



Universidad  
Señor de Sipán

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**TESIS**

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA  
AGRESIVA DE LOS ESTUDIANTES DE UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2023**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN PSICOLOGIA**

**Autoras:**

**Bach. Cunias Reyes, Yeny Fiorela**  
<https://orcid.org/0009-0002-3367-6747>

**Bach. Vasquez Carhuatanta, Karina**  
<https://orcid.org/0009-0000-3226-595X>

**Asesora:**

**Mg. Bernal Marchena Luisa Paola De Los Milagros**  
<https://orcid.org/0000-0002-4099-5722>

**Línea de Investigación**

**Desarrollo humano, comunicación y ciencias jurídicas  
para enfrentar los desafíos globales.**

**Sub Línea de Investigación**

**Bienestar y Desarrollo de habilidades para la vida**

**Pimentel – Perú**

**2024**

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Quienes suscriben la DECLARACIÓN JURADA, somos Bach. Cunias Reyes, Yeny Fiorela y Bach. Vasquez Carhuatanta, Karina del Programa de Estudios de **la Escuela Profesional de Psicología de** la Universidad Señor de Sipán S.A.C, declaramos bajo juramento que somos autoras del trabajo titulado:

### ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2023

El texto de nuestro trabajo de investigación responde y respeta lo indicado en el Código de Ética del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Señor de Sipán, conforme a los principios y lineamientos detallados en dicho documento, en relación con las citas y referencias bibliográficas, respetando el derecho de propiedad intelectual, por lo cual informamos que la investigación cumple con ser inédito, original y autentico.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

|                             |               |   |
|-----------------------------|---------------|---|
| Cunias Reyes, Yeny Fiorela  | DNI: 77283566 |  |
| Vasquez Carhuatanta, Karina | DNI: 42869447 |  |

Pimentel, 06 de abril del 2024.

NOMBRE DEL TRABAJO

**Cunias Reyes\_Vásquez Carhuatanta \_Informe\_Turnitin.docx**

RECUENTO DE PALABRAS

**8407 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**46881 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**30 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**97.3KB**

FECHA DE ENTREGA

**Oct 23, 2023 3:39 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Oct 23, 2023 3:40 PM GMT-5**

● **12% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Cross

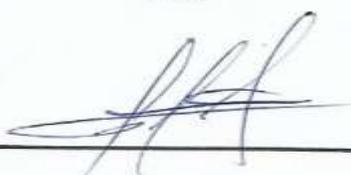
● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

**APROBACIÓN DEL  
JURADO**

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA DE LOS  
ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE  
CHICLAYO, 2023**

**Aprobación  
de tesis**



---

**Mg. Olazabal Boggio**  
**Roberto Dante**  
Presidente del jurado  
de tesis



---

**Mg. Delgado Vega**  
**Paula Elena**  
Secretario del  
jurado de tesis



---

**Mg. Carmona Brenis**  
**Karina Paola**  
Vocal del jurado

## Resumen

La investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, diseño observacional, transversal y correlacional con el objetivo de determinar la relación entre adicción a los videojuegos y la conducta agresiva de los estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2023. La muestra estuvo conformada por 200 estudiantes de ambos sexos seleccionados mediante muestreo probabilístico de tipo aleatorio. Para la recolección de datos se aplicó la escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) de Lemmens et al., (2009) y el Cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry, los instrumentos que fueron validados para fines del estudio. Los datos presentaron una distribución no normal por tanto se utilizó un estadístico no paramétrico como Spearman para hallar la correlación en el software estadístico SPSS en su versión 27. Como resultado más relevante se encontró relación directa y altamente significativa entre adicción a los videojuegos y conducta agresiva (.306), lo cual evidencia permite rechazar la hipótesis nula y confirmar la hipótesis de estudio, es decir, mayor exposición a los videojuegos de forma desmedida y sin control es un factor de riesgo ante la aparición de conductas agresivas en los adolescentes.

**Palabras clave:** *Relaciones interpersonales, Afectividad, Tecnología, Aplicación informática*

## **Abstract**

The research was developed under the quantitative approach, observational, cross-sectional and correlational design with the objective of determining the relationship between addiction to video games and aggressive behavior in students of an educational institution in Chiclayo, 2023. The sample consisted of 200 students from both sexes selected by random probabilistic sampling. For data collection, the video game addiction scale for adolescents (GASA) by Lemmens et al., (2009) and the Aggression Questionnaire (AQ) by Buss and Perry were applied, the instruments that were validated for the purposes of the study. The data presented a non-normal distribution, therefore a non-parametric statistic such as Spearman was used to find the correlation in the statistical software SPSS in its version 27. The most relevant result was a direct and highly significant relationship between addiction to video games and aggressive behavior. (.306), which evidence allows us to reject the null hypothesis and confirm the study hypothesis, that is, greater exposure to video games in an excessive and uncontrolled way is a risk factor for the appearance of aggressive behavior in adolescents.

**Keywords:** *Interpersonal relations, Affectivity, Technology, Computer application*

## I. INTRODUCCIÓN

En los últimos tres años la interacción personal sufrió algunas alteraciones a causa del aislamiento social durante la pandemia por Covid-19, este distanciamiento trajo consigo deficiencias para el desarrollo de conductas adecuadas en las relaciones con los demás propiciando conductas más agresivas, además, incrementó el uso de dispositivos móviles y tecnológicos como celulares, laptops, tabletas cuyo objetivo primario fue el cumplimiento y desarrollo de actividades académicas (Ropovik et al., 2023), sin embargo, la falta de control y la ausencia de supervisión en el cumplimiento de las normas generó que los estudiantes dediquen mayor tiempo a las aplicaciones de juegos tanto en computadoras, celulares o consolas de videojuegos, significando uno de los pocos espacios de distracción durante dicho escenario (López et al., 2023).

Los avances tecnológicos como el Internet con sus múltiples herramientas, los dispositivos móviles y las consolas de videojuegos son elementos útiles en la vida cotidiana siempre y cuando se les dé un uso adecuado, debido a que también pueden traer algunos inconvenientes. En los últimos años, utilizar videojuegos se ha transformado en la actividad de ocio más habitual especialmente en los adolescentes, con una mayor relevancia en los varones (Efrati, 2023).

Actualmente, se cuenta con suficiente evidencia a nivel empírico, clínico y científico para sostener que un uso excesivo genera problemas y adicciones, sobre todo cuando implican interacciones en línea (Çelik y Bektaş, 2023). La forma en que los videojuegos se encuentran diseñados facilitan que se pierda la habilidad para tener dominio sobre el juego, situación que, al sumarse a otros aspectos de tipo personal y ambiental, hace posible la aparición de uso inadecuado conllevando a la presencia de una conducta adictiva, en ese sentido, se enmarcan dentro de las llamadas adicciones tecnológicas, que representan el tipo más novedoso de adicciones conductuales por un excesivo consumo y desajuste funcional (Chiluisa y Gaibor, 2022).

A nivel internacional se encontró que en algunos países existen adolescentes extremadamente comprometidos que exceden el uso adecuado del juego, China presenta un 59% seguido de Alemania con un 58% que

manifiestan alta concentración de tiempo de juego, además muestran una duración promedio de juego promedio por día 6 horas 36 minutos (Bezençon et al., 2023). Los juegos móviles comprenden el segmento más grande del mercado global de juegos. Las estimaciones han indicado que más de 2.800 millones de personas juegan juegos móviles, descargando más de 80 mil millones de juegos móviles al año, y que los juegos móviles representan al menos la mitad de los ingresos totales relacionados con los juegos. Las cifras en Europa, señala a España como el primer lugar de conductas agresivas entre adolescentes con un total de 69.554 casos, en Norte América México lidera con 270.000 casos seguido de Estados Unidos 250.000 casos (Hidalgo & Abal, 2023).

A pesar de la prevalencia de los juegos móviles, se sabe poco sobre cómo varía el tiempo de juego móvil en todo el mundo. La base de evidencia anterior con respecto a las diferencias interculturales en los juegos se ha visto limitada por tres cuestiones clave: la falta de datos interculturales a gran escala; falta de muestras representativas; y falta de datos de comportamiento (Sotés et al., 2023).

Las conductas agresivas juveniles, generan la pérdida de cientos de jóvenes en Latinoamérica, en casos extremos llegan a tener desenlaces mortales, situación evidenciable dado que es de las causas primarias de muerte, en hombres de 15 a 24 años, tal como señala la OMS (2020). Al respecto, UNICEF Argentina (2022) indicó que desde comienzos de los reajustes contextuales por el Covid-19 los adolescentes han sido los más afectados socialmente ya que son quienes se mantuvieron expuestos en mayor medida a la conexión vía internet si no, aumentaron las experiencias de agresiones virtuales en redes sociales. Al respecto, Brasil es el primer país en número de casos de conductas agresivas entre padres con 66.500 casos, seguido de Argentina con 50.250 casos.

De la lista anterior, Perú ocupa el 5to lugar en Sudamérica con un promedio de casos anuales con 25.500 casos, un incremento porcentual de 50% en violencia entre grupos de pares niños y adolescentes de Lima Metropolitana conlleva a alertar sobre esta situación problemática (Ministerio de Salud [MINSAL], 2021), los adolescentes se encuentran expuestos mayor tiempo frente

a un monitor lo que ha generado que su forma de diversión se modifique hacia estas vías tecnológicas, incluyendo el uso de consolas de videojuegos, al respecto, personal del área de salud mental indican que las atenciones a niños y adolescentes con problemas de adicción va en aumento aun cuando no se cuentan con cifras oficiales y segmentadas que permitan contar con indicadores reales y válidos en cuanto a la cantidad de horas empleadas para el juego virtual y el tiempo de exposición a pantallas digitales, el número de casos y los registros de acceso en las plataformas evidencian un significativo aumento de jugadores en línea (Ministerio de Salud [MINSAL], 2021a).

