítems, propuesto por Salas y Merino (2017), Sin embargo, el modelo propuesto evidencia índice de ajuste global, absoluto, dimensional excluyendo el ítem 24.

Índices de ajuste del instrumento de dependencia a video-juegos en estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo,2021

MODELO	A. Absoluto				A. Comparativo			A. Parsimonioso		
	X ² /gl	SRM R	RMSE A	p c l o s e	IFI	TLI	CFI	PN FI	PC FI	AI C
Modelo Original (25 ítems)	524.38 9	.048	.051		.89	.88	.99 2	.77	.78	
Modelo Propuesto (24 ítems)	2691.8 30	.068	.024		.98 8	.98 7	.98 8	.80 0		

Nota: Método de estimación: Máxima Verosimili

EVIDENCIA DE CONFIABILIDAD

1.3.1. Confiabilidad por consistencia interna

La confiabilidad general del instrumento y sus factores se ejecutó el índice de la consistencia interna, a través del coeficiente Omega Mc Donald, mostrando como resultados:

Tabla 7

Coeficiente de confiabilidad Omega del instrumento de dependencia a videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa - Chiclayo,2021.

Dimensión	Nº reactivos	McDonald's ω	IC 95%
Abstinencia	10	.737	.675 - .783
Abuso y tolerancia	5	.656	.575 - .730
Problemas asociados a los videojuegos	4	.636	.555 - .716
Dificultad de control	5	.466	.347 - .577
Escala global		.858	.831-.886

Nota: Coeficiente de confiabilidad.

En la tabla 7. Se muestra que el cuestionario de adicción a video-juegos, obtuvo alto coeficiente Omega Mc Donald, cuyos valores oscila desde. 831 en la valoración hasta .886 en la dimensión global, lo cual evidencia que el instrumento cuenta con evidencia de confiabilidad, tanto a nivel general como para las dimensiones.

INFORME DE PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN –BUSS Y PERRY

1.1. FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Nombre de la Prueba:	CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ)
Autores:	Buss y Perry
Año:	1992
Adaptado al Perú:	Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012).
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual y colectiva
Tiempo de aplicación:	30 minutos aproximadamente
Ámbito de aplicación:	11 a 15 años
Significación:	Este instrumento está conformado por 29 ítems y 4 dimensiones permitiendo evaluar el nivel de agresividad.
Adaptación Perú	

1.2. EVIDENCIA DE VALIDEZ

1.2.1. Validez de contenido

Tabla 1

Coeficiente de Aiken para la evidencia de validez de contenido en claridad, relevancia y coherencia de los ítems del cuestionario de agresión.

Dimensión	ITEM S	CLARIDAD		RELEVANCIA		COHERENCIA	
		UV AIKEN	p	UV AIKEN	p	UV AIKEN	p
Promedio		.88	.032	.90	.032	.89	.032
Agresividad Física	1	0.80	.032	0.95	.032	0.95	.032
	5	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	9	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	13	0.80	.032	0.95	.032	0.80	.032
	17	0.80	.032	1	.032	0.85	.032
	21	0.80	.032	0.8	.032	0.85	.032
	24	0.85	.032	0.85	.032	0.85	.032
	27	0.75	.032	0.9	.032	0.75	.032
	29	0.90	.032	0.85	.032	0.90	.032
Agresividad Verbal	2	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	6	0.75	.032	0.75	.032	0.75	.032
	10	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	14	0.80	.032	0.8	.032	0.80	.032
	18	0.80	.032	0.8	.032	0.80	.032
Hostilidad	4	0.75	.032	0.75	.032	0.75	.032
	8	0.80	.032	0.85	.032	0.80	.032
	12	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	16	0.90	.032	0.9	.032	0.95	.032
	20	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	23	0.95	.032	0.9	.032	0.95	.032
	26	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	28	0.95	.032	0.9	.032	0.95	.032
Ira	3	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	7	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	11	0.95	.032	0.9	.032	0.95	.032
	15	0.90	.032	0.85	.032	0.90	.032
	19	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	22	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032
	25	0.95	.032	0.95	.032	0.95	.032

Nota: V: Coeficiente de Aiken; p: Significancia

En la presenta tabla se aprecia que los ítems del Cuestionario de Agresión presentan coeficiente de acuerdo de Aiken en claridad, coherencia y relevancia

desde .95 a 1, lo cual significa que dichos ítems tienen claridad, semántica y sintaxis adecuada y los ítems son importantes y deben ser incluidos en el Cuestionario.