En relación a los videojuegos, el 69 % de la población consume este tipo de actividades digitales recreativas, de los cuales el 74% de mujeres lo hace mediante el móvil, en cuanto a los hombres, esta cifra representa 58%. El 39% de gamers en el Perú tiene entre 16 y 24 años, el 64% son varones y 36% mujeres. El 23% del sector B y 48% del sector C, evidenciando un aumento considerable en uso de videojuegos en comparación con el año 2020 (pre-pandemia), donde solo un 11.9% refirió tener acceso diario a videojuegos, convirtiéndose esta cifra en un 17.5% para el 2021 (MINSAL, 2021).

Cabe señalar que estudios refieren que entre los 3 y 12 años el uso máximo debe oscilar entre 1 a 2 horas diarias y de 12 a 17 es de 2 a 3 horas, de preferencia en días que no coincidan con las labores académicas, cifras del MINSAL (2021b) señalan que el 50% de adolescentes han demostrado un incremento en las conductas agresivas y los trastornos clínicos en menores de edad, de igual manera que los comportamientos violentos entre su grupo de pares comparándolos con otros años, se calcula que el 80% de adolescentes presentan problemas conductuales de diferente magnitud cuyas características clínicas y de riesgo son variables, de ellos, se estima que casi un 15% logra un trastorno de conducta generador de sufrimiento tanto en el paciente como en sus familiares.

Esta situación ha generado el interés de diversos investigadores a nivel internacional, en Ecuador se realizaron estudios que determinaron la correlación directa y significativa entre conductas agresivas y adicción a videojuegos (Coca, 2023; Millan, 2022) de igual forma en República Dominicana una investigación

determinó el mismo nivel y dirección de la correlación de las variables, pero en estudiantes universitarios (Méndez y Cedeño, 2020); sin embargo, Ortiz y Velástegui (2023) determinaron asociación inversa entre conductas agresivas y adicción a los videojuegos, es decir, que la ausencia de un uso indiscriminado de los videojuego genera una tendencia a manifestar conductas agresivas. A nivel nacional también se han encontrado estudios referentes a las variables y su relación, los cuales han demostrado de manera empírica que la adicción a videojuegos se asocia de forma directa con la manifestación de conductas agresivas, señalando que la exposición exagerada a videojuegos predispone actitudes agresivas (Villena, 2021; Torres, 2020; Faya, 2020, Quezada, 2019).

A nivel local la problemática en adolescentes ha sido abordada por algunos autores como Rojas (2022) y Chiclayo (2021) quienes encontraron una relación positiva y altamente significativa entre las variables y sus dimensiones agresividad física, verbal, ira y hostilidad, sin embargo, ambos hallaron niveles moderados de adicción a los videojuegos con un 45.8% y 44.64% respectivamente, mientras que en la agresividad también hallaron predominio en el nivel regular con 53.3% y 46.43% respectivamente.

Por otra parte, se encuentran los estudios de Calderón (2022) y Samame y Tirado (2021) quienes identificaron que el uso desmedido de videojuegos influencia de forma significativa y directa en la manifestación de conductas agresivas. Las investigaciones han descrito en su mayoría la presencia significativa de la relación directa entre las variables, sin embargo, resultó relevante profundizar el estudio no solo para determinar la asociación con la variable general sino con las dimensiones de agresión, lo cual permitió ampliar el entendimiento de la problemática, así mismo, resultó pertinente tener indicadores más específicos y que sean posteriores a la pandemia, de esta manera cubre el vacío teórico en el conocimiento.

Se asume el enfoque teórico cognitivo-conductual, el cual examina cómo los pensamientos, las emociones y las acciones se interrelacionan para contribuir a la manifestación de comportamientos agresivos en individuos que presentan una adicción a los videojuegos. Considera que los videojuegos adictivos pueden

generar una serie de pensamientos o creencias distorsionadas que pueden incluir la desensibilización hacia la violencia minimizando las consecuencias de los comportamientos agresivos, justificando la agresión como una respuesta adecuada ante situaciones estresantes o desafiantes (Chamba et al., 2022).

### **Adicción a los videojuegos**

Tiene por característica principal la manifestación conductual repetida que conlleva al deterioro mediante malestar significativo, aquellos que se encuentran bajo estas condiciones, se orientan hacia un desajuste, pérdida de control sobre su juego, dedicando una cantidad excesiva de tiempo y energía a los videojuegos, lo que resulta en consecuencias negativas en diversas áreas de la vida, como académicas, laborales, sociales o emocionales (Kuss y Griffiths, 2017). Es un trastorno caracterizado por el deficiente control sobre las decisiones a tomar antes, durante y después del juego, la persistencia en su uso a pesar de las consecuencias negativas, la preferencia por el juego en lugar de otras actividades, y la interferencia en múltiples aspectos de la vida, como los vínculos personales, la educación, el trabajo y la salud (Pontes, 2018).

Se refiere a un patrón comportamental de juego desadaptativo y persistente, que se caracteriza por un desgaste o malestar relevante, que genera deficiente control en el juego, lo que resulta en complicaciones para reducir o cesar su participación en los videojuegos, así como en una priorización excesiva de los juegos por encima de otras actividades e intereses (Billieux et al., 2019). Es un trastorno en el que una persona muestra un patrón de juego compulsivo, perdiendo el control sobre su uso y experimentando consecuencias negativas en diversos aspectos de la vida.

Se caracteriza por una participación excesiva en los videojuegos, la persistencia en el juego a pesar de las consecuencias adversas, la interferencia en las actividades diarias y la aparición de síntomas de abstinencia cuando se intenta reducir o detener el juego (King et al., 2020). Se define como un trastorno en el que una persona muestra un patrón de juego problemático, con una falta de control sobre el uso de los videojuegos, dificultades para detener o reducir su participación en ellos, y una priorización excesiva de los juegos por encima de otras actividades importantes en la vida. Esta adicción puede causar

consecuencias negativas en diferentes áreas, como académicas, laborales, sociales y de salud (Rivera y Torres, 2018)

Dentro de las particularidades de la adicción a los videojuegos se encuentra la excesiva preocupación pues suelen pensar constantemente en los juegos, anticipando su próxima sesión de juego y planificando cómo pueden dedicar más tiempo a jugar, también manifiestan pérdida de control al tener dificultades para regular la cantidad de tiempo que dedican al juego, pueden tener la intención de jugar solo por un corto período, pero terminan jugando durante horas sin darse cuenta. Suelen dar prioridad de los videojuegos sobre otras actividades importantes en sus vidas, como la escuela, las responsabilidades domésticas, las relaciones personales o el tiempo libre para actividades físicas. Esto genera un aumento del tiempo de juego, tienden a aumentar progresivamente la cantidad de tiempo que dedican al juego. pueden pasar largas horas jugando diariamente, descuidando otras actividades esenciales y comprometiendo su bienestar general (Buiza et al., 2017).

Otras de las características es que intentan reducir o dejar de jugar, pudiendo experimentar síntomas de abstinencia, como irritabilidad, ansiedad, dificultad para concentrarse, inquietud o agitación; además pueden descuidar sus responsabilidades escolares, tareas domésticas o compromisos sociales debido a su participación excesiva en el juego, resultando en un rendimiento académico deficiente y dificultades en la interacción social. Los cambios en el estado de ánimo son habituales, pueden experimentar irritabilidad, agresividad o tristeza cuando se les impide jugar o cuando enfrentan consecuencias negativas debido a su adicción. Todo esto, conlleva al aislamiento social prefiriendo pasar tiempo jugando en lugar de interactuar con amigos o participar en actividades sociales, afectando significativamente su desarrollo social y su capacidad para establecer y mantener relaciones saludables (Nuñez et al., 2018). Es importante tener en cuenta que no todos los adolescentes que juegan videojuegos desarrollarán una adicción, sin embargo, es importante conocer y saber identificar estas características.

El modelo teórico seleccionado para esta variable es lo propuesto por Lemmens et al. (2009) sobre la adicción a los videojuegos, sostiene que surge

cuando los factores personales, contextuales y las gratificaciones psicológicas se combinan y refuerzan mutuamente, es aquí donde los adolescentes con ciertas características personales pueden ser más vulnerables a las gratificaciones intensas de los videojuegos, y los entornos que favorecen el juego excesivo pueden amplificar la probabilidad de desarrollar una adicción. Es importante tener en cuenta que esta teoría proporciona una perspectiva explicativa sobre la adicción a los videojuegos en adolescentes, pero la comprensión de este fenómeno es compleja y sigue siendo objeto de debate y estudio en la comunidad científica. El modelo se basa en tres componentes y siete dimensiones, estos componentes son:

Factores personales, se refieren a las características individuales del adolescente que pueden influir en su propensión a desarrollar una adicción a los videojuegos, pueden incluir la personalidad, las habilidades sociales, la autoestima, la autoeficacia y la capacidad de autorregulación, por ejemplo, los adolescentes con baja autoestima o dificultades para relacionarse socialmente pueden ser más propensos a buscar refugio en los videojuegos y desarrollar una adicción. Los segundos factores son contextuales, se refieren al entorno en el que el adolescente juega videojuegos, esto incluye el acceso a los videojuegos, el entorno familiar, el entorno escolar y la presión de los compañeros, por ejemplo, un entorno familiar en el que los padres no establecen límites claros sobre el tiempo de juego o no fomentan otras actividades puede aumentar el riesgo de adicción a los videojuegos (Lemmens, et al., 2009).

Por último, las gratificaciones psicológicas, se refieren a los beneficios emocionales y cognitivos que los adolescentes obtienen de los videojuegos, esto puede incluir la emoción, el escape de la realidad, el logro de metas, la competencia, la interacción social en línea y la sensación de control, de acuerdo con los autores, los adolescentes que experimentan gratificaciones psicológicas intensas y positivas de los videojuegos son más propensos a desarrollar una adicción (Lemmens, et al., 2009).

Este modelo presenta siete aspectos fundamentales. En primer lugar, la Saliencia se refiere a una actividad o juego que tiene una gran importancia para una persona, dominando sus pensamientos, sentimientos y comportamiento. La

segunda dimensión es la Tolerancia, que se refiere al proceso en el cual una persona comienza a jugar con frecuencia y gradualmente aumenta el tiempo dedicado a los juegos. La tercera dimensión es la Modificación del Estado de Ánimo, que se refiere a las experiencias emocionales resultantes de jugar, como la euforia y la sensación de relajación asociada con la evasión. La cuarta dimensión, denominada Retirada, se refiere a las consecuencias desagradables que ocurren cuando se reduce o interrumpe repentinamente el juego. Esto puede manifestarse en cambios de humor, irritabilidad y síntomas fisiológicos como temblores y agitación. (Lemmens, et al., 2009).

La dimensión recaída, entendida como una tendencia de volver repetidamente a los patrones de juego anteriores, después de lapsos de abstinencia. La sexta dimensión se denomina conflicto, y se dirige a las dificultades interpersonales a causa de la conducta de juego excesiva. Estos conflictos pueden devenir en dilemas, alteraciones, altercados, descuido personal y de las acciones, engaños y mentiras por cumplir sus actividades, y se centran en las tensiones entre el adolescente y su mundo real. Por último, encontramos la dimensión de problemas, que hace referencia a los diversos problemas ocasionados por el juego excesivo en diferentes áreas de la vida, como el ámbito académico, laboral y social. Además, pueden surgir dificultades internas, especialmente en términos emocionales y sentimientos de pérdida de control. (Lemmens, et al., 2009).

### **Conducta agresiva**

Dentro de las definiciones se encuentra que la conducta agresiva se define como cualquier forma de comportamiento que se dirige de forma intencionada a generar daño o sufrimiento a otros, ya sea física o psicológicamente (Bushman y Anderson, 2023). Se refiere a acciones o comportamientos que están destinados a dañar o lesionar a otras personas o que tienen el potencial de hacerlo, ya sea de forma física o verbal (Padilla y Shuguli, 2022). Es entendida como una respuesta emocional y conductual que implica una manifestación de hostilidad, ira o violencia hacia otros.

Puede incluir tanto agresión física como verbal (Silva et al., 2021), se refiere a una serie de comportamientos y acciones destinados a dañar, perjudicar

o intimidar a otros, ya sea de forma física, verbal o relacional (Fontaine et al, 2017). Es cualquier forma de comportamiento que tiene la intención de causar daño a otros, ya sea físico, verbal o emocional. Puede incluir actos como golpear, insultar, intimidar o difamar a otros (Huesmann y Kirwil, 2019). Hace referencia a cualquier forma de comportamiento que tiene la intención de causar daño o dañar a otros, ya sea de manera física, verbal o social., la cual puede manifestarse a través de acciones como golpear, empujar, insultar, burlarse o excluir a otros (Monks et al., 2020).

En los adolescentes la conducta agresiva se caracteriza por una serie de comportamientos o acciones dirigidas a causar daño, dolor o malestar a otros, puede manifestarse de diferentes formas, incluyendo la agresión física, verbal, relacional o cibernética (Piqueras et al., 2021), pueden mostrar un comportamiento verbal o físico hostil hacia otros, esto puede incluir insultos, amenazas, golpes, empujones u otros actos de violencia física. A menudo actúan de manera impulsiva, sin pensar en los efectos de sus actos pudiendo reaccionar de manera agresiva ante situaciones estresantes o frustrantes sin considerar alternativas o estrategias de resolución de conflictos. Además, tienen dificultades para controlar su ira y manejar la frustración, suelen tener reacciones exageradas ante situaciones cotidianas, mostrando explosiones de ira intensas y prolongadas (Vicente, 2021).

Otras características es que denotan baja tolerancia a la frustración, pudiendo sentirse rápidamente frustrados o irritados cuando las cosas no salen como esperan y pueden reaccionar de manera agresiva como resultado, teniendo limitados recursos para el manejo de situaciones estresantes y emociones adversas utilizando la agresión como una forma de escape o liberación emocional, aunque temporal, para lidiar con la tensión interna. muestran una falta de empatía hacia los demás (Silva et al., 2021). Además, es probable que manifiesten dificultades para entender o reconocer las emociones y perspectivas de los demás, lo que puede contribuir a su comportamiento agresivo, evidencia complicaciones para determinar vínculos positivos y satisfactorios con sus pares y figuras de autoridad, por lo general, se encuentran involucrados en conflictos frecuentes o mostrar comportamientos de dominación

y control hacia otros (Pronina & Gerasimova, 2018).

El modelo teórico que se asume para conductas agresivas es el propuesto por Buss y Perry quienes proponen una comprensión integral de la agresión humana, centrándose en las motivaciones subyacentes y las estrategias empleadas para lograr las metas agresivas, sugiere que la agresión se origina en una mezcla de aspectos a nivel fisiológico, psicológico, sociales y culturales, y que diferentes dimensiones de la agresión pueden ser desencadenadas en distintas situaciones. Además, el modelo enfatiza la importancia de la adaptación y la supervivencia en la evolución de la agresión, así como el papel de las experiencias de aprendizaje en la forma en que las personas desarrollan y expresan sus tendencias agresivas. Este modelo proporciona un marco teórico valioso para comprender la complejidad de la agresión humana, considerando múltiples factores que contribuyen a su manifestación y variabilidad (Buss & Perry, 1992).

Dentro de las dimensiones que propone se encuentra la agresión física, la cual se refiere a la agresión que implica el uso de fuerza física o daño corporal. Incluye comportamientos como golpear, empujar, patear o dañar físicamente a otros. La segunda dimensión es la agresión verbal, que implica el uso de palabras ofensivas, insultos, amenazas y humillaciones hacia otros, se manifiesta a través de la comunicación verbal agresiva y puede incluir expresiones de ira o desprecio. La tercera dimensión se denomina hostilidad, se centra en la agresión que tiene como objetivo dañar las relaciones sociales y emocionales de los demás. Incluye comportamientos como el rechazo, la exclusión, la difamación, el rumor y la manipulación interpersonal. La cuarta dimensión es la ira, se refiere a la agresión que surge de respuestas impulsivas y poco controladas a situaciones frustrantes o amenazantes, está caracterizada por una falta de consideración de las consecuencias y una respuesta rápida y explosiva (Buss y Perry, 1992).

Dentro de los modelos teóricos que intentan explicar la relación entre la adicción a videojuegos y conductas agresivas se encuentra la **Teoría del refuerzo y la gratificación**, la cual sugiere que la adicción a los videojuegos puede llevar a la agresión debido a los efectos de refuerzo y gratificación que se

experimentan al jugar, dado que a menudo ofrecen recompensas, desafíos y logros que pueden generar un sentimiento de éxito y satisfacción, algunas personas pueden desarrollar una dependencia de estos aspectos gratificantes, lo que lleva a un aumento de la conducta de juego, a medida que la adicción se intensifica, la persona puede volverse más irritable, agresiva o reactiva cuando se les impide jugar o cuando se enfrentan a frustraciones dentro del juego, además, sugiere que la agresión puede ser una forma de expresar la frustración o la incapacidad para obtener las recompensas deseadas (Ledo et al., 2015).

El segundo modelo es la Teoría de la desensibilización, la cual propone que la exposición reiterada a la violencia en los videojuegos puede desensibilizar a las personas a la agresión y reducir su empatía hacia los demás, las personas que practican videojuegos violentos de forma excesiva pueden desarrollar una mayor tolerancia hacia la violencia y una disminución en la respuesta emocional negativa que normalmente se asociaría con actos agresivos, esto podría llevar a una mayor propensión a mostrar comportamientos agresivos en la vida real, ya que la persona puede estar menos consciente de las consecuencias negativas de sus acciones (Cañellas, 2014).

En cuanto a la caracterización de la adolescencia, se observan niveles relativamente alto de asunción de riesgos, búsqueda de sensaciones y novedades, así como por una fuerte necesidad de experimentación, el camino elegido durante el escabroso camino de la adolescencia puede tener repercusiones en la salud y estabilidad personal, por ejemplo, la mayoría de jóvenes que hacen uso de alguna conducta adictiva como el tabaco o el alcohol, comenzaron a hacerlo cuando eran adolescentes (Vallata et al., 2021), el consumo de alcohol entre los adolescentes es una gran preocupación en muchos países, los patrones particulares de los videojuegos se reconocen como un comportamiento adictivo que puede provocar angustia psicológica (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2021)

Respecto a la relación entre las variables, se indica que la conducta problemática de juego hace referencia a la condición de uso excesivo, inadecuado o descontrolado de juegos digitales, considerándose como un uso patológico existen ante una disfuncionalidad que trae consecuencias (Zendle et

al., 2023). Esto puede afectar negativamente su desarrollo social y habilidades de comunicación, puede llevar a la falta de concentración, dificultades para cumplir con las responsabilidades escolares, la falta de sueño, problemas de comportamiento. pueden experimentar cambios en su comportamiento, como irritabilidad, agresividad o impulsividad (Rodríguez y García, 2021).

La teoría indica que la exposición prolongada a contenidos violentos en videojuegos puede llevar a la desensibilización a la violencia, lo que significa que las personas pueden mostrar una respuesta emocional menos intensa o empática hacia situaciones agresivas en la vida real, pudiendo aumentar temporalmente la agresión en el corto plazo, pero no hay evidencia sólida que indique que esto cambie el comportamiento a largo plazo de una persona hacia la agresión, sin embargo, los efectos pueden variar según la personalidad, la historia de comportamiento agresivo y otros factores individuales (Rodríguez y García, 2021)..

En la institución educativa donde se llevó a cabo la investigación se observó una incidencia alta de reportes respecto a conductas agresivas entre los adolescentes, así mismo, la información brindada por los padres, denota que los adolescentes hacen uso indiscriminado de las plataformas y consolas de videojuegos en su mayoría violentos, por tanto, la investigación se sustenta teóricamente en el modelo de aprendizaje social el cual indica que las personas tienden a incorporar aprendizaje a partir de a la experiencia y observación de conductas, por ello, significó un antecedente relevante para posteriores investigaciones, siendo importante porque permitió hallar la asociación entre las variables que parten de la identificación de un problema real que trae consecuencias negativas en la formación socio emocional y conductual de los estudiantes.