1.2.2. Índice de homogeneidad de los ítems

Para el análisis de homogeneidad de los ítems se realizó calculando los índices de correlación ítem-test corregido para lo cual se aceptan ítems desde .20, cuyos resultados se detalla a continuación:

Tabla 2

Correlación ítem test del Cuestionario de Agresión en estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo.

Dimensiones	Ítems		
Agresividad Física	1	0.501	.001
	5	0.495	.001
	9	0.506	.001
	13	0.533	.001
	17	0.372	.001
	21	0.542	.001
	24	0.042	.001
	27	0.507	.001
	29	0.387	.001
Agresividad Verbal	2	0.498	.001
	6	0.378	.001
	10	0.496	.001
	14	0.460	.001
	18	0.527	.001
Hostilidad	4	0.232	.001
	8	0.540	.001
	12	0.579	.001
	16	0.522	.001
	20	0.556	.001
	23	0.339	.001
	26	0.588	.001
	28	0.447	.001
Ira	7	0.526	.001
	3	0.408	.001
	11	0.515	.001
	15	-0.096	.001
	19	0.300	.001
	22	0.468	.001
	25	0.338	.001

Nota: rit: Correlación de Pearson entre el ítem- escala; p: Significancia

En la presente tabla se aprecia que los ítems del cuestionario de agresión en estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo. Presentan coeficiente de correlación desde .218 a .594, lo cual revela que presentan valores aceptables.

1.2.3 Evidencia basada en la estructura interna del Instrumento

Tabla 3

Prueba de adecuación muestral del cuestionario de agresión en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,880
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	2090,448
	gl	406
	Sig.	,000

Nota: Prueba de KMO y Bartlett

En la presenta tabla se observa valores aceptables de adecuación muestral dado el KMO $>.7$ y la prueba de esfericidad de Bartlet es significativa ($p<.01$)

Tabla 4

Varianza total explicada del cuestionario de agresión en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Varianza total explicada					
Componente	Auto valores iniciales			Sumas de extracción de cargas al cuadrado	
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza
1	8,200	28,275	28,275	8,200	28,275
2	2,143	7,391	35,666	2,143	7,391
3	1,496	5,159	40,825	1,496	5,159
4	1,390	4,794	45,619	1,390	4,794
5	1,175	4,052	49,671	1,175	4,052
6	1,136	3,917	53,588	1,136	3,917

7	1,114	3,842	57,430	1,114	3,842
8	1,022	3,524	60,954	1,022	3,524
9	,952	3,283	64,237		
10	,854	2,944	67,181		
11	,815	2,812	69,992		
12	,804	2,772	72,764		
13	,718	2,477	75,241		
14	,686	2,366	77,607		
15	,665	2,295	79,902		
16	,603	2,081	81,982		
17	,582	2,007	83,990		
18	,562	1,938	85,928		
19	,493	1,701	87,628		
20	,479	1,650	89,278		
21	,461	1,591	90,869		
22	,415	1,432	92,301		
23	,397	1,368	93,669		
24	,370	1,277	94,946		
25	,349	1,202	96,148		
26	,306	1,057	97,205		
27	,289	,995	98,200		
28	,271	,935	99,134		
29	,251	,866	100,000		

Nota: *Varianza total explicada.*

En la tabla 4 se identifica que, de acuerdo al método de análisis de componentes principales, el 28,275 de la variabilidad total explicada por la presencia de cuatro dimensiones.

Tabla 5

Matriz de componente rotado del cuestionario de agresión en estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Matriz de componente rotado ^a								
	Componente							
	1	2	3	4	5	6	7	8
H8	,748							
H26	,682							
AV6	,596							
H20	,591							
H12	,540							
I25	,471							
AV18		,778						
I19		,732						
AF13		,619						
AF21		,489						
I7			,621					
AV14			,596					
AV2			,555					
AV10			,548					
AF9			,478					
AF1			,413					
H16				,697				
I22				,558				
I3				,547				
I11				,502				
H28				,494				
AF29					,821			
AF27					,593			
AF5						,613		
AF17						,560		
H4						,420		
AF24							,751	
H23							,595	
I15								-,844

Nota: Matriz de componente rotado.

En la presente tabla se observa que de acuerdo al método de extracción de análisis de componentes principales se identifica ocho dimensiones. Según el método de rotación de Varimax, en la primera dimensión se identifica a los ítems 6, 8, 12, 20, 25 y 26; en la segunda dimensión, se agrupan los ítems 13, 18, 19 y 21; la tercera

dimensión, se juntó los ítems 1, 2, 7, 9, 10, 14; la cuarta dimensión, reunieron los ítems 3, 11, 16, 22, 28; en la quinta dimensión, se identificaron a los ítems 27 y 29; la sexta dimensión, se hallaron a los ítems 4, 5, 17; la séptima dimensión, se juntó los ítems 23 y 24; en tanto que, en la octava dimensión, se encontró el ítems 15.

Tabla 6

Análisis Factorial Confirmatorio en estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

MODELO	A. Absoluto		A. Comparativo			A. Parsimonioso				
	X ² /gl	SRMR	RMSEA	pclose	IFI	TLI	CFI	PNFI	PCFI	AIC
EVEE										
Modelo Original	5505.909	.925	.000		.995	.994	.995	.848		
Modelo bidimensional 10	398.012	.627	.032							

Nota: Método de estimación: Máxima Verosimilitud

1.3. EVIDENCIA DE CONFIABILIDAD

1.3.1. Confiabilidad por consistencia interna

La confiabilidad global del cuestionario y sus dimensiones se valoró calculando el índice de la consistencia interna mediante el coeficiente Alpha de Cronbach (ó Omega Mc Donald), cuyos resultados se detallan a continuación

Tabla 7

Coeficiente de confiabilidad Omega del Cuestionario de agresión en estudiantes de secundaria de una Institución Pública de Chiclayo.

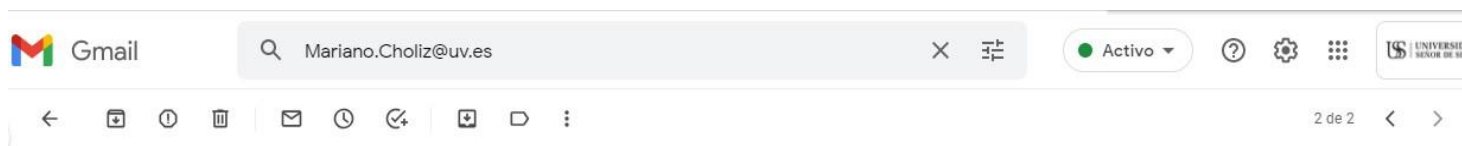
Dimensión	N° reactivos	McDonald's ω	IC 95%
Agresión Física	9	0.747	.689 - .796
Agresión Verbal	5	0.713	.636 - .776
Hostilidad	8	0.784	.730 - .826
Ira	7	0.690	.623 - .745
Dimensión global	29	0.898	.879 - .918

Nota: Coeficiente de confiabilidad.

En la tabla 7. Se observa que el cuestionario de agresión obtuvo alto coeficiente Omega Mc Donald, cuyos valores oscila desde. 879 en la valoración hasta. 918 en la dimensión global, lo cual evidencia que el instrumento cuenta con evidencia de confiabilidad.

5.4. Documentos ilustrativos

Declaratoria de autenticidad de autores



YADIRA TIRADO CARRANZA <tcarranzayadira@crece.uss.edu.pe>
para Choliz

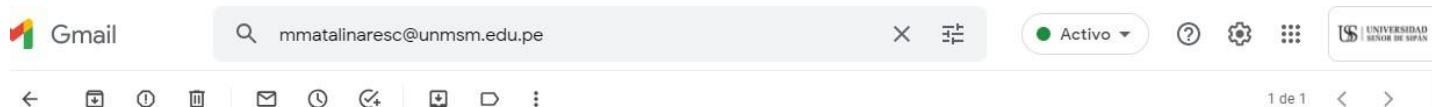
Estimado Doctor Mariano Chóliz Montañés

Soy estudiante del décimo ciclo de la carrera de psicología, de la Universidad Señor de Sipán - Perú. Actualmente junto con una compañera estamos desarrollando una tesis de investigación para obtener el título de psicólogos, el título de la investigación es "Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Chiclayo, 2021". Hemos visto su test de Dependencia de videojuegos y el motivo por el cual le remito este mensaje es para solicitarle la autorización y poder emplearlo para la verificación de validez y confiabilidad. Le agradezco de antemano su respuesta.