Como aporte, se consiguió tener indicadores para conocer la real magnitud y dirección del problema, de esta manera puedan plantearse estrategias de intervención desde la salud mental y de esta manera beneficiar a las personas que integran a la comunidad educativa como los adolescentes, docentes, autoridades y los padres de familia.

Este estudio fue beneficioso por las ventajas de evaluar la manera

simultánea de comportarse entre las dimensiones de agresividad física, agresión verbal, ira y hostilidad en adolescentes que practican indebidamente videojuegos, a través de indicadores medibles factibles de valoración e interpretación facilitando tener referentes necesarios para posteriores investigaciones y abordajes en la problemática antes mencionada.

En cuanto al aporte teórico, facilitó ampliar el conocimiento sobre el proceder de las variables en un conjunto determinado de personas de acuerdo a los datos empíricos, haciendo posible la identificación de aspectos y factores que pueden ser incluidos en posteriores investigaciones. A nivel social posee relevancia dado que benefició a los estudiantes que dan el uso inadecuado de los videojuegos.

Se formuló como pregunta de investigación ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y la conducta agresiva de los estudiantes de una Institución Educativa Pública de Chiclayo - 2023?, en cuanto a la hipótesis se asume que existe relación estadísticamente significativa entre adicción a los videojuegos y la conducta agresiva de los estudiantes de una Institución Educativa Pública de Chiclayo – 2023.

Respecto a los objetivos se buscó Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y conducta agresiva de los estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023, como objetivos específicos se consiguió describir los niveles de adicción a los videojuegos de los estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023; describir los niveles de agresividad de los estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023, determinar la relación entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de conducta agresiva de los estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023.

## II. MATERIALES Y MÉTODO

La investigación fue cuantitativa debido a que se utilizaron instrumentos para recopilar la información necesaria para medir las variables, a través de datos numéricos de acuerdo a la suma de sus puntuaciones, por otra parte, fue de tipo básica porque permitió comprender el comportamiento de las variables y de esta forma se amplió el conocimiento respecto de su relación (Hernández y Mendoza, 2018).

El diseño fue observacional debido a que la observación de las variables fue tal cual se encontró en la población, sin ser manipuladas y se mostró los datos tal cual fueron encontrados, así mismo fue correlacional debido a que se buscó la relación entre las variables y sus dimensiones; por otra parte, fue transversal debido a que los datos fueron obtenidos en un momento único (Hernández y Mendoza, 2018), según los autores antes mencionados, el esquema del estudio fue el siguiente:



Dónde:

X<sub>1</sub>: Adicción a los videojuegos

Y<sub>1</sub>: Conducta agresiva

- Correlación

La población del estudio está conformada 414 estudiantes (250 varones y 164 mujeres) del nivel secundario de una institución educativa de Chiclayo, con edades de 12 a 17 años.

El muestreo fue de tipo probabilístico, por lo cual cada uno de los estudiantes que integran la población tuvo la misma posibilidad de ser elegido como participante, en función a una fórmula aleatoria simple con una confianza al nivel de 95% y margen de error de 0.05, considerando los siguientes criterios

de selección:

Criterios de inclusión:

- Estudiantes inscritos en el año académico 2023.
- Estudiantes de 12 a 17 años.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes que no llegaron a presentar el consentimiento informado por al menos uno de sus padres.
- Estudiantes que tuvieron descanso médico a causa de la infección vírica de Dengue.

Luego de realizar el muestreo y tener en cuenta los criterios de selección, se contó con un total de 200 participantes distribuidos de la siguiente manera:

**Tabla 2**

*Características sociodemográficas de la muestra de estudio*

| Grado        | Varones |        | Mujeres |        | Total |         |
|--------------|---------|--------|---------|--------|-------|---------|
|              | N       | %      | N       | %      | N     | %       |
| Primero      | 23      | 11,50% | 22      | 11,00% | 45    | 22,50%  |
| Segundo      | 21      | 10,50% | 19      | 9,50%  | 40    | 20,00%  |
| Tercero      | 20      | 10,00% | 18      | 9,00%  | 38    | 19,00%  |
| Cuarto       | 19      | 9,50%  | 18      | 9,00%  | 37    | 18,50%  |
| Quinto       | 21      | 10,50% | 19      | 9,50%  | 40    | 20,00%  |
| <b>Total</b> | 104     | 52,00% | 96      | 48,00% | 200   | 100,00% |

*Nota: Datos facilitados por la Institución Educativa*

Se consideró como técnica a la encuesta, que es definida como una herramienta para recopilar datos respecto de un tema específico (Fierro et al., 2020), en este caso a través de los protocolos de los instrumentos seleccionados para la medición de cada variable.

Para la primera variable, se utilizó la escala de adicción a los videojuegos (GASA) de procedencia estadounidense, elaborada por Lemmens et al. (2009), adaptado en el Perú por Lloret et al. (2018) tiene por finalidad delimitar el nivel de adicción a los videojuegos, dirigido para adolescentes de 12 años en adelante, se puede aplicar de manera individual o colectiva. Está conformado

por una sola dimensión de 7 ítems con respuesta que van desde 1 (Nunca) hasta 5 (Siempre). En cuanto a la validez de la adaptación peruana, contó con análisis ítem-test evidenciando valores que oscilan entre .528 a .881 lo cual determina que los reactivos son significativos en función a lo que pretenden medir, respecto a la confiabilidad presentó un coeficiente Alfa de Cronbach de .877. Para esta investigación se tuvo en cuenta las propiedades psicométricas halladas por Cahuaza y Paz (2019) en adolescentes de ambos sexos, con edad superior a 12 años de la ciudad de Trujillo, se llevó a cabo la validez de contenido mediante criterio de expertos, encontrando valores de .72 a .92 mediante el coeficiente V de Aiken, además se determinó la confiabilidad mediante Omega de McDonal con un índice de .70.

Para la segunda variable, se utilizó el cuestionario de Agresión elaborado por Buss y Perry (1992) de procedencia estadounidense, el cual tiene por finalidad medir el nivel de agresión, adaptado a nivel nacional por Tintaya (2018) en adolescentes de la ciudad de Lima, su aplicación puede darse de forma individual o colectiva. Está conformado por 29 ítems divididos en 4 dimensiones los cuales cuentan con respuestas múltiples tipo Likert que van desde 1 hasta 5, un valor menor refleja distancia con la afirmación y un puntaje alto mayor cercanía a la premisa. En cuanto a las propiedades psicométricas, se determinó la validez ítem-test consiguiendo valores que van desde .793 hasta .814, en cuanto a la confiabilidad se halló un índice de .807 con el coeficiente Alfa de Cronbach (Tintaya, 2018).

Luego de haber identificado los instrumentos para la evaluación, se presentó la totalidad del proyecto para su aprobación, después se solicitó la autorización respectiva a la Institución indicando las características, objetivos y alcance de la investigación, posteriormente se coordinaron los horarios de evaluación. En el momento de la aplicación presencial, se explicó a cada participante que su participación era voluntaria, así como las consignas de los instrumentos y la forma adecuada de responder los ítems. Luego se revisó cada instrumento para verificar que hayan sido completados en su totalidad, se procedió a codificar los protocolos para digitalizarlos en una base de datos en el programa Microsoft Excel para obtener los puntajes de las variables y por

dimensiones según el caso, teniendo en cuenta las normas de calificación.

Se realizó el proceso de validez de contenido a través del juicio de expertos demostrando que los ítems cuentan con claridad, coherencia y pertinencia en función a sus indicadores y a la población a la cual están dirigidos, además de haber ejecutado una prueba piloto con 100 estudiantes que permitieron determinar la confiabilidad mediante el coeficiente Cronbach y McDonald, demostrando valores suficientes para señalar que las pruebas presentan consistencia interna (Anexo 06).

Se exportó la base de datos de Excel al software estadístico SPSS en su versión 27 para realizar la prueba de normalidad donde se determinó que los datos presentaron distribución no normal, de acuerdo a ello corresponde el uso de un estadístico no paramétrico como Spearman para hallar la correlación entre variables, para el análisis descriptivo se trabajó con frecuencias y porcentajes de los niveles de cada variable, posteriormente se elaboraron las tablas según el formato APA en su 7ma edición.

A lo largo de la investigación se tuvo en cuenta los principios generales y específicos que están establecidos en los artículos 5 y 6 estipulados en el código de ética en Investigación de la Universidad Señor de Sipan, los cuales describen los principios éticos generales por tanto, se protegió a cada participante en torno a su dignidad, diversidad social y cultural, se contó con el debido consentimiento informado, además de cumplió con los aspectos éticos aceptados y admitidos por la comunidad científica, como los lineamientos de acuerdo con la declaración de Helsinki y el informe Belmont, tomando en cuenta tres aspectos esenciales para investigaciones que tienen como muestra de estudio a personas:

Uno de ellos, es el respeto hacia las personas, se aplicó mediante la protección de la autonomía en cada uno de los participantes, abordándolos de manera cortés, respetándolos en todo momento y considerando un documento formal conocido como consentimiento informado en donde los padres dieron fe de su voluntariedad en la participación de sus hijos y tener conocimiento de los

propósitos del estudio. El segundo es el principio de beneficencia, el cual se aplicó obteniendo un mínimo de factores que pudieran significar un riesgo para cada uno de los integrantes de la muestra. El tercer principio es de justicia, el cual se aplicó en la investigación a través del uso de procesos razonables, sin actitudes de explotación y considerados, de tal forma se asegure la administración correcta. En la actualidad, el Informe Belmont permanece y se mantiene como uno de los referentes más determinantes y de mayor influencia en la ejecución de investigaciones y grupos que utilizan a personas en sus estudios, a fin de asegurar que cada proyecto cumpla con ajustes éticos (Cruz et al., 2020).