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

Por supuesto, puedes utilizarlo a vuestra conveniencia

Os deseo éxitos en vuestras investigaciones



para mmatalinaresc

Estimada María Matalinares


Soy estudiante del décimo ciclo de la carrera de psicología, de la Universidad Señor de Sipán - Perú. Actualmente junto con una compañera estamos desarrollando una tesis de investigación para obtener el título de psicólogos, el título de la investigación es "Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Chiclayo, 2021". Hemos visto la versión española del Cuestionario de Agresión y el motivo por el cual le remito este mensaje es para solicitarle la autorización y poder emplearlo para la verificación de validez y confiabilidad. Le agradezco de antemano su respuesta.

MARIA LUISA MATALINARES CALVET <mmatalinaresc@unmsm.edu.pe>
para mí

Puedes hacer uso de la Prueba haz las citas correspondientes.

5.5. Evidencias

Captura del formulario remitido a los estudiantes

Influencia de la Adicción a los Videojuegos en la Conducta Agresiva en Es:  



Enviar



Preguntas Respuestas **325** Configuración

Puntos totales: 0

Sección 1 de 5

Influencia de la Adicción a los Videojuegos en la Conducta Agresiva en Estudiantes de Secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021.

Usted está siendo invitado a participar en este estudio; cuyo objetivo es determinar la influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo, 2021, con la finalidad de obtener el título profesional en psicología. Esperamos contar con su ayuda para alcanzar las metas de esta investigación, su participación consistirá en responder de manera sincera a las preguntas planteadas. Esto le tomará aproximadamente entre 10 minutos de su tiempo para la resolución. La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los objetivos de esta investigación. Igualmente, puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante el cuestionario le parece incómoda, tiene usted el derecho de comunicarlo al investigador. De antemano agradezco su colaboración, y con ello queremos resaltar la importancia de su participación.

Atte.: Samamé Ramírez Evelyn Vanessa y Tirado Carranza Yadira
Estudiantes de la carrera de psicología de la Universidad Señor de Sipán.



5.6. Consentimiento informado

 Influencia de la Adicción a los Videojuegos en la Conducta Agresiva en Es:  



Enviar

Preguntas Respuestas **325** Configuración

Puntos totales: 0

Consentimiento Informado: Le estamos invitando a su menor hijo a participar del proyecto de * investigación con el fin de determinar la influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chiclayo, 2021.

- Acepto
- No acepto

Asentimiento Informado: Estudiante *

- Acepto
- No acepto



5.7. Carta de presentación



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

Pimentel, 06 de octubre de 2021

Señor:
Mg: Arellano Barreto Marco Alexis
Director I.E. San José- Chiclayo
Presente. -

ASUNTO: SOLICITO PERMISO PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS.

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle un saludo institucional a nombre de la Escuela de Psicología de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Señor de Sipán, asimismo teniendo presente su alto espíritu de colaboración, le solicitamos gentilmente autorice a los estudiantes SAMAMÉ RAMÍREZ, EVELYN VANESSA con DNI 77152828 y TIRADO CARRANZA, YADIRA con DNI 72426953, quienes cursan el XI Ciclo para que aplique el instrumento de recolección de datos de su investigación denominada "INFLUENCIA DE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA AGRESIVA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2021".

Agradeciendo por anticipado la atención, me despido.

Atentamente,




Dra. Nelly Días Lescano
Facultad de Derecho y Humanidades
UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN S.A.C.

ADMISIÓN E INFORMES

074 481610 - 074 481632

CAMPUS USS

Km. 5, carretera a Pimentel
Chiclayo, Perú

Distribución: Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado de Investigación, Decanos de Facultad, Jefes de Oficina, Jefes de Área, Archivo.

5.8. Carta de Autorización



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
I.E.E. COLEGIO NACIONAL DE "SAN JOSÉ"
Av. Elvira García y García 167, Chiclayo



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

EL QUE SUSCRIBE, SUB DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA COLEGIO NACIONAL DE "SAN JOSÉ", UGEL CHICLAYO, EXPIDE LA PRESENTE,

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Autorizo que: las alumnas: Samamé Ramírez Evelyn Vanessa y Yadira Tirado Carranza, del XI ciclo de la Escuela Académica Profesional de Psicología de la Universidad Señor de Sipán, apliquen los instrumentos de medición para los objetivos del desarrollo de investigación "Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2021." Y hagan uso del nombre de la Institución Educativa para fines del trabajo y la investigación.

Se expide la presente para los fines que estime conveniente.

Chiclayo 8 de diciembre 2021



COLEGIO NACIONAL DE SAN JOSÉ
CHICLAYO
Fernando Chanta Chaname
Mg. Fernando Chanta Chaname
SUB DIRECTOR