Por otra parte, se consideró los principios específicos como el respeto por el derecho de propiedad intelectual, por ello, se citó y referenció de forma adecuada cada una de las fuentes que han sido incluidas en el estudio, tal como establecen las normas APA en su 7ma edición, además de mantener en reserva la información obtenida para el cumplimiento de los objetivos de investigación.

### III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Resultados

**Tabla 1**

*Coefficiente de correlación Spearman entre adicción a los videojuegos y conducta agresiva de los estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2023*

|                            | Conducta agresiva |
|----------------------------|-------------------|
| Adicción a los videojuegos | .306**            |

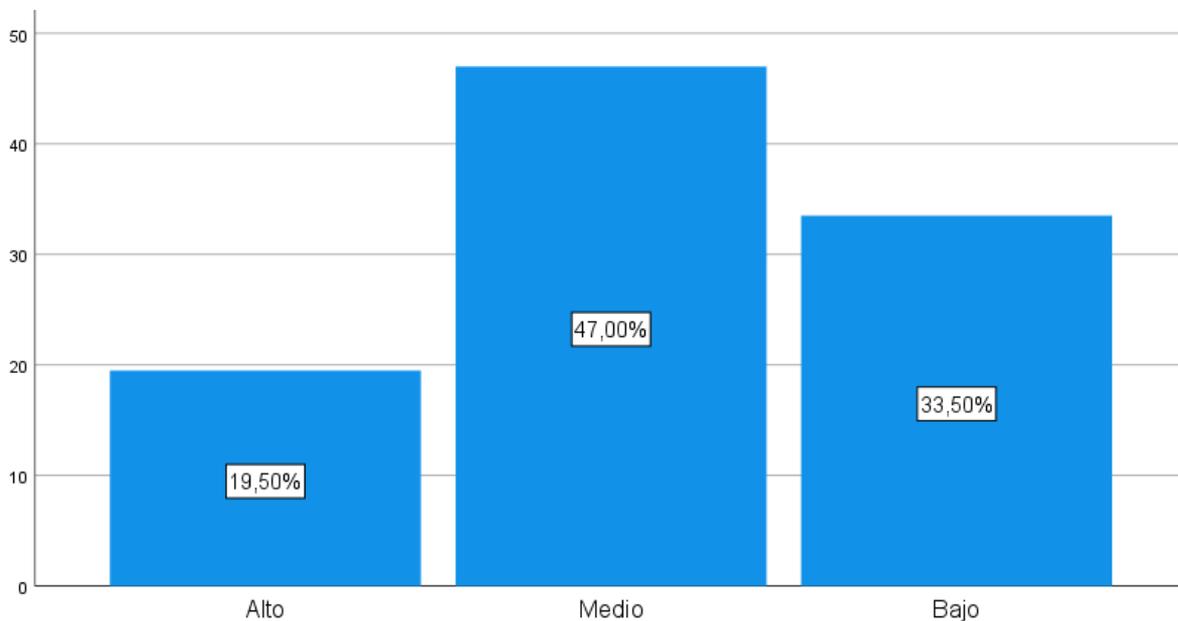
*Nota: \*\*( $p < 0.01$ )*

#### **Interpretación:**

En la tabla 1 se observa una relación estadísticamente significativa directa con tamaño del efecto moderado (.306) entre adicción a los videojuegos y conducta agresiva, esta evidencia permite rechazar la hipótesis nula y confirmar la hipótesis de estudio, es decir, mayor exposición a los videojuegos de forma desmedida y sin control es un factor de riesgo ante la aparición de conductas agresivas en los adolescentes.

### **Figura 1**

*Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023*



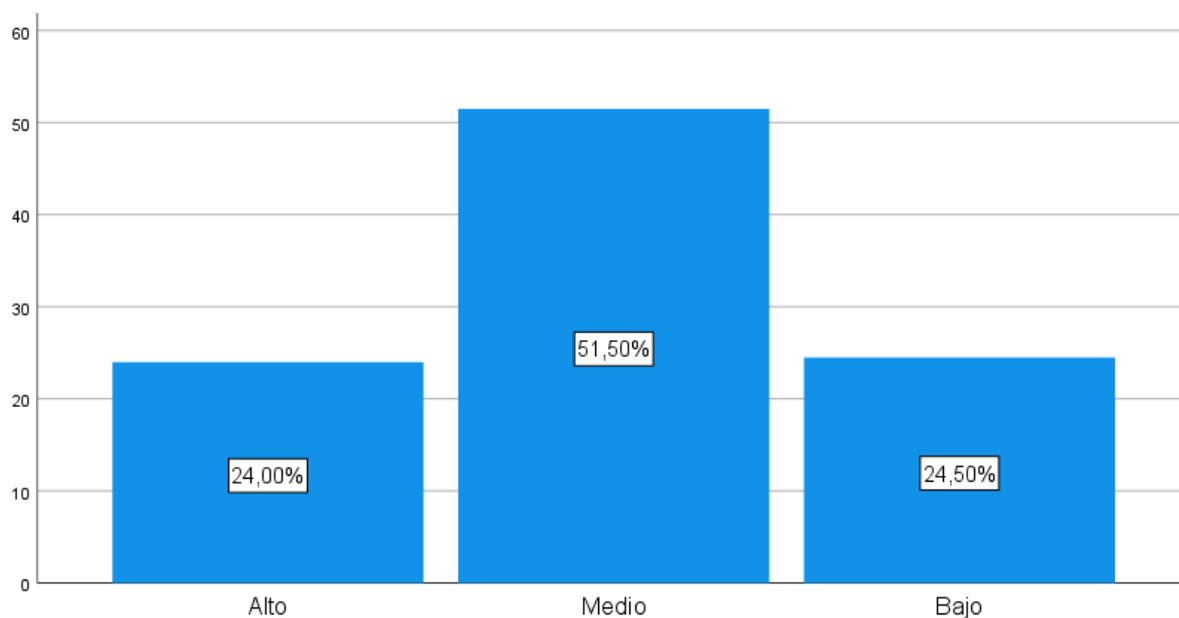
*Nota:* n=200 participantes

### **Interpretación:**

Se observa en la figura 1 que el 47% se ubica en nivel medio de adicción a los videojuegos, seguido del 33.50% en nivel bajo y 19.50% en nivel alto, es decir, la mayoría de participantes refleja indicadores cercanos a presentar conductas problemáticas respecto al uso indiscriminado y poco regulado de los videojuegos.

## Figura 2

*Niveles de agresividad en estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023*



*Nota:* n=200 participantes

### Interpretación:

Se observa en la figura 2 que el 51.60% se ubica en nivel medio de conductas agresivas, 24% en nivel alto y 24.50% en nivel bajo, esto refleja que la mayoría de participantes presenta una tendencia o inclinación a expresar actitudes problemáticas para manejar determinadas situaciones y actuar de a través de conductas agresivas.

**Tabla 2**

*Coefficiente de correlación Spearman entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de conducta agresiva en estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023.*

|                    | Adicción a los videojuegos |
|--------------------|----------------------------|
| Agresividad física | .267**                     |
| Agresividad verbal | .209**                     |
| Ira                | .260**                     |
| Hostilidad         | .199**                     |

Nota: \*\*( $p < 0.01$ )

**Interpretación:**

En la tabla 2 se observa una relación directa y estadísticamente altamente significativa con tamaño del efecto bajo entre adicción a los videojuegos con las dimensiones agresividad física (.267), agresividad verbal (.209), ira (.260) y hostilidad (.199) a un nivel menor a 0.01. Esto indica que mantener actitudes desajustadas al acceder a los videojuegos y guarda relación con la manifestación de conductas agresivas a través de golpes, insultos, deficiente control de las emociones y una conducta hostil.

### 3.2. Discusión

Se tuvo como objetivo general determinar la relación entre adicción a los videojuegos y conducta agresiva de los estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023, para ello se utilizó el estadígrafo Spearman que evidenció correlación directa y estadísticamente altamente significativa con tamaño del efecto moderado (.306), esto concuerda con investigaciones realizadas por otros autores (Coca, 2023; Millan 2022) que identificaron en muestras de adolescentes la relación significativa entre las variables de estudio, significando que los adolescentes que desarrollan adicción a los videojuegos tienden a mostrar una mayor predisposición a la agresividad en sus interacciones sociales, observándose de diversas formas, como el aumento de comportamientos hostiles y violentos, tanto físicos como verbales, además, tienden a experimentar niveles más altos de ira y frustración, lo que puede desencadenar conductas agresivas en situaciones cotidianas.

La adicción a los videojuegos se caracteriza por una participación excesiva, la persistencia en el juego a pesar de las consecuencias adversas, tal como refiere King et al. (2020), La interferencia en las actividades diarias y la aparición de síntomas de abstinencia cuando se intenta reducir o detener el juego, Se define como un trastorno en el que una persona muestra un patrón de juego problemático, con una falta de control sobre el uso de los videojuegos, dificultades para detener o reducir su participación en ellos, y una priorización excesiva de los juegos por encima de otras actividades importantes en la vida. Este hallazgo coincide con lo descrito por Rivera y Torres (2018) ellos señalan que esta adicción puede causar consecuencias negativas en diferentes áreas, como académicas, laborales, sociales y de salud, especialmente en extrapolar algún personaje del juego a la vida real.

No obstante, este resultado se contrapone a lo hallado por Ortiz y Velástegui (2023) que determinaron asociación inversa entre conductas agresivas y adicción a los videojuegos, es decir, que la ausencia de un uso indiscriminado de los videojuegos genera una tendencia a manifestar conductas agresivas, este resultado se asocia a la idea de que toda variable psicológica se encuentra vinculada a diversos factores, que no existe un solo atributo o

característica emocional/conductual que pueda explicar determinado comportamiento de un problema, las causas suelen ser multifactoriales.

Si bien este hallazgo se corrobora con aspectos teóricos y empíricos, es importante mencionar que la profundización del tema es necesaria debido al incremento de casos de adicción a los videojuegos, a nivel mundial, considerando que, en los últimos tres años, debido a los cambios en la normalidad, el uso de dispositivos electrónicos por parte de los menores de edad ha ido en aumento, las cifras estadísticas emitidas por el Ministerio de Salud (2020), lo que ha aumentado su exposición, cercanía y dificultades para regular su uso, situación que se ha incorporado en los adolescentes desde sus inicios en esta etapa.

Como implicancia de lo hallado, se puede entender que supone un mayor riesgo de participación en peleas y conflictos por parte de los adolescentes, dado que hay una tendencia por intentar replicar y normalizar lo que ocurre en los videojuegos, y reconociendo que la gran mayoría tienen contenido violento o agresivo, es probable que pueden tomar a la agresión como algo tolerable y disminuir la empatía, lo que puede llevar a una mayor agresividad en la vida real.

Esta problemática conllevó a formular algunos objetivos específicos a fin de lograr la amplitud de resultados, el primero de ellos buscó describir los niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2023, este resultado guarda relación con lo descrito por Chiluisa y Gaibor (2022), quienes señalan la forma en que los videojuegos se encuentran diseñados como un factor que facilita la pérdida de la habilidad para tener dominio sobre el juego, situación que, al sumarse a otros aspectos de tipo personal y ambiental, hace posible la aparición de uso inadecuado conllevando a la presencia de una conducta adictiva, en ese sentido, se enmarcan dentro de las llamadas adicciones tecnológicas, que representan el tipo más novedoso de adicciones conductuales por un excesivo consumo y desajuste funcional.

Niveles altos de adicción a los videojuegos configura un escenario donde los cambios en el estado de ánimo son habituales, pueden experimentar irritabilidad, agresividad o tristeza cuando se les impide jugar o cuando enfrentan consecuencias negativas debido a su adicción, esto conlleva al aislamiento

social prefiriendo pasar tiempo jugando en lugar de interactuar con amigos o participar en actividades sociales, afectando significativamente su desarrollo social y su capacidad para establecer y mantener relaciones saludables, pudiendo desencadenar respuestas agresivas (Nuñez et al., 2018).

Otras de las manifestaciones es una preocupación excesiva pues suelen pensar constantemente en los juegos, anticipando su próxima sesión de juego y planificando cómo pueden dedicar más tiempo a jugar, también manifiestan pérdida de control al tener dificultades para regular la cantidad de tiempo que dedican al juego, pueden tener la intención de jugar solo por un corto período, pero terminan jugando durante horas sin darse cuenta. Suelen dar prioridad de los videojuegos sobre otras actividades importantes en sus vidas, como la escuela, las responsabilidades domésticas, las relaciones personales o el tiempo libre para actividades físicas (Buiza et al., 2017).

La situación descrita se agrava cuando se genera un aumento del tiempo de juego, tienden a aumentar progresivamente la cantidad de tiempo que dedican al juego. pueden pasar largas horas jugando diariamente, descuidando otras actividades esenciales y comprometiendo su bienestar general. Situación que se asemeja al tiempo de uso empleado por los adolescentes en otros países, tal es el caso de China, cuya prevalencia presenta un 59%, seguido de Alemania con un 58% que manifiestan alta concentración de tiempo de juego en adolescentes, cuya duración promedio de juego promedio por día es de 6 horas 36 minutos, superior en más de 3 horas a lo permitido (Bezençon et al., 2023).

En relación al segundo objetivo específico se buscó describir los niveles de agresividad en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2023, hallando que un alto porcentaje se ubica en nivel seguido de un porcentaje alto de agresividad, los valores porcentuales demuestran que existe un alto número de adolescentes que se encuentran con indicadores riesgosos. Esto coincide con Piqueras et al. (2021), quienes reflejan que la conducta agresiva en adolescentes se caracteriza por una serie de comportamientos o acciones dirigidas a causar daño, dolor o malestar a otros, puede manifestarse de diferentes formas, incluyendo la agresión física, verbal, relacional o cibernética pueden mostrar un comportamiento verbal o físico hostil hacia otros, esto puede incluir insultos,

amenazas, golpes, empujones u otros actos de violencia física. A menudo actúan de forma impulsiva, sin pensar en las consecuencias de sus acciones pudiendo reaccionar de manera agresiva ante situaciones estresantes o frustrantes sin considerar alternativas o estrategias de resolución de conflictos. Además, tienen dificultades para controlar su ira y manejar la frustración, suelen tener reacciones exageradas ante situaciones cotidianas, mostrando explosiones de ira intensas y prolongadas (Vicente, 2021).

Dado que la variable adicción a los videojuegos se evaluó a través de una escala unidimensional, se planteó como tercer y último objetivo específico determinar la relación entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de conducta agresiva en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2023, identificando relación directa y altamente significativa con agresividad física (.267), agresividad verbal (.209), ira (.260) y hostilidad (.199), con tamaño del efecto moderado, esto indica que mantener actitudes desajustadas al acceder a los videojuegos y guarda relación con la manifestación de conductas agresivas a través de golpes, insultos, deficiente control de las emociones y una conducta hostil.

Resultados que concuerdan con lo hallado a nivel nacional por otros investigadores como Calderón (2022) y Samame y Tirado (2021) que hallaron relación positiva y altamente significativa entre la adicción a video juegos y las dimensiones de agresividad como agresividad física, verbal, ira y hostilidad en adolescentes de instituciones educativas, esto demuestra que acceder de forma indiscriminada al uso de videojuegos configura una serie de desajustes que al interactuar con otras características individuales y contextuales puede asociarse a la manifestación de conductas agresivas en los jóvenes.

Ante lo encontrado, queda en evidencia el nexo existente entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en sus distintas manifestaciones en los adolescentes evaluados, situación que coincide con gran parte de la información empírica y teórica como se ha señalado en los párrafos anteriores, no obstante, la significancia al ser estadística, tiene por limitación el no poder ser generalizada a otros contextos, sin embargo, da como alcance, indicadores válidos y confiables de la real presencia del problema en el contexto identificado.

## **IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **4.1. Conclusiones**

Se determinó que la adicción a los videojuegos y conducta agresiva son manifestaciones comportamentales y desajuste emocional que se encuentran directamente relacionados en la muestra de estudio y requiere detección temprana y abordaje oportuno.

Se identificó el nivel de adicción a los videojuegos con mayor cantidad de estudiantes en nivel medio, seguido del nivel bajo y nivel alto, ante esto, gran parte de la muestra refleja indicadores que los orienta a una mayor predisposición a presentar conductas problemáticas respecto al uso indiscriminado y poco regulado de los videojuegos

Se observó que predomina de nivel medio de conductas agresivas, seguido de nivel alto y finalmente nivel bajo, esto refleja que la mayoría de participantes presenta una tendencia o inclinación a expresar actitudes problemáticas para manejar determinadas situaciones y actuar de a través de conductas agresivas.

Se observó que la adicción a videojuegos y las dimensiones de conductas agresivas se relacionan de manera directa lo cual refleja que mantener actitudes desajustadas al acceder a los videojuegos y guarda relación con la manifestación de conductas agresivas a través de golpes, insultos, deficiente control de las emociones y una conducta hostil.

## **4.2. Recomendaciones**

Aplicar técnicas cognitivo-conductuales, centrándose en identificar y modificar los patrones distorsionados presentes en la interacción de la adicción a videojuegos y la manifestación de conductas agresivas, mediante la reestructuración cognitiva y control de impulsos así aprender a reconocer y cuestionar sus pensamientos automáticos y adoptar estrategias más adaptativas.

Realizar actividades de promoción sobre las consecuencias de la adicción de forma general y profundizar en los videojuegos, a fin de incorporar en la población estudiantil actitudes favorables para no caer en este tipo de situaciones, brindando herramientas necesarias para la auto identificación y reconocimiento de desajustes comportamentales vinculados a esta problemática.

Articular actividades con establecimientos de salud para implementar programas continuos para los casos identificados con conductas agresivas, para el trabajo pertinente dirigido a la solución de estas actitudes y contribuir a la mejora personal integral de los estudiantes.

Llevar a cabo escuelas de familia dirigidas hacia padres y estudiantes donde puedan participar de forma interactiva de actividades lúdicas y proyección de material audiovisual que permita la interiorización de las consecuencias a corto, mediano y largo plazo de la adicción a videojuegos tanto a nivel afectivo, cognitivo y conductual no solo para los adolescentes sino en su entorno.

## V. REFERENCIAS

- Bezençon, V., De Santo, A., Holzer, A., & Lanz, B. (2023). Escape addict: A digital escape room for the prevention of addictions and risky behaviors in schools. *Computers and Education*, 200. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104798>
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M., & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2023). Solving the puzzle of null violent media effects. *Psychology of Popular Media*, 12(1), 1–9. <https://doi.org/10.1037/ppm0000361>
- Buss, A. & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.63.3.452>
- Cahuaza, Y. & Paz, A. (2019). *Evidencia De Validez Y Confiabilidad De La Escala De Adicción a Videojuegos Para Adolescentes De La Ciudad De Trujillo*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Trujillo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37744>
- Calderón, V. (2022). *Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Señor de Sipan]. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/9892>
- Cañellas, C. (2014). *Videojuegos, Nativos Digitales y Salud Mental: más allá de la ficción*. [Tesis de posgrado, Universitat de les Illes Balears]. España. <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/980/TFG.%20Videojuegos%2C%20Nativos%20Digitales%20y%20Salud%20Mental.pdf>
- Çelik, İ., & Bektaş, M. (2023). Effects of digital game addiction on cardiovascular health behavior on secondary school students during the COVID-19 pandemic. *Journal of Pediatric Nursing*, 70, 117-125. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2023.03.001>

- Chamba, K., Pozo, J., y Reivan, G. (2022). Terapia cognitivo conductual en el tratamiento de las adicciones a los videojuegos: una revisión sistemática. *Pro Sciences: Revista De Producción, Ciencias E Investigación*, 6(42), 301–322. <https://doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol6iss42.2022pp301-322>
- Chiclayo, C. (2021). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/75392>
- Chiluisa, E., & Gaibor, I. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1438-1459. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i3.2305](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305)
- Coca, K. (2023). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/4063>
- Cruz, M., Pérez, M., Jenaro, C., Flores, N., & Torres, V. (2020). Implicaciones éticas para la investigación: El interminable reto en un mundo que se transforma. *Horizonte Sanitario*, 19(1), 9-17. <https://doi.org/10.19136/hs.a19n1.3277>
- Efrati, Y. (2023). Risk and protective factor profiles predict addictive behavior among adolescents. *Comprehensive Psychiatry*, 123 <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2023.152387>
- Faya, J. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/45815>
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Didasc@lia: Didáctica y educación*, 11(3), 62–79. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/992>

- Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión]. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/3617>
- Hidalgo, D., & Abal, F. (2023). Trastorno de Juego por Internet: revisión sistemática de instrumentos iberoamericanos. *Revista ConCiencia EPG*, 8(1), 94 - 114. <https://doi.org/10.32654/ConCiencia.8-1.7>
- Huesmann, L. R. & Kirwil, L. (2019). *Why observing violence increases the risk of violent behavior in the observer*. In D. Flannery (Ed.), *The Cambridge Handbook of Violent Behavior and Aggression*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Ledo, A., de la Gándara, J., García, I. & Gordo, R. (2015). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 11(7), 72-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733>
- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lloret, D. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Revista Atención Primaria*, 50(6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- López, R., Koyanagi, A., López, G., Firth, J., & Smith, L. (2023). Association between age of first exposure and heavy internet use in a representative sample of 317,443 adolescents from 52 countries. *European Child and Adolescent Psychiatry*, 32(3), 395-403. <https://doi.org/10.1007/s00787-021-01869-5>
- Méndez, K. & Cedeño, E. (2020). *Uso de videojuegos y su relación con conducta agresiva en jóvenes entre 18 y 23 años en las universidades Pedro Henríquez Ureña e Instituto Tecnológico de Santo Domingo*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña]. República Dominicana. <https://repositorio.unphu.edu.do/handle/123456789/4173>

- Millan, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36876>
- Monks, L. Costello, J. Dare, E. Reid, R. (2020). We're continually comparing ourselves to something": Navigating body image, media, and social media ideals at the nexus of appearance, health, and wellness *Sex Roles*, 1-17, <https://doi.10.1007/s11199-020-01162-w>
- Núñez, E., Sanz, Y., & Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista electrónica EDUCARE*, 24(2), 240-257. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Organización Mundial de la Salud [OMS] (2021). Comportamientos adictivos. <https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviours>.
- Ortiz, D. J., & Velastegui, D. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes: Video game dependence and its relationship with impulsivity in students. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(1), 1188–1192. <https://doorg/10.56712/latam.v4i1.330>
- Padilla, G. & Shuguli, C. (2022). Relación entre el nivel de funcionalidad familiar y conducta violenta en niños. *CienciAmérica*, 11(1), 136-160. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v11i1.387>
- Pronina, A., & Gerasimova, E. (2018). Aggressiveness forms of adolescents in mono and polvethnic classes and their relationship with interpersonal relationship types. *International Journal of Instruction*, 11(4), 1- 16. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1141a>
- Quezada, A. (2019). *Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 de San Martín de Porres*. [Tesis de pregrado; Universidad Privada del Norte]. <https://hdl.handle.net/11537/22518>
- Rivera, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. RIDE. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>

- Rodríguez, M., & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rojas, F. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria en una institución educativa de Pátapo, Chiclayo*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/93523>
- Ropovik, I., Martončík, M., Babinčák, P., Baník, G., Vargová, L., & Adamkovič, M. (2023). Risk and protective factors for (internet) gaming disorder: A meta-analysis of pre-COVID studies. *Addictive Behaviors*, 139 <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107590>
- Samamé, E. & Tirado, Y. (2021). *Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Señor de Sipan]. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/10009>
- Silva, C., Barchelot, L., & Galván, G. (2021). Caracterización de la conducta agresiva y de variables psicosociales en una muestra de adolescentes de la ciudad de bucamanga y su área metropolitana. *Psicogente*, 24(46), 1–22. <https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4498>
- Sotés, J., & Mesa, Y. (2022). Adicción a los videojuegos: necesidad de abordar su prevención, diagnóstico y tratamiento. *Acta Médica del Centro*, 16(3), 577-579. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2709-79272022000300577&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2709-79272022000300577&lng=es&tlng=es).
- Tintaya, Y. (2018). Propiedades psicométricas del cuestionario de agresión de Buss y Perry AQ en adolescentes de Lima Sur. *Acta Psicológica Peruana*, 3(1), 85-113. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/126>
- Vallata, A., O'Loughlin, J., Cengelli, S. y Alla, F. (2021). Predictores del abandono del hábito de fumar cigarrillos en adolescentes: una revisión sistemática. *Journal of Adolescent Health*, 68, 649–657. <https://doi.org/10.36346/sarjps.2022.v04i02.001>

- Vicente, M. (2021). Correlación entre conductas agresivas y patrones de personalidad en consumo de sustancias. *MLS Psychology Research*, 4(2). <https://doi.org/10.33000/mlspr.v4i2.626>
- Villena, C. (2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos*. [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1265>
- Zendle, D., Flick, C., Halgarth, D., Ballou, N., Demediuk, S., & Drachen, A. (2023). Cross-cultural patterns in mobile playtime: An analysis of 118 billion hours of human data. *Scientific Reports*, 13(1) <https://doi.org/10.1038/s41598-022-26730-w>

## ANEXOS



### ANEXO 01: DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Quienes suscriben la DECLARACIÓN JURADA, somos Bach. Cunias Reyes, Yeny Fiorela y Bach. Vasquez Carhuatanta, Karina del Programa de Estudios de la **Escuela Profesional de Psicología** de la Universidad Señor de Sipán S.A.C, declaramos bajo juramento que somos autoras del trabajo titulado:

#### ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2023

El texto de nuestro trabajo de investigación responde y respeta lo indicado en el Código de Ética del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Señor de Sipán, conforme a los principios y lineamientos detallados en dicho documento, en relación con las citas y referencias bibliográficas, respetando el derecho de propiedad intelectual, por lo cual informamos que la investigación cumple con ser inédito, original y autentico.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

|                             |               |   |
|-----------------------------|---------------|---|
| Cunias Reyes, Yeny Fiorela  | DNI: 77283566 |  |
| Vasquez Carhuatanta, Karina | DNI: 42869447 |  |

Pimentel, 06 de abril del 2024.



### ANEXO 02: ACTA DE APROBACIÓN DEL ASESOR

Yo **Mg. Bernal Marchena Luisa Paola De Los Milagros** quien suscribe como asesor designado mediante Resolución de Facultad N° 0667-2023/FADHU-USS, del proyecto de investigación titulado **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2023**, desarrollado por las estudiantes: **Cunias Reyes, Yeny Fiorela, Vásquez Carhuatanta, Karina**, del programa de estudios de **Psicología**, acredito haber revisado, realizado observaciones y recomendaciones pertinentes, encontrándose expedito para su revisión por parte del docente del curso.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

|   |               |  |
|---|---------------|--|
| Mg. Bernal Marchena Luisa Paola De Los Milagros | DNI: 41591134 |  |
| Cunias Reyes, Yeny Fiorela ( <b>Autor 1</b> )   | DNI: 77283566 |  |
| Vasquez Carhuatanta, Karina ( <b>Autor 2</b> )  | DNI: 42869447 |  |

Pimentel, 06 de abril del 2024.

### ANEXO 03. INSTRUMENTOS

## CUESTIONARIO DE LA ESCALA DE ADICCION DE VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES (GASA)

Iniciales: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: ( F ) ( M )

Fecha: \_\_\_\_\_ Año: \_\_\_\_\_

### 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.

|   | Nunca | Casi nunca | A veces | A menudo | Muy a menudo |
|---|-------|------------|---------|----------|--------------|
| 1.- ¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses piensas en jugar durante el día?               |       |            |         |          |              |
| 2.- ¿Has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos?   |       |            |         |          |              |
| 3.- ¿Juegas para olvidarte de los problemas?  |       |            |         |          |              |
| 4.- ¿Alguien ha intentado que reduzcas el tiempo que le dedicas al juego?                             |       |            |         |          |              |
| 5.- ¿Has sentido tristeza, angustia cuando no has podida jugar?                                       |       |            |         |          |              |
| 6.- ¿Te has peleado con otras personas (amigos, padres, hermanos) por el tiempo que dedicas al juego? |       |            |         |          |              |
| 7.- ¿Has desatendido actividades importantes (escuela, familia, deportes) por jugar a videojuegos?    |       |            |         |          |              |

## Cuestionario de Agresión (AQ)

Iniciales: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: ( F ) ( M )

Fecha: \_\_\_\_\_ Año: \_\_\_\_\_

### 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.

|                             |                         |                                |                             |                                  |
|-----------------------------|-------------------------|--------------------------------|-----------------------------|----------------------------------|
| Completamente Falso para Mí | Bastante Falso para Mí. | Ni Verdadero ni Falso para Mí. | Bastante Verdadero para Mí. | Completamente Verdadero para Mí. |
| CF                          | BF                      | VF                             | BV                          | CV                               |

| ÍTEM   | CF | BF | VF | BV | CV |
|--|----|----|----|----|----|
| 1) De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.   |    |    |    |    |    |
| 2) Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.  |    |    |    |    |    |
| 3) Me enojo rápidamente, pero se me pasa enseguida.                            |    |    |    |    |    |
| 4) A veces soy bastante envidioso.   |    |    |    |    |    |
| 5) Si se 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.          |    |    |    |    |    |
| ÍTEM   | CF | BF | VF | BV | CV |
| 13) Suelo involucrarme en las peleas algo más de lo normal.                    |    |    |    |    |    |

|   |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|
| 14) Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos. |  |  |  |  |  |
| 15) Soy una persona impaciente.   |  |  |  |  |  |
| 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 la espalda.                                     |  |  |  |  |  |
| 21) Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a golpearnos.                 |  |  |  |  |  |
| 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.                                |  |  |  |  |  |

#### **ANEXO 04. CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo,.....,  
identificado (a) con DNI N°: ..... he aceptado voluntariamente consentir la invitación para que mi hijo(a) sea participe en la investigación titulada:

#### **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA AGRESIVA DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2023**

Me han informado claramente sobre las estudiantes del XI ciclo de la escuela de Psicología de la Universidad Señor de Sipan, Cunias Reyes, Yeny Fiorela y Vasquez Carhuatanta, Karina., responsables de la investigación. Asimismo, el propósito del estudio es de alcance estrictamente académico, y que mi menor hijo(a) responderá a algunas preguntas de manera anónima.

También sé, que la información que proporcionará será confidencial, y solo será utilizada para los fines de la investigación, indicándome los riesgos y beneficios, que su participación será voluntaria y confidencial; por ello, solo se identificará con sus iniciales.

En cualquier momento, podrá retirarse de la investigación, incluso, durante la aplicación de las pruebas.

Confirmando que entendí lo explicado, firmo el presente documento.

Iniciales: .....

Mi firma: .....

Fecha: .....

## ANEXO 05. INFORME DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

### INFORME DE EVIDENCIA DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LA ESCALA DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

#### I. FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)

Autores del instrumento: Lemmens et al. (2009)

Adaptación: Cahuaza y Paz en Trujillo.

Año: 2019

Procedencia: Estados Unidos

Ámbito de aplicación: Individual y colectiva

Áreas que explora: Unidimensional

#### II. EVIDENCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO

**Tabla 1**

*Evidencia de validez de contenido de la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)*

| DIMENSIONES    | ITEMS | Claridad | Relevancia | Coherencia |
|----------------|-------|----------|------------|------------|
|                |       | IAA      | IAA        | IAA        |
| Saliencia      | 1     | 1,00     | 1,00       | 1,00       |
| Tolerancia     | 2     | 1,00     | 1,00       | 1,00       |
| Recaídas       | 3     | 1,00     | 1,00       | 1,00       |
| Emoción        | 4     | 1,00     | 0,92       | 0,92       |
| Abstinencia    | 5     | 1,00     | 1,00       | 0,92       |
| Conflictividad | 6     | 1,00     | 1,00       | 1,00       |
| Problemas      | 7     | 0,92     | 1,00       | 1,00       |
| Promedio       |       | 0,99     | 0,99       | 0,98       |

Nota: IAA: índice de acuerdo de Aiken

Para la evidencia de validez de contenido se realizó la evaluación por juicio de 3 expertos que emitieron su ponderación en claridad, coherencia y relevancia, observándose que el 100% tiene un índice de acuerdo de Aiken superior a .95, lo cual evidencia que dichos reactivos cuentan con evidencia de validez de contenido para ser incluidos en la escala de evaluación de adicción a videojuegos para adolescentes.

### III. EVIDENCIA DE CONFIABILIDAD

**Tabla 3**

*Evidencia de confiabilidad de contenido de la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) de Chiclayo.*

| Escala        | N° | M (DE)      | $\alpha$ | $\omega$ |
|---------------|----|-------------|----------|----------|
| Escala Global | 7  | 2.90 (1.29) | .953     | .954     |

Nota:  $\alpha$ : Coeficiente alfa de Cronbach;  $\omega$ : Coeficiente Omega Mc Donald

En la tabla 3 referido al análisis de confiabilidad por consistencia interna de la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) de Chiclayo, se observan valores aceptables de fiabilidad para la dimensión global.

### III. EVIDENCIA DE CONFIABILIDAD

**Tabla 3**

*Evidencia de Confiabilidad del Cuestionario de Agresión AQ en adolescentes en la ciudad de Chiclayo, 2023.*

| Escala             | N° | M (DE)       | $\alpha$ | $\omega$ |
|--------------------|----|--------------|----------|----------|
| Escala Global      | 29 | 2.99 (0.916) | 0.981    | 0.982    |
| Agresividad física | 9  | 3.26 (0.928) | 0.944    | 0.946    |
| Agresividad verbal | 5  | 2.91 (1.06)  | 0.958    | 0.959    |
| Ira                | 7  | 2.92 (1.01)  | 0.962    | 0.963    |
| Hostilidad         | 8  | 2.80 (1.04)  | 0.969    | 0.970    |

**Nota:**  $\alpha$ : Coeficiente alfa de Cronbach;  $\omega$ : Coeficiente Omega Mc Donald

En la tabla 3 referido al análisis de confiabilidad por consistencia interna del Cuestionario de Agresión AQ en adolescentes de la ciudad de Chiclayo, 2023., se observan valores aceptables de fiabilidad tanto en la dimensión global como en las dimensiones específicas.

## ANEXO 6: CARTA DE AUTORIZACIÓN

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Solicito: Permiso para realizar trabajo de investigación para proyecto de tesis.

Señor.

QUINTANA MORENO JHONNY LEITER  
Director de la I.E. "Ramón Castilla" - Pucallpa



Nosotras, Karina Vásquez Carhuatanta, identificada con DNI N° 428699447 y Yeny Fiorela Cunias Reyes, identificada con DNI N° 77283566, Ante Ud. Respetuosamente me presento y expongo,

Que nos encontramos cursando el XI ciclo de la carrera profesional de **psicología**, en la Universidad Señor De Sipan, Solicitamos a Ud. permiso para realizar trabajo de investigación para poder realizar nuestro proyecto de tesis en su Institución sobre **"Adicción a los Videojuegos y Conducta Agresiva de los Estudiantes"** con **primero y segundo grado de secundaria**, para optar el grado de Licenciado en psicología.

Adjuntos, los instrumentos que se van aplicar.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a nuestra solicitud por ser de justicia.

Chiclayo, 05 de Junio del 2023

Vásquez Carhuatanta Karina

Cunias Reyes Yeny Fiorela

## ANEXO 7: CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

### CONSTANCIA



### EL DIRECTOR DE LA I.E. "RAMÓN CASTILLA" DE PUCALÁ HACE CONSTAR

Que, la Srta. **YENY FIORELA CUNIAS REYES**, identificada con DNI N° 77283566 y la Sra. **KARINA VÁSQUEZ CARHUATANTA**, identificada con DNI N° 428699447 estudiantes de la Escuela Profesional de Psicología De La Universidad Señor de Sipán, han sido autorizadas para ejecutar en esta institución su proyecto de investigación denominado. **"Adicción a los videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de una Institución Educativa de Pucalá - Chiclayo, 2023"**

Se expide la presente, para los fines que los interesados consideren conveniente.

Atentamente,



## ANEXO 08. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

| Variable de estudio        | Definición conceptual  | Definición operacional  | Dimensiones    | Indicadores                        | Ítems | Instrumento   | Valores finales | Tipo de variable | Escala de medición |                                    |
|----------------------------|--|---|----------------|------------------------------------|-------|---|-----------------|------------------|--------------------|------------------------------------|
| Adicción a los videojuegos | Uso excesivo y/o recurrente de los videojuegos, con consecuencias emocionales, sociales y conductuales cuya necesidad no puede llegar a regular (Lemmens et al., 2009) | Se midió a través de la suma de puntajes directas de los 7 ítems que integran la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA), a mayor puntuación, mayores niveles de adicción | Unidimensional | Saliencia                          | 1     | Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) | Alto (28 a 35)  | Categoría        | Ordinal            |                                    |
|                            |  |   |                | Importancia excesiva al videojuego |       |   |                 |                  |                    |                                    |
|                            |  |   |                | Tolerancia                         | 2     |   |                 |                  |                    | Incremento de frecuencia           |
|                            |  |   |                | Recaídas                           | 3     |   |                 |                  |                    | Retomar el juego                   |
|                            |  |   |                | Emoción                            | 4     |   |                 |                  |                    | Euforia y relajamiento             |
|                            |  |   |                | Abstinencia                        | 5     |   |                 |                  |                    | Mal humor                          |
|                            |  |   |                | Conflictividad                     | 6     |   |                 |                  |                    | Negligencia<br>Mentiras<br>Engaños |
| Problemas académicos       | 7  |   |                |                                    |       |   |                 |                  |                    |                                    |

|                   |   |  |                    |  |  |                               |                    |           |         |                    |
|-------------------|---|--|--------------------|--|--|-------------------------------|--------------------|-----------|---------|--------------------|
| Conducta agresiva | Respuesta que proporciona estímulos de tipo aversivo, dañinos e intencionados hacia otras personas (Buss y Perry, 1992) | Se midió a través de la suma de puntuaciones directas en los 29 ítems que integran las cuatro dimensiones del cuestionario de agresión. A mayor puntuación, mayor nivel de agresión. | Agresividad física | Golpes<br>Pelea<br>Impulsividad<br>Amenaza<br>Enojo                                | 1, 5, 9,<br>13, 17,<br>21, 24,<br>27, 29 | Cuestionario de agresión (AQ) | Alto<br>(90 a 145) | Categoría | Ordinal |                    |
|                   |   |  | Agresión verbal    | Gritos   | 2, 6, 10,<br>14, 18                      |                               |                    |           |         | Medio<br>(62 a 89) |
|                   |   |  | Ira                | Envidia<br>Síntomas depresivos<br>Baja<br>Autoestima<br>Inseguridad<br>Desconfiada | 3, 7, 11,<br>15, 19,<br>22, 25           |                               |                    |           |         | Bajo<br>(29 a 61)  |
|                   |   |  | Hostilidad         | Resentimiento<br>Malestar<br>Agresividad<br>Enojo                                  | 4, 8, 12,<br>16, 20,<br>23, 26, 28       |                               |                    |           |         |                    |